

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2019-20



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

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

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

DEBUXO TÉCNICO

DEBUXO ARTÍSTICO

CIVILIZACIÓNS DO NORTE DE EUROPA: OS POBOS

NÓRDICOS

CULTURAS CELTAS

<b>1 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL.....</b>	<b>5</b>
1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
1.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE SECUNDARIA.....	5
1.1.b COMPETENCIAS CLAVE.....	6
1.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	9
1.2 INCORPORACIÓN DOS TEMAS TRANSVERSAIS.....	10
1.2.a EDUCACIÓN EN VALORES.....	10
1.2.b MEDIDAS PARA ESTIMULAR O INTERÉS E O HÁBITO DA LECTURA E PARA A MELLORA DA EXPRESIÓN ORAL E ESCRITA.....	11
1.2.c USO DAS TIC.....	11
1.2.d OUTROS ELEMENTOS TRANSVERSAIS DO CURRÍCULO.....	13
1.3 METODOLOXÍA.....	14
1.3.a METODOLOXÍA XERAL.....	14
1.3.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	15
1.3.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE.....	16
1.3.d AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS.....	18
1.3.e ORGANIZACIÓN DO ESPAZO.....	19
1.3.f MATERIAIS E RECURSOS.....	19
1.3.g MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	20
1.3.h ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES E COMPLEMENTARIAS.....	21
1.4 AVALIACIÓN.....	21
1.4.a REFERENTES PARA A AVALIACIÓN.....	22
1.4.b PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.....	23
1.4.c CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	24
1.4.d AVALIACIÓN FINAL ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	25
1.4.e ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	25
1.4.f AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.....	26
1.5 PROGRAMACIÓN 1º DE ESO.....	28
1.5.a OBXECTIVOS 1º DE ESO.....	28
1.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	29
1.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	29
1.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	33
1.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	33
1.6 PROGRAMACIÓN 3º DE ESO.....	34
1.6.a OBXECTIVOS 3º DE ESO.....	34
1.6.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	36
1.6.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 3º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	37
1.6.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	41
1.6.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	41
1.7 PROGRAMACIÓN 4º DE ESO.....	43
1.7.a OBXECTIVOS 4º DE ESO.....	43
1.7.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	43
1.7.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 4º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	45
1.7.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	49
1.7.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	49
<b>2 DEBUXO TÉCNICO BACHARELATO.....</b>	<b>51</b>
2.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	51
2.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE BACHARELATO.....	51
2.1.b COMPETENCIAS CLAVE.....	52
2.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	55
2.2 METODOLOXÍA.....	56
2.2.a METODOLOXÍA XERAL.....	57
2.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	57
2.2.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE.....	58
2.2.d MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	58
2.3 AVALIACIÓN.....	58
2.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	58
2.3.b AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	59
2.3.c ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	59

2.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO. ....	59
2.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO. ....	59
2.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. ....	60
2.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE. ....	61
2.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL. ....	66
2.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA. ....	66
2.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO. ....	68
2.5.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO. ....	68
2.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. ....	69
2.5.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. ....	70
2.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL. ....	73
2.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA. ....	73
<b>3 DEBUXO ARTÍSTICO BACHARELATO. ....</b>	<b>75</b>
3.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN. ....	75
3.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ASIGNATURA NO BACHARELATO. ....	75
3.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. ....	76
3.2 METODOLOXÍA. ....	76
3.2.a METODOLOXÍA XERAL. ....	76
3.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA. ....	76
3.2.c MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE. ....	77
3.3 AVALIACIÓN. ....	77
3.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN. ....	77
3.3.b ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES. ....	77
3.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO. ....	77
3.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO. ....	77
3.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. ....	78
3.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º DE BACHILLERATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. ....	79
3.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL. ....	81
3.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA. ....	81
3.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO. ....	82
3.5.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO. ....	82
3.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. ....	82
3.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHILLERATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. ....	83
3.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL. ....	85
3.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA. ....	85
<b>4 CIVILIZACIÓNS DO NORTE DE EUROPA: OS POBOS NÓRDICOS. ....</b>	<b>86</b>
4.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN. ....	86
4.1.a COMPETENCIAS CLAVE. ....	86
4.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. ....	87
4.2 PROGRAMACIÓN 1º ESO. ....	87
4.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA. ....	87
4.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. ....	87
4.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE. ....	88
4.2.d PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA. ....	90
4.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL. ....	92
4.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL. ....	92
<b>5 CULTURAS CELTAS. ....</b>	<b>93</b>
5.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN. ....	93
5.1.a COMPETENCIAS CLAVE. ....	93
5.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE. ....	94
5.2 PROGRAMACIÓN 2º ESO. ....	94
5.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA. ....	94
5.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS. ....	94
5.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE. ....	95
5.2.d PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E	

<i>ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA</i> .....	96
<i>5.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL</i> .....	98
<i>5.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL</i> .....	98

# 1 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL

## 1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

A etapa da ESO organízase en materias e comprende dous ciclos: o primeiro (que consta de tres cursos escolares), e o segundo (dun só curso), que terá carácter fundamentalmente propedéutico.

A materia «Educación Plástica, Visual e Audiovisual» é unha materia específica que, na Comunidade de Galicia, ten carácter obrigatorio e se cursa en 1º e 3º da Educación Secundaria Obligatoria.

### 1.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE SECUNDARIA

A Educación Secundaria Obligatoria debe contribuír a desenvolver no alumnado as capacidades que lles permitan alcanzar os seguintes obxectivos:

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e grupos, exercitarse no diálogo afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.
- b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.
- d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, así como rexeitar a violencia, os prejuicios de calquera tipo, os comportamentos sexistas e resolver pacíficamente os conflitos.
- e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información para, con sentido crítico, adquirir novos coñecementos. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.
- f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en distintas disciplinas, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas nos diversos campos do coñecemento e da experiencia.
- g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua castelá textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, a lectura e o estudo da literatura.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de xeito apropiado.
- j) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e a historia propias e dos demais, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realicen achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.
- k) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o dos outros, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medioambiente, contribuíndo á súa conservación e mellora.
- l) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das distintas manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- m) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.
- n) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersonal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade.

### 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).

Descríbense a continuación os elementos fundamentais que conforman cada unha das sete competencias clave que se deben adquirir ao término da ESO

<b>1. Comunicación lingüística (CCL)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad en el uso del lenguaje para la comunicación, la representación, comprensión e interpretación de la realidad, la construcción del conocimiento y la organización del pensamiento, las emociones y la conducta.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Componente lingüístico.</li><li>- Componente pragmático-discursivo.</li><li>- Componente sociocultural.</li><li>- Componente estratégico.</li><li>- Componente personal.</li></ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Leer y escribir.</li><li>- Escuchar y responder.</li><li>- Dialogar, debatir y conversar.</li><li>- Exponer, interpretar y resumir.</li><li>- Realizar creaciones propias.</li></ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Respeto a las normas de convivencia.</li><li>- Desarrollo de un espíritu crítico.</li><li>- Respeto a los derechos humanos y el pluralismo.</li><li>- Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas.</li><li>- Actitud de curiosidad, interés y creatividad.</li><li>- Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.</li></ul>
<b>2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)</b>	
<b>Definición</b>	La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto. Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Números, medidas y estructuras.</li><li>- Operaciones y las representaciones matemáticas.</li><li>- Comprensión de los términos y conceptos matemáticos.</li><li>- Los saberes o conocimientos científicos relativos a la física, la química, la biología, la geología, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan de conceptos, procesos y situaciones interconectadas.</li></ul>

<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno.</li> <li>- Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.</li> <li>- Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida.</li> <li>- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas.</li> <li>- Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo.</li> <li>- Identificar preguntas.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Llegar a una conclusión.</li> <li>- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rigor, respeto a los datos y veracidad.</li> <li>- Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología.</li> <li>- Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales, y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.</li> </ul>
<b>3. Competencia digital (CD)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para buscar y procesar información mediante un uso creativo, crítico y seguro de las TIC.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas y estrategias de acceso a la información.</li> <li>- Herramientas tecnológicas.</li> <li>- Manejo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, digital.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información.</li> <li>- Interpretar y comunicar información.</li> <li>- Eficacia técnica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autonomía.</li> <li>- Responsabilidad crítica.</li> <li>- Actitud reflexiva.</li> </ul>
<b>4. Aprender a aprender (CAA)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento de las capacidades personales.</li> <li>- Estrategias para desarrollar las capacidades personales.</li> <li>- Atención, concentración y memoria.</li> <li>- Motivación.</li> <li>- Comprensión y expresión lingüísticas.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiar y observar.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Planificar proyectos.</li> <li>- Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información.</li> <li>- Ser capaz de autoevaluarse.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en uno mismo.</li> <li>- Reconocimiento ajustado de la competencia personal.</li> <li>- Actitud positiva ante la toma de decisiones.</li> <li>- Perseverancia en el aprendizaje.</li> <li>- Valoración del esfuerzo y la motivación.</li> </ul>
<b>5. Competencias sociales y cívicas (CSC)</b>	

<b>Definición</b>	Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.</li> <li>- Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial.</li> <li>- Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.</li> <li>´Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.</li> <li>- Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.</li> <li>- Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.</li> <li>- Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes.</li> <li>- Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.</li> <li>- Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.</li> <li>- Reflexión crítica y creativa.</li> <li>- Participación constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>- Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad.</li> <li>- Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social.</li> <li>- Comunicación intercultural, diversidad de valores y respeto a las diferencias, comprometiéndose a la superación de prejuicios.</li> <li>- Pleno respeto de los derechos humanos.</li> <li>- Voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad.</li> <li>- Comprensión y respeto de los valores basados en los principios democráticos.</li> <li>- Participación constructiva en actividades cívicas.</li> <li>- Apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible.</li> <li>- Voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás, y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.</li> </ul>



6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)	
<b>Definición</b>	Capacidad para adquirir y aplicar una serie de valores y actitudes, y de elegir con criterio propio, transformando las ideas en acciones.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconocimiento.</li> <li>- Establecimiento de objetivos.</li> <li>- Planificación y desarrollo de un proyecto.</li> <li>- Habilidades sociales y de liderazgo.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidad y autoestima.</li> <li>- Perseverancia y resiliencia.</li> <li>- Creatividad.</li> <li>- Capacidad para calcular y asumir retos responsablemente.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control emocional.</li> <li>- Actitud positiva ante el cambio.</li> <li>- Flexibilidad.</li> </ul>
7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)	
<b>Definición</b>	Habilidad para comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa, diferentes manifestaciones culturales, e interesarse en su conservación como patrimonio cultural.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lenguajes y manifestaciones artísticas.</li> <li>- Técnicas y recursos específicos.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender, apreciar y valorar críticamente.</li> <li>- Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>- Reconocimiento de las manifestaciones culturales y artísticas como fuentes de placer y disfrute personal.</li> <li>- Valoración responsable y actitud de protección del patrimonio.</li> </ul>

### 1.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

A asignatura «Educación Plástica Visual e Audiovisual» xoga un papel relevante para que os alumnos alcancen os obxectivos da etapa e adquiren as competencias clave pois:

- Contribúe, especialmente, a adquirir a **competencia en conciencia e expresións culturais**. Nesta etapa ponse o énfasis en ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e na utilización das técnicas e os recursos que lles son propios. O alumnado aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas. Por outra banda, contribúese a esta competencia cando se experimenta e investiga con diversidade de técnicas plásticas e visuales e ése capaz de expresarse a través da imaxe.

- Colabora en gran medida na adquisición da **competencia de sentido da iniciativa e espírito emprendedor**, dado que todo proceso de creación supón converter unha idea nun produto e, por iso, en desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados. En resumo, sitúa ao alumnado ante un proceso que lle obriga a tomar decisións de xeito autónomo. Todo este proceso, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomenta a iniciativa e autonomía persoal.

- Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento da **competencias sociais e cívicas**. Naquela medida en que a creación artística 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.

- Á **competencia para aprender a aprender** contribúese na medida en que se favoreza a reflexión sobre os procesos e experimentación creativa, xa que implica a toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.

- A importancia que adquiren no currículo os contidos relativos á contorna audiovisual e multimedia expresa o papel que se outorga a esta materia na adquisición da competencia en tratamento da información e en particular ao mundo da imaxe que dita información incorpora. Ademais, o uso de recursos tecnolóxicos específicos non só supón unha

ferramenta potente para a produción de creacións visuales, senón que á súa vez colabora na mellora da **competencia dixital**.

- Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica é obxectivo da materia, así como profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas. As capacidades descritas anteriormente contribúen a que o alumnado adquira **competencia matemática**. Da mesma xeito, a «Educación Plástica Visual e Audiovisual» contribúe tamén á adquisición das **competencias básicas en ciencia e tecnoloxía** mediante a utilización de procedementos relacionados co método científico, como a observación, a experimentación, o descubrimento, a reflexión e a análise posterior. Así mesmo introduce valores de sustentabilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras propias, a análise de obras alleas e a conservación do patrimonio cultural.

- En canto á **competencia en comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, a Educación Plástica e Visual 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.

## 1.2 INCORPORACIÓN DOS TEMAS TRANSVERSAIS

### 1.2.a EDUCACIÓN EN VALORES

O ensino da «Educación Plástica Visual e Audiovisual» debe potenciar certas actitudes e hábitos de traballo que axuden ao alumno a apreciar o propósito da materia, a ter confianza na súa habilidade para abordala satisfactoriamente e a desenvolverse noutras dimensións humanas: autonomía persoal, relación interpersonal, etc. Concrétanse cinco valores fundamentais para esta etapa educativa. Son os seguintes:

#### 1. **Respecto**

- A un mesmo: autoestima, dignidade, esforzo persoal, honestidade, proxecto de vida.
- Aos demais: temos o deber de empatizar, escoitar activamente, dialogar e resolver conflitos.
- Ás culturas: ideas, linguas, costumes, patrimonio.
- Aos animais: evitar o maltrato e o dano innecesario.
- Á natureza: evitar o deterioro medioambiental e a extinción de especies.

#### 2. **Responsabilidade**

- Fronte ás tarefas persoais e de grupo: esforzo, compromiso.
- Fronte ás normas sociais: o deber de ser cívicos e coñecer o alcance de concepto de cidadanía.
- Fronte aos conflitos e dilemas morais: información fiable, sentido crítico e posicionamento ante estes temas.
- Fronte ao consumismo: consumo responsable e racional de produtos.
- Fronte ás xeracións venideras: desenvolvemento sostenible, ética global a longo prazo.

#### 3. **Xustiza**

- Dereito á igualdade, con especial referencia á igualdade efectiva entre homes e mulleres e a prevención da violencia de xénero, e aos valores inherentes ao principio de igualdade de trato e non discriminación por calquera condición ou circunstancia persoal ou social.
- Dereito á alimentación.
- Dereito á saúde.
- Dereito á educación.
- Dereito á paz, mediante o fomento da aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.
- Dereito á xustiza internacional, baseado nos valores que sustentan a liberdade, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto aos dereitos humanos e o rexeitamento á violencia terrorista, a pluralidade, o respecto ao Estado de dereito, o respecto e consideración ás vítimas do terrorismo e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.

#### 4. **Solidariedade**

- Coas persoas próximas que se senten fráxiles e indefensas ante a súa día a día.
- Coas persoas que padecen unha enfermidade grave ou limitación dalgún tipo.
- Cos inmigrantes, refuxiados e desprazados.
- Coas vítimas do desequilibrio económico mundial.
- Coas vítimas de conflitos armados.
- Coas vítimas de desastres naturais.

#### 5. **Creatividade**

- O impulso de buscar alternativas para obter solucións.
- A confianza en que é posible mellorar as situacións difíciles, os conflitos, etc.

### **1.2.b MEDIDAS PARA ESTIMULAR O INTERÉS E O HÁBITO DA LECTURA E PARA A MELLORA DA EXPRESIÓN ORAL E ESCRITA**

Sen prexuízo do seu tratamento específico nalgunhas das materias da etapa, e en cumprimento do disposto no Decreto 86/2015, de 25 de xuño, no área de «Educación Plástica Visual e Audiovisual» traballaranse distintos elementos transversais de carácter instrumental, un dos cales fai fincapé na adopción de medidas para estimular o hábito da lectura e mellorar a comprensión e a expresión oral e escrita.

O dominio e progreso da competencia lingüística nos seus catro dimensións (comunicación oral: escoitar e falar; e comunicación escrita: ler e escribir), haberá de comprobarse a través do uso que o alumnado fai en situacións comunicativas diversas. O feito de transmitir ideas e opinións, imprescindibles para lograr os obxectivos relacionados cunha visión crítica das repercusións da actividade humana, fomenta o uso tanto da linguaxe verbal como do escrito. A valoración crítica das mensaxes explícitas e implícitas nos medios de comunicación, na linguaxe publicitaria, en revistas especializadas, estimula o hábito para a lectura.

Poden servir de modelo os seguintes exemplos de situacións, actividades e tarefas (que, na súa maioría, realízanse a diario) que deben ser tidas en conta para avaliar o grado de consecución desta competencia:

#### **a) Interese e o hábito da lectura**

- Realización de tarefas de investigación nas que sexa imprescindible ler documentos de distinto tipo e soporte.
- Lectura de instrucións escritas para a realización de actividades.
- Lecturas recomendadas.
- Plan lector.
- Visitas a librerías especializadas en artes plásticas e deseño gráfico

#### **b) Expresión escrita: ler e escribir**

- É fundamental para o traballo da comprensión lectora o comentario colectivo de textos.
- Realizar na aula a lectura das actividades e exercicios que se van a facer. A continuación obter a idea principal e parafrasear a cuestión que se propón, para poder dar a resposta adecuada.
- A partir da lectura dun texto determinado, indicar que cadro, que representación, que gráfico, que título de entre diversos posibles é o máis adecuado para o conxunto do texto ou para algunha parte do mesmo, e extraer conclusións; comprender e establecer relacións cronolóxicas ou de causa-efecto entre unha serie de accións; considerar alternativas; elaborar hipótese, diferenciar feitos de opinións e suposicións, etc.
- Procura e realización de biografías de artistas e lectura de parte destas. Animarase aos alumnos á lectura de diversos artigos ou traballos relacionados coa materia que se estea impartindo e que aparezan nos medios de comunicación ou en medios especializados.
- Uso de distintos soportes e tipoloxías textuais (textos técnicos, táboas de datos, dicionarios, manuais, prensa, internet, etc.).
- Elaborar todo tipo de producións escritas:
  - + A partir da lectura dun texto determinado, elaborar resumos, esquemas ou informes.
  - + Creacións propias (lemas, ensaios, cómics, caligramas, etc.).
  - + Análise e produción de gráficas, murales, guiones, pósteres, etc.

#### **c) Expresión oral: escoitar e falar**

- A presentación de traballos coa intención de que o alumno, individualmente ou en grupo reducido, describa, narre, explique, razoe, xustifique e valore sobre o propósito e a información que ofrecen.
- A presentación pública con exposición argumentada, por parte do alumnado, de producións elaboradas persoalmente ou en grupo sobre actividades e temas tratados en clase.

### **1.2.c USO DAS TIC**

As TIC, cada vez máis presentes na nosa sociedade formando parte da nosa vida cotiá, supoñen un recurso educativo que pode enriquecer a metodoloxía didáctica. O seu incorporación nas aulas de Educación Secundaria como ferramenta, axuda a desenvolver no alumnado diferentes habilidades, que van desde o acceso á información ata a súa transmisión, unha vez tratada, en distintos soportes. Convértese así nun elemento esencial para informarse, aprender e comunicarse.

É de suma importancia a utilización segura e crítica das TIC, tanto no traballo como no lecer. Neste sentido, é

fundamental informar e formar ao alumno sobre as situacións de risco derivadas da súa utilización e como previlas e denuncialas.

A incorporación das TIC no aula contempla varias vías de tratamento que deben ser complementarias:

1. Como fin en si mesmas: o uso das TIC implica aprender a utilizar equipamentos e ferramentas específicos con estratexias que permitan identificar e resolver pequenos problemas rutineiros de software e de hardware, así como o manexo de programas.

2. Como medio: o seu obxectivo é sacar todo o provecho posible das potencialidades desta ferramenta. Ao finalizar a Educación Secundaria Obligatoria, os alumnos deben ser capaces de buscar, almacenar e editar información, e interactuar mediante distintas ferramentas.

Na materia de «Educación Plástica Visual e Audiovisual», con carácter xeral, se potenciarán actividades nas que haxa que realizar unha lectura e comprensión crítica dos medios de comunicación (televisión, cine, vídeo, radio, fotografía, materiais impresos ou en formato dixital, etc.), nas que prevaleza o desenvolvemento do pensamento crítico e a capacidade creativa a través da análise e a produción de materiais audiovisuais. Neste ámbito teñen cabida desde a utilización de diapositivas ou vídeo ata a visualización ou realización de presentacións, o traballo con recursos multimedia, pasando pola procura e selección de información en internet, a utilización de follas de cálculo e procesadores de texto, o desenvolvemento de blogs de aula, o tratamento de imaxes, etc.

As principais ferramentas TIC dispoñibles e algúns exemplos das súas utilidades concretas son:

- Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, realizar resumos, engadir títulos, imaxes, hipervínculos, gráficos e esquemas sinxelos, etc.
- Software para editar, realizar deseño gráfico, modificar imaxes, edición de vídeo, etc.
- Uso de follas de cálculo sinxelas para organizar información (datos) e presentala en forma gráfica.
- Utilización de programas de correo electrónico.
- Usos e opcións básicas dos programas de navegación.
- Uso de enciclopedias virtuales.
- Uso de periféricos: escáner, impresora, cámara, etc.
- Uso sinxelo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, etc.): traballos multimedia, presentacións creativas de textos, esquemas ou realización de diapositivas.
- Internet: procura e selección crítica de información.
- Elaboración de documentos conxuntos mediante ferramentas de programas de edición simultánea.
- Utilización dos innumerables recursos e páxinas web dispoñibles.

### 1.2.d OUTROS ELEMENTOS TRANSVERSAIS DO CURRÍCULO

Ademais dos elementos transversais de carácter instrumental que se acaban de mencionar, desde «Educación Plástica Visual e Audiovisual» trataranse outros contidos transversais e comúns, que deben afrontarse en todas as materias.

A presenza dos **ensinos transversais** na materia de Educación Plástica e Visual exprésase por medio de diferentes momentos do proceso de aprendizaxe:

#### *Educación moral e cívica*

- Actuación en situacións cotiás de acordo con modos propios da actividade plástica, como a exploración sistemática de alternativas, a precisión na linguaxe, a flexibilidade para modificar o punto de vista ou a perseveranza na procura de solucións.
- O respecto e a valoración dos traballos plásticos provenientes doutras épocas e culturas.
- A gran variedade de opcións na representación das formas e os diferentes estilos implican a aceptación doutros puntos de vista desde o respecto.

#### *Educación para a paz*

- Recoñecemento da realidade como diversa e susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapostos e complementarios.
- Flexibilidade para modificar o propio punto de vista na interpretación do traballo plástico.
- Recoñecemento e valoración das propias habilidades plásticas para afrontar as situacións que requiran o seu emprego.
- Valoración do traballo en equipo como o xeito máis eficaz para realizar determinadas actividades.

#### *Educación do consumidor*

- Débese fomentar o coidado e mantemento do material de debuxo xeométrico, pois gran parte do mesmo debería durar ao longo de todo o ensino secundario. Hábitos de conservación do material axudan a mellorar a educación do consumidor.

#### *Educación para a igualdade entre sexos*

- Recoñecemento da capacidade de cada un dos compañeiros e compañeiras para desempeñar tarefas comúns.
- Predisposición ao traballo en grupo, facilitando agrupamentos heteroxéneos desde a perspectiva de xénero.
- O estudo do escaso número de artistas femininas coñecidas ao longo da historia.
- Respecto de a educación non sexista é necesario fuxir, na presentación das actividades e situacións a analizar, dos tópicos tradicionalmente relacionados cos dous sexos.
- Ter en conta as diversas motivacións dos alumnos e alumnas, así como o seu desenvolvemento intelectual, mesturando as situacións de carácter investigador con outras máis creativas.

#### *Educación vial*

- O uso das formas xeométricas planas é unha constante no deseño de sinais indicativas de todo tipo. O uso, coñecemento e respecto dos sinais contribúe ao desenvolvemento da educación vial.

Non todos os temas transversales pódense traballar coa mesma profundidade desde a materia de Educación Plástica Visual e Audiovisual, pero débese realizar un esforzo para conseguir que todos se traten o máis adecuadamente posible e en especial os temas relacionados coa arte.

Por outra banda, o desenvolvemento de actitudes abertas cara ás opinións dos outros, o gusto pola precisión e o rigor, o fomento da presentación e a orde na realización de tarefas, a puntualidade axudan a conseguir os hábitos necesarios para vivir nunha sociedade pluralista e democrática. A súa práctica cotiá no aula contribúe a que os alumnos adquiren e desenvolvan estes valores.

Ademais, prestarase atención ao desenvolvemento de habilidades que estimulen a adquisición e desenvolvemento do **espírito emprendedor**, a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo, a capacidade de comunicación, a adaptabilidade, a observación e a análise, a capacidade de síntese, a visión emprendedora e o sentido crítico. Con este fin, propoñeranse actividades que axuden a:

- Adquirir estratexias que axuden a resolver problemas: identificar os datos e interpretalos, recoñecer que datos faltan para poder resolver o problema, identificar a pregunta e analizar que é o que se nos pregunta.
- Desenvolver exercicios de creatividade colectiva entre os alumnos que axuden a resolver unha necesidade cotiá.
- Ter iniciativa persoal e tomar decisións desde o seu espírito crítico.
- Aprender a equivocarse e ofrecer as súas propias respostas.
- Traballar en equipo, negociar, cooperar e construír acordos.
- Desenvolver habilidades cognitivas (expresión e comunicación oral, escrita e plástica; aplicación de recursos TIC

no aula, etc.) e sociais (comunicación; cooperación; capacidade de relación coa contorna; empatía; habilidades directivas; capacidade de planificación; toma de decisións e asunción de responsabilidades; capacidade organizativa, etc.)

### 1.3 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.

#### 1.3.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 verdaderamente 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.**

### 1.3.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA

A finalidade esencial da « Educación Plástica Visual e Audiovisual» é, por unha banda, dotar ao alumno dos recursos necesarios para poder expresarse con linguaxe gráfico plástico e, por outra, poder xulgar e apreciar o feito artístico.

O ensino e a aprendizaxe do área vense facilitados polo desenvolvemento intelectual desde o pensamento concreto ata o pensamento formal. A didáctica desta área ha de partir da apreciación en grao sumo próximo para chegar todo o máis afastado. Trátase, ante todo, de que o alumno asimile a contorna visual e plástico en que vive. Nesta interacción coa contorna teñen un papel importante as manifestacións da arte popular, que poden atoparse non importa en que lugar e que conteñen valores estéticos cuxo análises e aprecio contribúen a educar a sensibilidade artística. Ao tempo, débese axudar, estimular e intercambiar ideas nas aulas para lograr unha crecente sensibilidade cara ao feito artístico tendo como referencia a obra dos grandes artistas.

A realidade cotiá, tanto natural como de imaxes e feitos plásticos, na que viven inmersos os alumnos e onde están os obxectos dos distintos deseños e as imaxes transmitidas polos medios ?cine, televisión, imaxe digital, etc.?, deberá ser sempre o punto de partida do área.

O principal obxectivo do ensino da Educación Plástica e Visual é que os alumnos adquiren a capacidade de apreciar na súa contorna visual, tanto na natureza como na creación humana, os valores propios das artes visuais e saiban expresar os seus sentimentos, ideas e vivencias por medio da linguaxe visual e plástico.

Ademais, a concreción do área contribuirá ao desenvolvemento das seguintes capacidades:

- Perceptivas e cognitivas, como percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas, identificar as relacións da linguaxe visual e plástico con outras linguaxes e investigar diversas técnicas plásticas e visuales.
- Estéticas e creativas, como apreciar o feito artístico, desenvolver a creatividade e expresar a súa linguaxe persoal.
- Sociais e afectivas, como respectar, apreciar e aprender a interpretar outros modos de expresión visual e plástica, relacionarse con persoas e participar en actividades de grupo.
- De planificación, toma de decisións e avaliación, como determinar as fases do proceso de realización dunha obra, analizar os seus compoñentes para adecualos aos obxectivos e revisar ao acabar cada unha das fases.

Xa que logo, a Educación Plástica e Visual:

- Permite o desenvolvemento de actitudes e hábitos de análises e reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrontarse a situacións diversas.
- Fomenta o espírito crítico e a creatividade.
- Fai posible a captación da linguaxe das formas, contribuindo ao desenvolvemento da sensibilidade.
- Permite que se poida chegar a valorar e gozar do patrimonio artístico como exponente da nosa memoria colectiva.
- Desenvolve a capacidade de abstracción para a comprensión de numerosos trazados e convencionalismos.

- Posibilita a adquisición de destrezas vinculadas á orde e coidado nos procesos de elaboración dos traballos.

A educación é un proceso constructivo no que a actitude que manteñen profesor e alumno permite a aprendizaxe significativa. O alumno convértese en motor do seu propio proceso de aprendizaxe ao modificar el mesmo os seus esquemas de coñecemento. Xunto a el, o profesor exerce o papel de guía que asegure que o alumno poderá utilizar o apreso en circunstancias reais, ben levándoo á práctica, ben utilizándoo como instrumento para lograr novas aprendizaxes.

Polo que respecta aos **recursos metodolóxicos**, a Educación Plástica Visual e Audiovisual contemplará os mesmos principios de carácter psicopedagóxico que constitúen a referencia esencial para unha formulación curricular coherente e integrador entre todas as áreas dunha etapa que debe reunir un carácter comprensivo á vez que respetuoso coas diferenzas individuais. Son os seguintes:

- A nosa actividade como profesores será considerada como mediadora e guía para o desenvolvemento da actividade constructiva do alumno.
- Partiremos do nivel de desenvolvemento do alumno, o que significa considerar tanto as súas capacidades como os seus coñecementos previos.
- Promoveremos a adquisición de aprendizaxes funcionales e significativos.
- Buscaremos formas de adaptación na axuda pedagóxica ás diferentes necesidades do alumnado.
- Fomentaremos o desenvolvemento da capacidade de socialización e de autonomía do alumno.

Desenvolverase a capacidade creadora nas experiencias dos traballos dos alumnos. Para iso protexerese a expresión individual e estimularanse a iniciativa e a espontaneidade. Esta é un ensino activo con respostas inmediatas onde o alumno debe buscar solucións no canto de esperar a resposta do profesor.

A concreción dos principios plasmarase na procura sistemática da construción de procedementos do seguinte tipo:

- Análise e clasificación de linguaxes visuales da contorna.
- Identificación e comparación de texturas da contorna.
- Descricións, comparacións e representación de formas.
- Diferenciacións e representacións de matices.
- Recoñecemento e utilización de distintos soportes e técnicas.

En relación aos recursos ambientais e materiais teremos en conta que no noso contexto cultural, gran número dos estímulos que recibimos son de natureza táctil ou visual. Esta información provén de dúas grandes fontes: a que proporciona a natureza e a que provén da actividade e creación humana, onde están incluídos o deseño e as artes en xeral.

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 generalización.
- 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.

### **1.3.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE**

As actividades son o xeito activo e ordenada de levar a cabo as estratexias metodolóxicas ou experiencias de aprendizaxe. Unhas experiencias determinadas (proxecto, investigación, centro de interese, clase magistral, etc.) conllevarán sempre un conxunto de actividades secuenciadas e estruturadas.

O principio de actividade é fundamental no ensino actual. Neste sentido, nas experiencias de aprendizaxe debemos ter en conta os coñecidos principios do ensino do próximo ao distante, do fácil ao difícil, do coñecido ao descoñecido, do individual ao xeral e do concreto ao abstracto; así como tamén os principios que actualmente postula a aprendizaxe significativa, os cales supoñen un novo xeito de ver a formulación das actividades do aula:

- Para adquirir un novo coñecemento, o individuo ten que posuír unha cantidade básica de información respecto de el (esquemas cognitivos relacionais e non acumulativos).
  - + Consecuencia: actividades previas, diagnóstico inicial, material introductorio.
- Hanse de formar novos esquemas mediante os cales pódase organizar o coñecemento.
  - + Consecuencia: actividades de tratamento da información, actividades individuais e en grupo.
- Os novos esquemas hanse de reaxustar, han de permitir a acomodación da nova información para que sexan eficaces.
  - + Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos non apresos, nova secuencia.



Non podemos planificar as actividades ou experiencias de aprendizaxe de xeito arbitraria, senón que se necesita unha análise previa de que queremos desenvolver e en que momento introducimos a actividade.

No ensino-aprendizaxe no aula podemos distinguir varios tipos de actividades segundo a súa finalidade. Cada conxunto require diferentes tipos de experiencia educativa:

- **Actividades de introdución-motivación:** Han de introducir aos alumnos no que se refire ao aspecto da realidade que deben aprender.

- **Actividades sobre coñecementos previos:** Son as que realizamos para coñecer as ideas, as opinións, os acertos ou os erros conceptuais dos alumnos sobre os contidos a desenvolver.

- **Actividades de desenvolvemento:** Son as que permiten coñecer os conceptos, os procedementos ou as actitudes novas, e tamén as que permiten comunicar aos demais o labor realizado. Poden ser de varios tipos:

+ *Actividades de repetición.* Teñen como finalidade asegurar a aprendizaxe, é dicir, que o alumno senta que ha interiorizado o que o seu profesor quíxolle transmitir. Son actividades moi similares ás que previamente realizou o profesor.

+ *Actividades de consolidación.* Nas cales contrastamos que as novas ideas acomodáronse coas previas dos alumnos.

+ *Actividades funcionais ou de extrapolación.* Son aquelas en as que o alumnado é capaz de aplicar o coñecemento apreso en contextos ou situacións diferentes ás traballadas en clase.

+ *Actividades de investigación.* Son aquelas en as que o alumnado participa na construción do coñecemento mediante a procura de información e a inferencia, ou tamén, aquelas nas que utiliza o coñecemento para resolver unha situación/problema proposto.

- **Actividades de reforzo:** Programámolas para alumnos con algún tipo de atraso ou dificultade. Non poden ser estereotipadas, senón que habemos de axustalas ás necesidades ou carencias de cada alumno.

- **Actividades de recuperación:** Son as que programamos para os alumnos que non adquiriron os coñecementos traballados.

- **Actividades de ampliación/profundización:** Son as que permiten continuar construíndo novos coñecementos a alumnos que realizaron de xeito satisfactorio as actividades de desenvolvemento propostas e, tamén, as que non son imprescindibles no proceso.

- **Actividades globais ou finais:** Son aquelas que realizamos dando un sentido global aos distintos aspectos que traballamos nun tema, con obxecto de non parcelar a aprendizaxe, senón, pola contra, facerlle ver ao alumno que os distintos aspectos apresos sérvenlle para dar resposta a situacións/problemas da vida cotiá.

- **Traballos monográficos interdisciplinares** ou outros de natureza análoga que impliquen a varios departamentos: Son aqueles que pretenden:

+ Desenvolver, aplicar e poñer en práctica as competencias básicas previstas para a Ensino Secundaria Obrigatoria.

+ Mostrar a consecución alcanzada dos obxectivos xerais da etapa.

+ Mostrar os coñecementos adquiridos sobre varios temas ou materias.

+ Aplicar métodos e técnicas de traballo a través de contidos diversos que ilustren o seu asimilación.

+ Achegar aos alumnos a un modo de traballar metódico onde poder aplicar os procedementos e habilidades aprendidos en distintas materias.

+ Centrarse na indagación, a investigación e a propia creatividade, favorecendo a curiosidade e o interese na súa realización.

A súa finalidade non é estudar un novo temario ou currículo, e as súas características fundamentais son:

- Facilitar e estimular a procura de informacións, a aplicación global do coñecemento, dos saberes prácticos, capacidades sociais e destrezas, non necesariamente relacionados coas materias do currículo, polo menos non todos eles.

- Realizar algo tanxible (prototipos, obxectos, intervencións no medio natural, social e cultural; inventarios, recopilacións, exposicións, dixitalizacións, plans, estudos de campo, enquisas, recuperación de tradicións e lugares de interese, publicacións, etc.).

- Elixir como núcleo vertebrador algo que teña conexión coa realidade, que dea oportunidades para aplicar e integrar coñecementos diversos e dea motivos para actuar dentro e fóra dos centros docentes.

- Vivir a autenticidade do traballo real, seguindo o desenvolvemento completo do proceso, desde o seu planificación, distintas fases da súa realización e logro do resultado final.

- Fomentar a participación dos estudantes nas discusións, na toma de decisións e na realización do proxecto, sen prexuízo de que poidan repartirse tarefas e responsabilidades.

En conclusión, suscítase unha **metodoloxía activa e participativa**, na que se utilizarán unha diversa tipoloxía de actividades (de introdución-motivación, de coñecementos previos, de desenvolvemento [de consolidación, funcionais ou de extrapolación, de investigación], de reforzo, de recuperación, de ampliación/profundización, globais ou finais). O enfoque metodolóxico axustarase aos seguintes parámetros:

1. Diseñaranse actividades de aprendizaxe integradas que permitan aos alumnos avanzar cara aos resultados de aprendizaxe de máis dunha competencia ao mesmo tempo.
2. A acción docente promoverá que os alumnos sexan capaces de aplicar as aprendizaxes nunha diversidade de contextos.
3. Se fomentará a reflexión e investigación, así como a realización de tarefas que supoñan un reto e desafío intelectual para os alumnos.
4. Poderanse deseñar tarefas e proxectos que supoñan o uso significativo da lectura, escritura, TIC e a expresión oral mediante debates ou presentacións orais.
5. A actividade de clase favorecerá o traballo individual, o traballo en equipo e o traballo cooperativo.
6. Procurarase organizar os contidos en torno a núcleos temáticos próximos e significativos.
7. Procurarase seleccionar materiais e recursos didácticos diversos, variados, interactivos e accesibles, tanto no que se refire ao contido como ao soporte.

### **1.3.d AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS**

Poderanse realizar diferentes variantes de agrupamentos, en función das necesidades que suscite a resposta á diversidade e necesidades dos alumnos, e á heteroxeneidade das actividades de ensino/aprendizaxe.

Así, partindo do agrupamento máis común (*grupo-clase*), e combinado co *traballo individual*, acudirase ao *pequeno grupo* cando se queira buscar o reforzo para os alumnos cun ritmo de aprendizaxe máis lenta ou a ampliación para aqueles que mostren un ritmo de aprendizaxe máis rápida; aos *grupos flexibles* cando así o requiran as actividades concretas ou cando se busque a constitución de *equipos de traballo* nos que o nivel de coñecemento dos seus membros sexa diferente pero exista coincidencia en canto a intereses; ou á *constitución de talleres*, que darán resposta a diferentes motivacións. En calquera caso, cada profesor decidirá, á vista das peculiaridades e necesidades concretas dos seus alumnos, o tipo de agrupamento que considere máis operativo.

MODALIDAD DE AGRUPAMIENTO	NECESIDADES QUE CUBRE
Trabajo individual	- Actividades de reflexión personal. - Actividades de control y evaluación.
Pequeño grupo (apoyo)	- Refuerzo para alumnos con ritmo más lento. - Ampliación para alumnos con ritmo más rápido. - Trabajos específicos.
Agrupamiento flexible	Respuestas puntuales a diferencias en: - Nivel de conocimientos. - Ritmo de aprendizaje. - Intereses y motivaciones.
Talleres	- Respuesta puntual a diferencias en intereses y motivaciones, en función de la naturaleza de las actividades.

Polo seu valor intrínseco no fomento da adquisición e o desenvolvemento de habilidades como a autonomía, a toma de decisións responsable e o traballo en equipo, é importante que se conformen **grupos de traballo heteroxéneos** para realizar **traballos cooperativos**. Antes de iniciar as actividades, é imprescindible que se proporcionen ao alumnado ferramentas que lles axuden a organizar a tarefa de xeito autónomo e consensuada: *distribuír roles en función das habilidades e intereses, establecer prazos, realizar propostas, debatelas* logo dunha *escoita activa* utilizando argumentos, *tomar decisións, consensuar propostas*, elixir os materiais necesarios e transformar ditas propostas en produtos concretos. Todo iso obrigará ao alumno a reflexionar sobre a súa propia aprendizaxe, fomentará a convivencia e potenciará unha das ferramentas máis potentes e produtivas para a aprendizaxe: o ensino entre iguais.

### 1.3.e ORGANIZACIÓN DO ESPAZO

O espazo deberá organizarse en condicións básicas de accesibilidade e non discriminación necesarias para garantir a participación de todos os alumnos nas actividades do aula e do centro. Dita organización irá en función dos distintos tipos de actividades que se poden levar a cabo:

ESPACIO	ESPECIFICACIONES
Dentro del aula	- Se podrán adoptar disposiciones espaciales diversas.
Fuera del aula	- Biblioteca. - Sala de audiovisuales. - Sala de informática. - Salón de actos. - Otros.
Fuera del centro	- Visitas y actos culturales en la localidad. - Visitas y actos culturales fuera de la localidad.

### 1.3.f MATERIAIS E RECURSOS

Os *criterios de selección* dos materiais curriculares que adopten os equipos docentes axústanse a un conxunto homoxéneo, que proporcionan resposta efectiva ás formulacións xerais da intervención educativa e ao modelo anteriormente proposto. De tal modo, establécense oito criterios ou directrices xerais que axudan a avaliar a pertinencia da selección:

1. Adecuación ao contexto educativo do centro.
2. Correspondencia dos obxectivos promovidos cos enunciados da programación.
3. Coherencia dos contidos propostos cos obxectivos, coa presenza dos diferentes tipos de contido e a inclusión de temas transversales.
4. Acertada progresión dos contidos e obxectivos, a súa correspondencia co nivel e a fidelidade á lóxica interna de cada materia.
5. Adecuación aos criterios de avaliación do centro.
6. Variedade das actividades, diferente tipoloxía e a súa potencialidade para a atención ás diferenzas individuais.
7. Claridade e amenidad gráfica e expositiva.

## 8. Existencia doutros recursos que facilitan a tarefa educativa.

Entre os recursos didácticos que o profesor podería utilizar están os seguintes:

- A explicación directa cando sexa estrictamente necesaria; si non é imprescindible, mellor que os propios alumnos vaian progresando no seu autoaprendizaxe.
- Apoio en libros de texto para o alumnado e bibliografía de consulta para os membros do Departamento de Debuxo.
- Apoio en medios interactivos virtuales proporcionados polas redes de contornas informáticas, que permitan, entre outras, a interacción profesor-alumno de xeito individualizado.
- Apoio en imaxes de distintos soportes:
  - + Láminas de arte.
  - + Imaxes fotográficas
  - + Imaxes infográficas
  - + Imaxes proxectadas ...
  - + Modelos varios de escayola, xarróns de barro e cerámica, entre outros, para debuxo do natural.
  - + Sólidos básicos en madeira e plástico e pezas industriais para fundamentar esbozos acoutados e representacións en debuxo técnico.
  - + Empregaranse figuras xeométricas tridimensionais e planas para facilitar a comprensión espacial dos corpos xeométricos.
- Útiles e ferramentas propias da materia:
  - + Blocs de debuxo.
  - + Lápicos de distinta dureza, lápicos de cores, rotuladores, ceras, acuarelas...
  - + Material de debuxo para trazados xeométricos (regla, compás...).
  - + Papel de todos os tipos, cartulinas, cartón...
  - + Instrumentos de modelaxe e material para realizar obras plásticas tridimensionais (plastilina, arcilla, escayola...)
- Material informático:
  - + Cámaras dixitais de video e fotografía
  - + Equipo informático con programas de tratamento de texto, de imaxes, de deseño gráfico, de deseño asistido (CAD), de acceso a internet e aos medios publicitarios e audiovisuais ...
- Equipo musical que permita a introdución da música no aula con fins didácticos interdisciplinares e para a súa edición en medios audiovisuais.
- Utilización de material para reciclaxe con fins estéticos e para sensibilizar ao alumnado sobre as consecuencias dun mundo baseado no consumo.

### 1.3.g MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

A Ensino Secundaria Obrigatoria organízase de acordo cos principios de educación común e de atención ás necesidades de todos os alumnos. Pero estes teñen distinta formación, distintas capacidades, distintos intereses, ... Por iso, a atención á diversidade debe converterse nun aspecto esencial da práctica docente diaria.

A atención á diversidade contemplarase en tres niveles ou planos: na *programación*, na *metodoloxía* e nos *materiais curriculares*.

#### 1. Atención á diversidade na programación

A programación debe ter en conta os contidos nos que os alumnos conseguen rendementos moi diferentes. Aínda que a práctica e resolución de problemas pode desempeñar un papel importante no traballo que se realice, o tipo de actividade concreta e os métodos que se utilicen deben adaptarse segundo o grupo de alumnos. Da mesma xeito, o grado de complejidade ou de profundidade que se alcance non pode ser sempre o mesmo. Por iso aconséllase organizar as actividades en *actividades de reforzo e de ampliación*, de maneira que poidan traballar sobre o mesmo contido alumnos de distintas necesidades.

A programación debe tamén ter en conta que non todos os alumnos progresan á mesma velocidade, nin coa mesma profundidade. Por iso, debe asegurar un nivel mínimo para todos ao final da etapa, dando oportunidades para que se recuperen os contidos que quedaron sen consolidar no seu momento, e de profundar naqueles que máis interesen individualmente.

#### 2. Atención á diversidade na metodoloxía

Desde o punto de vista metodolóxico, a atención á diversidade implica que o profesor:

- Detecte os coñecementos previos, para proporcionar axuda cando se observe unha lagoa anterior.
- Procure que os contidos novos enlacen cos anteriores, e sexan os adecuados ao nivel cognitivo.
- Intente que a comprensión de cada contido sexa suficiente para que o alumno poida facer unha mínima aplicación do mesmo, e poida enlazar con outros similares.

#### 3. Atención á diversidade nos materiais utilizados

Como material esencial utilízase o libro de texto. O uso de materiais de reforzo ou de ampliación, tales como as fichas de consolidación e de profundización permite atender á diversidade en función dos obxectivos que se queiran trazar.

De xeito máis concreto, especifícanse a continuación os instrumentos que se contemplarán para atender á

diversidade do alumnado:

- Variedade metodolóxica.
- Variedade de actividades de reforzo e profundización.
- Multiplicidade de procedementos na avaliación da aprendizaxe.
- Diversidade de mecanismos de recuperación.
- Traballo en pequenos grupos.
- Traballos voluntarios.

Estes instrumentos poden completarse con outras medidas que permitan unha adecuada atención da diversidade, como:

- Levar a cabo unha detallada avaliación inicial.
- Favorecer a existencia dun bo clima de aprendizaxe no aula.
- Insistir nos reforzos positivos para mellorar a autoestima.
- Aproveitar as actividades fose do aula para lograr unha boa cohesión e integración do grupo.

Si todas estas previsións non fosen suficientes, haberá que recorrer a procedementos institucionais, imprescindibles cando a diversidade ten un carácter extraordinario, como poida ser significativas deficiencias en capacidades de expresión, lectura, comprensión, ou dificultades orixinadas por incapacidade física ou psíquica.

Aos alumnos con dificultades físicas ou psíquicas que lles impidan seguir o desenvolvemento normal do proxecto curricular, previo informe psicopedagóxico do Departamento de Orientación, elaborariáselles, coa necesaria asesoría do mesmo, a *adaptación curricular* necesaria no referido a:

- Adaptación de obxectivos e contidos.
- Graduación de criterios e procedementos de avaliación.
- Metodoloxía.
- Elección de materiais didácticos.
- Agrupamentos.
- Organización espazo-temporal.
- Programas de desenvolvemento individual.
- Reforzos ou apoios.
- Adaptación ao ritmo de aprendizaxe destes alumnos.

### **1.3.h ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES E COMPLEMENTARIAS**

Considéranse actividades complementarias as planificadas polos docentes que utilicen espazos ou recursos diferentes ao resto de actividades ordinarias do área, aínda que precisen tempo adicional do horario non lectivo para a súa realización. Serán evaluables a efectos académicos e obrigatorios tanto para os profesores como para os alumnos. No entanto, terán carácter voluntario para os alumnos aquelas que se realicen fose do centro ou precisen achegas económicas das familias, nese caso garantirase a atención educativa dos que non participen nas mesmas. Entre os propósitos que perseguen este tipo de actividades destacan:

- Completar a formación que reciben os alumnos nas actividades curriculares.
- Mellorar as relacións entre alumnos e axudarlles a adquirir habilidades sociais e de comunicación.
- Permitir a apertura do alumnado cara á contorna física e cultural que lle rodea.
- Contribuír ao desenvolvemento de valores e actitudes adecuadas relacionadas coa interacción e o respecto cara aos demais, e o coidado do patrimonio natural e cultural.
- Desenvolver a capacidade de participación nas actividades relacionadas coa contorna natural, social e cultural.
- Estimular o desexo de investigar e saber.
- Favorecer a sensibilidade, a curiosidade e a creatividade do alumno.
- Espertar o sentido da responsabilidade nas actividades nas que se integren e realicen.

Propostas posibles de actividades complementarias:

- Visitas a museos e institucións culturais.
- Participación en concursos plásticos a escala local ou nacional
- Exposicións de alumnos no centro ou fóra del.
- Organización, no marco da Semana Cultural ou outras datas sinaladas, de concursos de pintura ou calquera outra expresión plástica, incluídas as propias da tradición cultural española.
- Cine escolar.
- Participacións en obradoiros de estampación e gravado.

### **1.4 AVALIACIÓN**

A avaliación do proceso de aprendizaxe dos alumnos da Ensino Secundaria Obrigatoria debe reunir estas propiedades:

- Ser continua, porque debe atender á aprendizaxe como proceso, contrastando diversos momentos ou fases.
- Ter carácter formativo, porque debe ter un carácter educativo e formador e ha de ser un instrumento para a mellora

tanto dos procesos de ensino como dos procesos de aprendizaxe.

- Ser integradora, porque atende á consecución do conxunto dos obxectivos establecidos para a etapa e do desenvolvemento das competencias correspondentes.
- Ser individualizada, porque se centra na evolución persoal de cada alumno.
- Ser cualitativa, na medida que aprecia todos os aspectos que inciden en cada situación particular e evalúa de xeito equilibrado diversos aspectos do alumno, non só os de carácter cognitivo.

No desenvolvemento da actividade formativa, definida como un proceso continuo, existen varios momentos clave, que inciden dun xeito concreto no proceso de aprendizaxe:

MOMENTO	Características	Relación con el proceso enseñanza-aprendizaje
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Permite conocer cuál es la situación de partida y actuar desde el principio de manera ajustada a las necesidades, intereses y posibilidades del alumnado.</li> <li>- Se realiza al principio del curso o unidad didáctica, para orientar sobre la programación, metodología a utilizar, organización del aula, actividades recomendadas, etc.</li> <li>- Utiliza distintas técnicas para establecer la situación y dinámica del grupo clase en conjunto y de cada alumno individualmente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Afectará más directamente a las primeras fases del proceso: diagnóstico de las condiciones previas y formulación de los objetivos.</li> </ul>
CONTINUA FORMATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valora el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del mismo.</li> <li>- Orienta las diferentes modificaciones que se deben realizar sobre la marcha en función de la evolución de cada alumno y del grupo, y de las distintas necesidades que vayan apareciendo.</li> <li>- Tiene en cuenta la incidencia de la acción docente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se aplica a lo que constituye el núcleo del proceso de aprendizaje: objetivos, estrategias didácticas y acciones que hacen posible su desarrollo.</li> </ul>
FINAL SUMATIVA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consiste en la síntesis de la evaluación continua y constata cómo se ha realizado todo el proceso.</li> <li>- Refleja la situación final del proceso.</li> <li>- Permite orientar la introducción de las modificaciones necesarias en el proyecto curricular y la planificación de nuevas secuencias de enseñanza-aprendizaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se ocupa de los resultados, una vez concluido el proceso, y trata de relacionarlas con las carencias y necesidades que en su momento fueron detectadas en la fase del diagnóstico de las condiciones previas.</li> </ul>

Así mesmo, contéplase no proceso a existencia de elementos de autoevaluación e coevaluación, de maneira que os alumnos implíquense e participen no seu propio proceso de aprendizaxe. Deste xeito, a avaliación deixa de ser unha ferramenta que se centra en resaltar os erros cometidos, para converterse nunha guía para que o alumno comprenda que lle falta por conseguir e como pode logralo.

#### 1.4.a REFERENTES PARA A AVALIACIÓN

Os *criterios de avaliación* establecidos han de servir como referentes e concretarse nos *estándares de aprendizaxe evaluables*, que á súa vez fundamentan o acto de avaliar. As ferramentas de avaliación que se propoñan, xa que logo, non deben intentar medir o grado de consecución dos contidos en si mesmos, senón dos estándares de aprendizaxe propostos que, intrínsecamente, sempre implicará a adquisición dos contidos asociados.

E para medir o grado de consecución de cada *competencia clave*, aplicarase o peso da porcentaxe da cualificación obtida en cada materia, consensuado pola Comisión Pedagóxica do Centro. Para a materia de **Educación Plástica Visual e Audiovisual**, este podería ser un exemplo:

COMPETENCIA CLAVE	PESO DE LA MATERIA
Comunicación lingüística	10 %
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología	15 %
Competencia digital	15 %
Aprender a aprender	10 %
Competencias sociales y cívicas	10 %
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	15 %
Conciencia y expresiones culturales	25 %

#### 1.4.b PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Os instrumentos que han de medir as aprendizaxes dos alumnos deberán cumprir unhas normas básicas:

a) Deben ser útiles, isto é, han de servir para medir exactamente aquilo que se pretende medir: o que un alumno sabe, fai ou como actúa.

b) Han de ser viables, a súa utilización non ha de entrañar un esforzo extraordinario ou imposible de alcanzar

Entre outros instrumentos de avaliación convén citar os seguintes:

##### - *Exploración inicial*

Para coñecer o punto de partida, resulta de gran interese realizar un sondo previo entre os alumnos. Este procedemento servirá ao profesor para comprobar os coñecementos previos sobre o tema e establecer estratexias de profundización; e para o alumno, para informarlle sobre o seu grado de coñecemento de partida. Pode facerse mediante unha breve enquisa oral ou escrita e a través dunha ficha de Avaliación Inicial.

##### - *Caderno do profesor*

É unha ferramenta crucial no proceso de avaliación. Pode constar de fichas de seguimento personalizado, onde se anoten todos os elementos que se deben ter en conta: asistencia, rendemento en tarefas propostas, participación, conduta, resultados das probas e traballos, etc.

Para completar o caderno do profesor será necesaria supervisar o caderno ou cartafol do alumno, tomar nota das súas intervencións e anotar as impresións obtidas en cada caso. Entre os aspectos que precisan dunha observación sistemática e análise de tarefas destacan:

+ Observación diaria: valoración do traballo de cada día, moi utilizado para calibrar hábitos e comportamentos desexables.

+ Participación nas actividades do aula, como debates, postas en común ..., que son un momento privilexiado para a avaliación de actitudes. O uso da correcta expresión oral será obxecto permanente de avaliación en toda clase de actividades realizadas polo alumno.

+ Traballo, interese, orde e solidariedade dentro do grupo.

- *Caderno de clase*, no que o alumno anota os datos das explicacións, as actividades e exercicios propostos. Nel consignaranse os traballos desenvolvidos individual ou colectivamente no aula ou fóra dela, que os alumnos deban realizar a petición do profesor. O seu actualización e corrección formal permiten avaliar o traballo, o interese e o grado de seguimento das tarefas do curso por parte de cada alumno e axudará a valorar distintas actividades, así como a organización e limpeza do mesmo.

##### - *Probas obxectivas*

Deben ser o máis variadas posibles, para que teñan unha maior fiabilidade. Poden ser de varios tipos:

+ De información: con elas pódese medir a aprendizaxe de conceptos, a memorización de datos importantes, etc.

+ De elaboración: evalúan a capacidade do alumno para estruturar con coherencia a información, establecer interrelacións entre factores diversos, argumentar lóxicamente, etc. Estas tarefas competenciais perseguen a realización dun produto final significativo e próximo á contorna cotiá.

+ De investigación: aprendizaxes baseadas en exercicios ou problemas.

+ Traballos individuais ou colectivos sobre un tema calquera.

+ Fichas de observación de actitudes do grupo-clase.

+ Rúbricas para a avaliación: de cada unidade didáctica, da tarefa competencial, do traballo realizado nos exercicios e da comprensión.

+ Rúbricas para a autoevaluación do alumno: da tarefa competencial, de traballo en equipo...

## Mecanismos de recuperación

Están en función de todo o anteriormente exposto. Cada alumno ha de recuperar aquilo no que non logrou os obxectivos propostos, de modo que:

- a) Deberá rectificar a súa actitude si aí está a súa dificultade.
- b) Deberá facer ou rectificar aqueles traballos que non fixo no seu momento ou fixo de modo non satisfactorio.
- c) Deberá volver estudar os contidos conceptuais ou procedimentales si esa é a súa insuficiencia.

Deste xeito non pode haber un único mecanismo de recuperación, pois este axustarase á realidade dos alumnos en cada avaliación. O profesor acordará cos seus alumnos o momento máis adecuado para a realización das probas ou traballos necesarios.

Os alumnos que teñan pendente de recuperación algunha avaliación anterior recibirán actividades extra de recuperación, motivadoras, significativas e, no posible, adaptadas ao modo de aprendizaxe de cada alumno para axudarlle a alcanzar os obxectivos. A modo de exemplo, propónse que a realización de devanditas actividades, nos prazos e forma que se lle establezan, podería contar un 25 % da nota de recuperación, que se completaría no 75 % restante coa nota obtida nunha proba obxectiva.

O procedemento que se establece cos alumnos que deben recuperar a **materia pendente** do ano anterior será similar. Para iso debe organizarse no Centro un calendario de entrega de actividades e de probas obxectivas que lle permitan recuperar a materia.

Para os alumnos que perdan o dereito á avaliación continua procederase en función do establecido no Regulamento de Réxime do centro.

### 1.4.c CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Han de ser coñecidos polos alumnos, porque deste xeito mellórase o proceso de ensino-aprendizaxe. O alumno debe saber que se espera del e como se lle vai a evaluar; só así poderá facer o esforzo necesario na dirección adecuada para alcanzar os obxectivos propostos. Si é necesario, débesele proporcionar un modelo que imitar no seu traballo. Arbitrarase, tamén, o modo de informar sobre os criterios de avaliación e cualificación ás familias dos alumnos, así como os criterios de promoción.

Os resultados de avaliación expresaranse con números sen decimais de 1 a 10, que se engadirán ás seguintes cualificacións: Sobresaliente (9, 10), Notable (7, 8), Ben (6), Suficiente (5) ou Insuficiente (4, 3, 2, 1). A cualificación «Non presentado» só poderá usarse cando o alumno non se presente ás probas extraordinarias, salvo que obtivese outra cualificación na avaliación final ordinaria, caso no que se poñerá a mesma cualificación.

Propónse o seguinte esquema para o cálculo da cualificación:

1. A cualificación da avaliación dividirase en dous bloques:

- + Actividades prácticas ----- desde un 50 %  
Exames escritos
- + Actividades e notas de clase ----- Ata un 30 % do total  
Cadernos  
Traballos escritos
- + Actitude ante a materia ----- Ata un 20 % do total  
Interese, puntualidade, cooperación, boa actitude en clase, entrega dos traballos en data ....

En caso de non existir actividades ou probas do segundo bloque nalgún período lectivo, a actitude ante a asignatura pode alcanzar, segundo criterio do profesor, o máximo do 30 %, sendo o resto para o primeiro apartado.

2. Presentación de cadernos, traballos e exames

a) É obrigatorio si fose o caso escribir a data e o enunciado dos exercicios (ou polo menos, facer referencia ao que pide cada un deles).

b) Todo exercicio debe empezar a contestarse facendo referencia ao que se pregunta.

c) Os traballos de investigación que se propoñan presentaranse aténdose ás instrucións previas do profesor sobre os seguintes aspectos:

- Portada.
- Índice.
- Contido do traballo.
- Anexos (onde se recolla a información manexada polo alumno para elaborar o traballo).
- Bibliografía comentada.

d) Para potenciar o uso das novas tecnoloxías, o alumno será libre de entregar os traballos impresos solicitados, gravados en pendrive ou a través do correo electrónico, sempre respectando as partes do traballo, comentadas anteriormente, así como a data de entrega.

3. Probas escritas. Na cualificación das probas escritas valoraranse positivamente os seguintes conceptos:

- Adecuación pregunta/resposta.
- Corrección formal (legibilidade, marxes ...) e ortográfica.



- Capacidade de síntese.
- Capacidade de definición.
- Capacidade de argumentación e razoamento.

Estes mesmos criterios adóptanse para avaliar o caderno de clase e os traballos monográficos.

4. As actividades prácticas axustaranse sempre ás normas prefixadas polo profesor e entregaranse na data proposta. A este efecto, pódese establecer un sistema de descontos na nota, en función da causa do atraso.

Calificarase, según o tipo de actividades, o seguinte:

- Concordancia e adecuación co pedido.
- Materialización dos conceptos teóricos adquiridos.
- Creatividade e orixinalidade.
- Limpeza e precisión.
- Acabado e presentación
- Entrega na data acordada.
- Dificultade e esforzo.
- Grado de coñecemento das técnicas.
- Actitude ante a actividade (bservación directa da actitude mediante rúbrica ao efecto: colaboración, traballo en equipo, atención, puntualidade, etc).

#### **1.4.d AVALIACIÓN FINAL ORDINARIA E EXTRAORDINARIA**

A avaliación do proceso de aprendizaxe dos alumnos debe ser integradora, e por iso, ha de terse en conta desde todas e cada unha das asignaturas a consecución dos obxectivos establecidos para a etapa e do desenvolvemento das competencias correspondentes. Con todo, o carácter integrador da avaliación non impedirá que o profesorado realice de xeito diferenciado a avaliación de cada asignatura tendo en conta os criterios de avaliación e os estándares de aprendizaxes evaluables de cada unha delas. Xa que logo, ao término de cada curso valorarase o progreso global do alumno en cada materia, no marco da avaliación continua levado a cabo.

Para o alumnado con cualificación negativa, poderase elaborar un informe individualizado no que consten os obxectivos non alcanzados e propóñanse actividades para a súa recuperación.

Levarase a cabo unha avaliación extraordinaria para estes alumnos e axustarase ao recolleito no informe que se entrega ao alumno.

##### **Avaliación ordinaria**

Será necesario alcanzar unha avaliación positiva na suma dos contidos conceptuais, procedimentais e actitudinais, para aprobar a asignatura en cada avaliación. Para garantir a avaliación continua, procederase a recuperar a parte suspensa inmediatamente despois dos períodos de vacacións.

A nota final obterase coa media aritmética das tres avaliacións, podéndose ponderar para estimular a progresión do alumno e segundo o criterio do profesor, da seguinte forma: 20% a primeira avaliación, 30% a segunda e 50% a terceira.

##### **Avaliación extraordinaria**

Será necesario alcanzar unha avaliación positiva na suma dos contidos conceptuais, procedimentais e actitudinais, para aprobar a asignatura en cada avaliación. Para garantir a avaliación continua, procederase a recuperar a parte suspensa inmediatamente despois dos períodos de vacacións.

A nota final obterase coa media aritmética das tres avaliacións, podéndose ponderar para estimular a progresión do alumno e segundo o criterio do profesor, da seguinte forma: 20% a primeira avaliación, 30% a segunda e 50% a terceira.

#### **1.4.e 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 escritas de carácter teórico-práctico nas datas fixadas para ese efecto polo Centro.

A proba escrita constará de diversas cuestións que comprobarán o grado mínimo de consecución dos estándares de aprendizaxe, descrito no punto 1.5.e, 1.6. e e 1.7.e desta programación. A súa cualificación será dun a dez.

As actividades entregaranse ao alumno ao principio de cada avaliación e este deberá presentalas terminadas no momento de realizar as probas escritas. En todo momento, o Departamento fará un seguimento e asesoramiento ao alumno para a realización das mesmas.

A nota final obterase ao 50% do valor entre o control e as actividades correspondentes.

#### 1.4.f AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO

A avaliación da práctica docente debe enfocarse polo menos con relación a momentos do exercicio:

1. Programación.
2. Desenvolvemento.
3. Avaliación.

Inclúese a continuación un modelo, a modo de exemplo de ficha de autoevaluación da práctica docente:

MATERIA:		CLASE:
<b>PROGRAMACIÓN</b>		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación de 1 a 10	Observaciones
Los objetivos didácticos se han formulado en función de los estándares de aprendizaje evaluables que concretan los criterios de evaluación.		
La selección y temporalización de contenidos y actividades ha sido ajustada.		
La programación ha facilitado la flexibilidad de las clases, para ajustarse a las necesidades e intereses de los alumnos lo más posible.		
Los criterios de evaluación y calificación han sido claros y conocidos de los alumnos, y han permitido hacer un seguimiento del progreso de los alumnos.		
La programación se ha realizado en coordinación con el resto del profesorado.		
<b>DESARROLLO</b>		
Antes de iniciar una actividad, se ha hecho una introducción sobre el tema para motivar a los alumnos y saber sus conocimientos previos.		
Antes de iniciar una actividad, se ha expuesto y justificado el plan de trabajo (importancia, utilidad, etc.), y han sido informados sobre los criterios de evaluación.		
Los contenidos y actividades se han relacionado con los intereses de los alumnos, y se han construido sobre sus conocimientos previos.		
Se ha ofrecido a los alumnos un mapa conceptual del tema, para que siempre estén orientados en el proceso de aprendizaje.		
Las actividades propuestas han sido variadas en su tipología y tipo de agrupamiento, y han favorecido la adquisición de las competencias clave.		
La distribución del tiempo en el aula es adecuada.		
Se han utilizado recursos variados (audiovisuales, informáticos, etc.).		

Se han facilitado estrategias para comprobar que los alumnos entienden y que, en su caso, sepan pedir aclaraciones.		
Se han facilitado a los alumnos estrategias de aprendizaje: lectura comprensiva, cómo buscar información, cómo redactar y organizar un trabajo, etc.		
Se ha favorecido la elaboración conjunta de normas de funcionamiento en el aula.		
Las actividades grupales han sido suficientes y significativas.		
El ambiente de la clase ha sido adecuado y productivo.		
Se ha proporcionado al alumno información sobre su progreso.		
Se han proporcionado actividades alternativas cuando el objetivo no se ha alcanzado en primera instancia.		
Ha habido coordinación con otros profesores.		
<b>EVALUACIÓN</b>		
Se ha realizado una evaluación inicial para ajustar la programación a la situación real de aprendizaje.		
Se han utilizado de manera sistemática distintos procedimientos e instrumentos de evaluación, que han permitido evaluar contenidos, procedimientos y actitudes.		
Los alumnos han dispuesto de herramientas de autocorrección, autoevaluación y coevaluación.		
Se han proporcionado actividades y procedimientos para recuperar la materia, tanto a alumnos con alguna evaluación suspensa, o con la materia pendiente del curso anterior, o en la evaluación final ordinaria.		
Los criterios de calificación propuestos han sido ajustados y rigurosos.		
Los padres han sido adecuadamente informados sobre el proceso de evaluación: criterios de calificación y promoción, etc.		

Ademais, sempre resulta conveniente escoitar tamén o parecer dos usuarios. Neste sentido, é interesante proporcionar aos alumnos unha vía para que poidan manifestar a súa opinión sobre algúns aspectos fundamentais da asignatura. Para iso, pode utilizarse unha sesión informal na que se intercambien opinións, ou ben pasar unha sinxela enquisa anónima, para que os alumnos poidan expresarse con total liberdade.

## 1.5 PROGRAMACIÓN 1º DE ESO

### 1.5.a OBXECTIVOS 1º DE ESO

1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación.
2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as diferentes finalidades das mensaxes visuales.
3. Distinguir e empregar recursos gráficos e digitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
4. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia para xerar sensacións visuales ou psicolóxicas.
5. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais.
6. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica.
7. Distinguir as principais calidades da cor e as súas variacións, para realizar determinadas combinacións cromáticas: primarios e secundarios.
8. Coñecer as relacións existentes entre as cores e apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor.
9. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
10. Diferenciar as calidades e as estruturas básicas das formas e representalas gráficamente, e identificar as diferentes modalidades de debuxo que se utilizan para a súa representación.
11. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e o xeito en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos.
12. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
13. Observar e recoñecer os recursos geométricos básicos para representar o espazo e o volume sobre o plano, e valorar a súa importancia.
14. Apreciar a incidencia da luz sobre o volume e representar este mediante o encaixado e o claroscuro.
15. Experimentar coas técnicas escultóricas do modelado.
16. Apreciar o sentido das formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
17. Analizar a figura humana mediante o estudo das súas proporcións e segundo os diferentes estilos artísticos, e utilizar a unidade de medida para representala.
18. Debuxar e compoñer figuras humanas en función do movemento, do xesto expresivo e da súa posición e punto de vista.
19. Coñecer a linguaxe do cómic e crear personaxes.
20. Coñecer as características da geometría e utilizala en composicións de debuxo técnico e artístico.
21. Coñecer e manexar adecuadamente os instrumentos para os trazados técnicos.
22. Realizar composicións con elementos geométricos básicos e coñecer as súas aplicacións na arte para comunicar ideas.
23. Coñecer e clasificar as formas poligonales básicas e aprender distintos métodos para a súa construción.
24. Realizar composicións expresivas con diferentes polígonos e identificar as súas aplicacións na arte.
25. Observar as imaxes da contorna natural e cultural, e identificar nelas as formas simétricas e os principais fundamentos compositivos.
26. Distinguir os tipos de simetría e os diferentes esquemas, ritmos e leis da composición, e relacionalos con outras linguaxes expresivos.
27. Expresarse con creatividade mediante o uso das técnicas e os esquemas requiridos, e transmitir emocións ou sentimentos individuais e do grupo.

### **1.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

Estes obxectivos agrúpanse en 9 unidades didácticas e concréntanse na programación de aula:

**UNIDADE 1ª** A LINGUAXE VISUAL (Obxectivos 1, 2 e 3)

**UNIDADE 2ª** ELEMENTOS BÁSICOS DA EXPRESIÓN PLÁSTICA (Obxectivos 4, 5 e 6)

**UNIDADE 3ª** A COR (Obxectivos 7, 8 e 9)

**UNIDADE 4ª** As FORMAS (Obxectivos 10, 11 e 12)

**UNIDADE 5ª** A FORMA NO ESPAZO (Obxectivos 13, 14 15 e 16)

**UNIDADE 6ª** A FIGURA HUMANA (Obxectivos 17, 18 e 19)

**UNIDADE 7ª** TRAZADOS XEOMÉTRICOS (Obxectivos 20, 21 e 22)

**UNIDADE 8ª** FORMAS POLIGONALES (Obxectivos 23 e 24)

**UNIDADE 9ª** FORMAS SIMÉTRICAS (Obxectivos 25, 26 e 27)

### **1.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA**

No perfil competencial da materia de 1º ESO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias clave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable.

**CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA**

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CC
<b>BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos configuradores de la imagen: punto, línea y plano.</li> <li>- Aprecio del uso que los/las artistas hacen del punto, la línea y el plano para aplicarlo a las propias composiciones.</li> <li>- El punto como el elemento más sencillo en la comunicación visual.</li> <li>- Posibilidades gráficas y expresivas de la línea en relación a su trazado, su grosor o su velocidad.</li> <li>- Calidades del plano como elemento compositivo y como constructor de volumen.</li> <li>- Elementos de expresión plástica: línea, textura y color.</li> <li>- Composición: elementos.</li> <li>- El ritmo en la composición.</li> <li>- El color como fenómeno físico y visual. Mezcla aditiva y mezcla subtractiva.</li> <li>- Círculo cromático. Colores complementarios.</li> <li>- Texturas naturales y artificiales. Capacidad expresiva de las texturas.</li> <li>- Materiales y técnicas de dibujo y pintura. Técnicas plásticas: secas, húmedas y mixtas.</li> </ul>	1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano, analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráficas plásticas propias y ajenas.	CCEC
	2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje, en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.	CAA
		2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	CSIIE
		2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	CCEC
	3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)	CCL
	4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	4.1. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	CCL
		4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	CSIIE
		4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	CCEC CSIIE
		4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del ámbito inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su ámbito.	CCEC
	5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, estudiando la síntesis aditiva y subtractiva y los colores complementarios.	CSC
	6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante las técnicas de frottage, utilizándolas en composiciones abstractas o figurativas.	CSIIE
	7. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico plásticas secas, húmedas y mixtas: témpera, lápiz de grafito y de color; collage.	7.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma idónea al objetivo de la actividad.	CCL
		7.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.	CSC
	7.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CCEC	

		7.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles, para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	CAA
		7.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	CSC
		7.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio y aprovechando sus calidades gráfico-plásticas.	CSC
		7.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CSC
<b>BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen y la comunicación visual.</li> <li>- Iconicidad. Grados de iconicidad.</li> <li>- Imagen figurativa e imagen abstracta.</li> <li>- Comunicación visual. Símbolos e iconos.</li> <li>- El cómic: medio de expresión. Lenguaje del cómic.</li> <li>- Comunicación visual: características y elementos que intervienen en ella.</li> <li>- Funciones de los mensajes en la comunicación visual y audiovisual.</li> </ul>	1. Reconocer los grados de iconicidad en imágenes presentes en el ámbito comunicativo.	1.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	CCL
		1.2. Reconoce grados de iconicidad en una serie de imágenes.	CCL
		1.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	CC
	2. Distinguir y crear tipos de imágenes según su relación significante- significado: símbolos e iconos.	2.1. Distingue símbolos de iconos.	CCL
		2.2. Diseña símbolos e iconos.	CD
	3. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de adecuadamente.	3.1. Diseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas y leyendas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	CCL
	4. Diferenciar y analizar los elementos que intervienen en un acto de comunicación.	4.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en actos de comunicación visual.	CSC
	5. Reconocer las funciones de la comunicación.	5.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en actos de comunicación audiovisual.	CCL
		5.2. Distingue la función o funciones que predominan en mensajes visuales y audiovisuales.	CD

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos geométricos fundamentales: punto, líneas y direcciones.</li> <li>- Posiciones relativas entre rectas: paralelas, cortantes y perpendiculares.</li> <li>- Manejo de la escuadra y cartabón para el trazado de paralelas, perpendiculares y rectas a 45°.</li> <li>- Circunferencia y círculo. La circunferencia como lugar geométrico básico en el plano.</li> <li>- Manejo del compás. Dividir la circunferencia en dos, cuatro, seis u ocho partes iguales, usando el compás.</li> <li>- Realizar motivos decorativos con el manejo del compás.</li> <li>- Ángulos. Clasificación de ángulos y posiciones relativas.</li> <li>- Trazado de ángulos con escuadra y cartabón.</li> <li>- Realizar operaciones con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.</li> <li>- Bisectriz de un ángulo. La bisectriz como lugar geométrico básico en el plano.</li> <li>- Concepto de medida. Operaciones con segmentos con la ayuda de la regla o utilizando el compás.</li> <li>- Mediatriz de un segmento. La mediatriz como lugar geométrico básico en el plano.</li> <li>- Teorema de Thales. Aplicaciones del teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguales y para la escala de un polígono.</li> <li>- Lugares geométricos fundamentales. Circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana.</li> <li>- Clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.</li> <li>- Construcción de triángulos.</li> <li>- Líneas y puntos notables de los triángulos. Alturas, medianas, bisectrices y mediatrices de los triángulos.</li> <li>- Triángulo rectángulo: características y construcción de uno.</li> <li>- Cuadriláteros: clasificación y propiedades.</li> <li>- Construcción de cuadriláteros.</li> <li>- Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación de los polígonos.</li> <li>- Construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia.</li> </ul>	1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.1. Traza las rectas que pasan por cada par de puntos, usando la regla, resalta el triángulo que se forma.	CAA
	2. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, después de repasar previamente estos conceptos.	2.1. Señala dos de las aristas de un paralelepípedo, sobre modelos reales, estudiando si definen un plano o no, y explicando cuál es, en caso afirmativo.	CMCC T
	3. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	3.1. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.	CD
	4. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	4.1. Divide la circunferencia en seis partes iguales, usando el compás, y dibuja con la regla el hexágono regular y el triángulo equilátero que se posibilita.	CMCC T
	5. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	5.1. Identifica los ángulos de 30°, 45°, 60° y 90° en la escuadra y en el cartabón.	CSIEE
	6. Estudiar la suma y la resta de ángulos, y comprender la forma de medirlos.	6.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	CMCC T
	7. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	7.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	CCEC
	8. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	8.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.	CMCC T
	9. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.	9.1. Traza a mediatriz de un segmento utilizando compás y regla, y también utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCC T
	10. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	10.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	CCEC
		10.2. Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	CSIEE
	11. Conocer lugares geométricos y definirlos.	11.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CMCC T
	12. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	12.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos.	CCEC
	13. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	13.1. Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	CAA
	14. Analizar las propiedades de puntos y rectas característicos de un triángulo.	14.1. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, las bisectrices o las mediatrices correspondientes.	CSIEE
15. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, y aplicarlas con propiedad a la construcción de éstos.	15.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	CMCC T	



	16. Conocer los tipos de cuadriláteros.	16.1. Clasifica correctamente cualquier cuadrilátero.	CCEC
	17. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	17.1. Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	CAA
	18. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	18.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CCEC
	19. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	19.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados, inscritos en una circunferencia.	CMCC T

#### 1.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades de cada alumno, que serán quen marquen o ritmo de aprendizaxe. Tendo en conta que o curso ten aproximadamente entre 30/32 semanas, e considerando que o tempo semanal asignado a esta materia é de 2 horas, sabemos que no curso haberá ao redor de 60/64 sesións. Podemos, pois, facer unha estimación do reparto do tempo por unidade didáctica, tal e como se detalla a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Lenguaje visual	7 sesiones
UNIDAD 2: Elementos básicos de la expresión plástica	7 sesiones
UNIDAD 3: El color	7 sesiones
UNIDAD 4: Las formas	6 sesiones
UNIDAD 5: Las formas en el espacio	6 sesiones
UNIDAD 6: La figura humana	6 sesiones
UNIDAD 7: Trazados geométricos	8 sesiones
UNIDAD 8: Formas poligonales	8 sesiones
UNIDAD 9: Formas simétricas	5 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>60 sesiones</b>

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

- Analiza imaxes de forma obxectiva e subjetiva e saca as súas propias conclusións.
- Coñece e diferencia os elementos básicos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio e elabora composicións con distintas mensaxes.
- Identifica as diferentes finalidades das imaxes.
- Analiza distintas obras artísticas e identifica os elementos plásticos observados: punto, liña e plano.
- Realiza diversas composicións cos distintos elementos plásticos observados: punto, liña e plano.
- Recoñece os distintos tipos de texturas. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante a técnica do frottage e utilízalas en composicións abstractas ou figurativas.
- Distingue as cores primarias dos secundarios no círculo cromático e comprende a mestura sustractiva. Diferencia as calidades da cor: ton, valor e saturación e sabe aplicar os distintos grados nas súas composicións. Coñece as gamas cromáticas: frías, cálidas e acromáticas e aplícalas adecuadamente nas súas composicións.
- Realiza composicións creativas con témperas, nas que aplica correctamente as técnicas apresas.
- Recoñece as calidades esenciais que compoñen unha forma: cor, textura, tamaño e estrutura.
- Clasifica as formas segundo a súa orixe en naturais e artificiais e segundo a súa estrutura en orgánicas e geométricas.
- Comprende o emprego de recursos como a superposición de formas, a diminución do tamaño, os contrastes de

- cor e de forma, para crear sensación de profundidade.
- Comprende e practica como representar un volume no plano mediante o encaixado.
  - Recoñece os tipos de iluminación e a súa expresividade plástica e utiliza o claroscuro para dotar ás composicións de profundidade. Distingue a sombra propia da proxectada.
  - Analiza a proporción da figura humana en función da relación de medidas entre os seus partes.
  - Debuxa unha figura humana mediante a utilización dun canon de proporción.
  - Manexa con corrección a escuadra, cartabón e compás.
  - Perpendiculares con escuadra e cartabón e con compás: Mediatriz dun segmento.
  - Perpendicular a unha recta por un punto da mesma.
  - Perpendicular a unha semirecta polo extremo da mesma.
  - Paralelas con escuadra e cartabón.
  - Ángulos: concepto e clasificación.
  - Transporte dun ángulo.
  - División dun ángulo en dous partes iguais (Bisectriz dun ángulo).
  - Construción do ángulo de 90° e 45°.
  - Construción do ángulo de 60° e 30°.
  - Suma e resta de ángulos.
  - Triángulos. Construción e clasificación.
  - Construción dun triángulo dados os tres lados.
  - Construción do triángulo equilátero.
  - Construción do triángulo isósceles dada a base e un lado igual.
  - Triángulo rectángulo dados os dous catetos.
  - Cuadriláteros: Definición e clasificación.
  - Construción do cadrado dado o lado.
  - Rectángulo dados os seus dous lados.
  - Construción do rombo dada a diagonal e un lado.
  - Polígonos regulares: Definición. Triángulo equilátero. Método xeral de división da circunferencia en partes iguais.
  - División da circunferencia en 3 e 6 partes iguais (Método concreto).
  - División da circunferencia en 4 e 8 partes iguais (Método concreto).
  - Construción de polígonos regulares dado o lado (3, 4, 6 lados).
  - Analiza e distingue a simetría axial e a simetría radial na arte e na natureza.
  - Coñece e aplica as posibilidades expresivas das técnicas gráficas secas, húmidas e mixtas: témpera, lápiz de grafito e de cor; collage.
  - Actitude de respecto cara ás normas do aula, o material, aos seus compañeiros e limpeza na presentación de traballos.
  - Utiliza un programa sinxelo de debuxo no ordenador para debuxar liñas, figuras e traballar coa cor.

## **1.6 PROGRAMACIÓN 3º DE ESO**

### **1.6.a OBXECTIVOS 3º DE ESO**

1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación.
2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as distintas finalidades das mensaxes visuais.
3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
4. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe audiovisual: son e imaxe en movemento.
5. Diferenciar as características da linguaxe cinematográfica, televisivo e das novas creacións audiovisuais na arte.
6. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
7. Diferenciar as calidades das formas, clasificalas e debuxar con diferentes graos de iconicidade.
8. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e o xeito en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos.
9. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
10. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia expresiva e compositiva.
11. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais.
12. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica.
13. Distinguir a natureza e a percepción da cor luz e da cor pigmento para realizar determinadas combinacións cromáticas.
14. Coñecer as relacións existentes entre as cores para poder apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor e valor expresivo.
15. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
16. Coñecer as calidades da luz como elemento plástico expresivo na arte.
17. Representar luces e sombras para crear distintas sensacións nunha imaxe e para dar volume e ao plano mediante

diferentes procedementos.

18. Apreciar o sentido da luz sobre as formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
19. Aprender os conceptos básicos sobre composición con arranxo aos elementos, recursos e leis presentes nunha obra artística, e recoñecer a orde compositivo da súa contorna.
20. Analizar e empregar distintos esquemas e ritmos compositivos, e estudar as formas e a súa disposición no espazo que se vai a compoñer.
21. Comprender como pode empregarse o peso visual en diversas composicións plásticas.
22. Coñecer e debuxar os principais trazados geométricos e utilízalos en composicións de debuxo técnico e artístico.
23. Identificar e empregar as formas poligonales, curvas e tangencias nas composicións plásticas.
24. Apreciar a importancia do debuxo técnico na construción, o deseño e na arte.
25. Sinalar diferentes relacións de proporcionalidade entre figuras, manexar escalas de gráficas e deseñar redes modulares.
26. Apreciar a importancia da proporción na arte, na arquitectura e noutras manifestacións da contorna, e aplicala ás creacións propias.
27. Expresarse con creatividade utilizando as técnicas e os esquemas requiridos, e transmitindo emocións ou sentimentos individuais e do grupo.
28. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo tridimensional, e valorar a súa importancia.
29. Utilizar o sistema diédrico e o sistema axonométrico, e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas.
30. Aplicar os trazados de perspectivas a creacións e valorar o seu uso en representacións artísticas.
31. Utilizar a perspectiva cónica e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas.
32. Aplicar os trazados das perspectivas a creacións e a representacións artísticas, e valorar o alcance da sistematización da perspectiva cónica na arte.

### **1.6.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

Estes obxectivos agrúpanse en 11 unidades didácticas e concréntanse na programación de aula:

**UNIDADE 1ª** PERCEPCIÓN E LECTURA DE IMAXES (Obxectivos 1, 2 e 3)

**UNIDADE 2ª** LINGUAXE AUDIOVISUAL (Obxectivos 4, 5 e 6)

**UNIDADE 3ª** ANÁLISE DAS FORMAS (Obxectivos 7, 8 e 9)

**UNIDADE 4ª** ELEMENTOS DE EXPRESIÓN (Obxectivos 10, 11 e 12)

**UNIDADE 5ª** A COR (Obxectivos 13, 14 e 15)

**UNIDADE 6ª** LUZ E VOLUME (Obxectivos 16, 17 e 18)

**UNIDADE 7ª** A COMPOSICIÓN (Obxectivos 19, 20 e 21)

**UNIDADE 8ª** DEBUXO XEOMÉTRICO (Obxectivos 22, 23 e 24)

**UNIDADE 9ª** PROPORCIÓN E ESTRUTURAS MODULARES (Obxectivos 25, 26 e 27)

**UNIDADE 10ª** SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN (Obxectivos 28, 29 e 30)

**UNIDADE 11ª** PERSPECTIVA CÓNICA (Obxectivos 28, 30, 31 e 32)

**1.6.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 3º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA**

No perfil competencial da materia de 3º ESO 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.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CC
<b>BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>			
- Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.	CAA
		1.2. Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	SIEE
- Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	2. Crear composiciones gráficas personales y colectivas.	2.1. Reflexiona y evalúa, oralmente y por escrito, el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva.	SIEE
- La imagen como representación de la realidad. Iconicidad en la imagen gráfica. Niveles de iconicidad. - El esbozo o nota como estudio previo al resultado final.	3. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	3.1. Comprende y emplea los niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando esbozos, notas, y dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.	CEC
- Naturaleza del color. Color luz y color pigmento. - Temperatura del color. - Simbolismo del color.	4. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	4.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades empleando técnicas propias del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas.	CSIEE
		4.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	CSC
		4.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	SIEE
- Materiales y técnicas de dibujo y pintura. - Técnicas plásticas: secas, húmedas y mixtas.	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. Témpera y lápiz de grafito y de color; collage.	5.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma idónea al objetivo de la actividad.	CCL
		5.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.	CEC
		5.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones, etc.), valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	CAA
		5.4. Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales.	CAA
		5.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.	SIEE
		5.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio y aprovechando sus calidades gráfico-plásticas.	CSC
		5.7. Mantiene su espacio de trabajo y su material en orden y estado perfecto, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CSC



<b>BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL</b>			
- Percepción visual. Proceso perceptivo. - Constantes perceptivas de forma, tamaño y color.	1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.	CAA
- Ilusiones ópticas. - Leyes o principios de la Gestalt.	2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	2.1. Identifica y clasifica ilusiones ópticas según las leyes de la Gestalt.	CSC
		2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt.	CEC
- Imagen en movimiento: posibilidades expresivas.	3. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento y explorar sus posibilidades expresivas.	3.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	CD
- Lenguaje visual. Signo visual. Significante y significado.	4. Identificar signifiante y significado en un signo visual.	4.1. Distingue signifiante y significado en un signo visual.	CCL
- Lenguaje de la imagen. Aprender a leer la imagen. - Denotación y connotación.	5. Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo sus aspectos denotativo y connotativo.	5.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo sus elementos.	CCL
		5.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	CEC
- Fotografía. La fotografía como medio de comunicación.	6. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de ésta.	6.1. Identifica encuadres y puntos de vista en una fotografía.	CCL
		6.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista, aplicando diferentes leyes compositivas.	CD
- Lenguajes visual y audiovisual: funciones y códigos.	7. Utilizar de manera idónea los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	7.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización, etc.), y valora de manera crítica los resultados.	CCL
- Recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	8. Identificar y reconocer los lenguajes visuales apreciando los estilos y las tendencias, valorando, y respetando del patrimonio histórico y cultural, y disfrutando de él.	8.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.	CSC
- Publicidad: principales recursos visuales empleados en ella.	9. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	9.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.	CCL
- Cine. El cine como medio de comunicación.	10. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítico, situándolas en su contexto histórico y sociocultural, y reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	10.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, situándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	CEC
- Lenguaje multimedia como herramienta de trabajo.	11. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante éste.	11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera idónea.	CD

<b>BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO</b>			
- Lugares geométricos fundamentales: Circunferencia, mediatriz, bisectriz y mediana.	1. Conocer lugares geométricos y definirlos.	1.1. Explica verbalmente o por escrito los ejemplos más comunes de lugares geométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL
- Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. - Clasificación de los polígonos.	2. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente si es regular o irregular.	CAA
- Construcción de polígonos regulares dado el lado.	3. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	3.1. Construye correctamente polígonos regulares de hasta cinco lados, conociendo el lado.	CMCT
- Tangencias y enlaces. - Propiedades y consideraciones geométricas de las tangencias.	4. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en distintos casos de tangencia y enlaces.	4.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	CMCT
		4.2. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	QUE
- Tangencias y enlaces en curvas técnicas: óvalos y ovoides.	5. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básico, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	5.1. Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	CMCT
- Propiedades y características de las tangencias en óvalos y ovoides.	6. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y en los ovoides.	6.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	SIEE
- Enlaces en curvas técnicas. Espirales: propiedades y características.	7. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de dos, tres, cuatro y cinco centros.	7.1. Construye correctamente espirales de dos, tres, cuatro y cinco centros.	CMCT
- Redes modulares: cuadrada y triangular. - Concepto de simetría, giro y traslación aplicado las composiciones modulares.	8. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	8.1. Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.	CD
- Representación objetiva de sólidos. - Introducción a los sistemas de medida y sistemas perspectivos. - Vistas diédricas de un sólido.	9. Comprender el concepto de proyección y aplicarlo al dibujo de las vistas de objetos, con conocimiento de la utilidad de las anotaciones, practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos y partiendo del análisis de sus vistas principales.	9.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	CMCT
- Introducción a las axonometrías y a sus características. - Axonometría caballera aplicada a volúmenes sencillos.	10. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	10.1. Construye la perspectiva caballera de prismas y cilindros simple, aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	CMCT
- Axonometría isométrica aplicada a volúmenes sencillos.	11. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	11.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	CEC



### 1.6.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Los tiempos serán flexibles en función de cada actividad y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes marquen el ritmo de aprendizaje. Teniendo en cuenta que el curso tiene aproximadamente 30 semanas, y considerando que el tiempo semanal asignado a esta materia es de 2 horas, sabemos que en el curso habrá alrededor de 60/64 sesiones. Podemos, pues, hacer una estimación del reparto del tiempo por unidad didáctica, tal y como se detalla a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Percepción de la diferencia	5 sesiones
UNIDAD 2: Lenguaje audiovisual	6 sesiones
UNIDAD 3: Análisis de las formas	5 sesiones
UNIDAD 4: Elementos de expresión	5 sesiones
UNIDAD 5: El color	6 sesiones
UNIDAD 6: Luz y volumen	5 sesiones
UNIDAD 7: La composición	5 sesiones
UNIDAD 8: Dibujo geométrico	8 sesiones
UNIDAD 9: Proporción y estructuras modulares	5 sesiones
UNIDAD 10: Sistemas de representación	6 sesiones
UNIDAD 11: Perspectiva cónica	4 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>60 sesiones</b>

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

- Coñece os principios perceptivos e diferencia os distintos efectos visuais: proximidade, semellanza, continuidade, contraste, homoxeneidade.
- Distingue o significado e o significado nunha imaxe.
- Utiliza algún programa para tratamento dixital da imaxe.
- Coñece e diferencia os elementos básicos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio e compara distintas mensaxes.
- Identifica os tipos de linguaxes visuais: obxectivos, publicitarios e artísticos.
- Coñece e diferencia a estrutura da linguaxe cinematográfica e os encadres, movementos e angulacións da cámara.
- Analiza a linguaxe cinematográfica dunha película.
- Deseña, individualmente e en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións mediante diferentes linguaxes e códigos. Para iso, segue de xeito ordenado as distintas fases do proceso (guión técnico, story board, realización ...). Valora de modo crítico os resultados.
- Elabora documentos para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito adecuado.
- Distingue e expresa as sensacións que transmiten as distintas formas.
- Comprende e emprega os diferentes niveis de iconicidade da imaxe gráfica na elaboración de bocetos, apuntes, debuxo esquemático, analítico e mimético.
- Realiza diversas composicións cos distintos elementos plásticos observados: punto, liña e plano.
- Representa obxectos do natural de forma proporcionada mediante o encaixado e o claroscuro.
- Expresa diferentes sensacións (movemento, equilibrio, vivacidade, quietude, tridimensión, etc) mediante a utilización de puntos, liñas, planos e texturas.
- Emprega as texturas nas súas composicións.
- Coñece a síntese aditiva e sustractiva da cor, as cores primarias, secundarias, terciarias e complementarias.
- Distingue harmonías de cores afines e complementarias.
- Realiza composicións variando o valor ou a saturación da cor.
- Identifica e explica oralmente, por escrito e gráficamente o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.
- Suma, resta e copia ángulos, a bisectriz, división do ángulo recto en 3 partes iguais, constrúe ángulos de 90°, 45°,

60°, 30°, 75° e 135°.

- Coñece e constrúe os seguintes triángulos:
  - + Clasificación
  - + Dados os tres lados
  - + Dados dous lados e o ángulo que forman
  - + Triángulo rectángulo dada a hipotenusa e un cateto
  - + Isósceles dada a base e a altura
  - + Incentro, circunferencia inscrita
  - + Circuncentro, circunferencia circunscrita
- Coñece e constrúe os seguintes cuadriláteros:
  - + Clasificación
  - + Cadrado dado o lado
  - + Rectángulo dados os dous lados
  - + Rombo dada a diagonal e o lado
  - + Romboide dados os dous lados e o ángulo comprendido
- Coñece e constrúe os polígonos regulares. Definición. Polígono de 3, 4, 6 e 8 lados inscritos na circunferencia. División da circunferencia en partes iguais. Construción do polígono de 3, 4, 5 e 6 lados dado o lado do mesmo.
- Coñece e constrúe as seguintes tangencias. Definición de tangencia entre unha circunferencia e unha recta e entre dúas circunferencias. Recta tangente a unha circunferencia e a unha recta e entre dúas circunferencias. Recta tangente a unha circunferencia por un punto da mesma. Circunferencia de radio dado tangente a outra nun punto da mesma.
- Constrúe o óvalo dado o eixe maior. Ovoide dado o eixe non simétrico.
- Coñece a proporción e realiza e aplica escalas gráficas sencilas.
- Introducción ao sistema diédrico.
- Realiza a planta, alzado e perfil de figuras sinxelas dadas en perspectiva.
- Introducción ás axonometrías. Realiza as perspectivas isométrica e/ou caballera de figuras sinxelas.
- Fases no desenvolvemento dun proxecto.
- Actitude de respecto cara ás normas do aula, o material, aos compañeiros e limpeza na presentación de traballos.

## **1.7 PROGRAMACIÓN 4º DE ESO**

### **1.7.a OBXECTIVOS 4º DE ESO**

- 1- Observar y analizar las formas en la naturaleza y en reproducciones artísticas, diferenciando entre objetivo y subjetivo y valorar la obra de artistas que utilizan las formas naturales en sus creaciones plásticas.
- 2- Reproducir formas naturales en creaciones artísticas de forma libre.
- 3- Conocer la importancia de la realización de un esquema previo al realizar una producción y la aplicación de las leyes de la composición.
- 4- Apreiciar y conocer los distintos estilos artísticos. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.
- 5- Observar y analizar diferentes paisajes urbanos y realizar composiciones artísticas de paisajes, teniendo en cuenta las leyes de la composición, así como los elementos visuales y las técnicas más adecuados.
- 6- Conocer e identificar los principales elementos de la perspectiva cónica en la representación de paisajes.
- 7- Valorar la aportación de las ciudades y sus representaciones en los distintos períodos al patrimonio cultural y artístico.
- 8- Observar y analizar la estructura, el movimiento y los gestos del rostro en la figura humana.
- 9- Identificar las formas, la proporción y la expresividad en las representaciones plásticas de la figura humana.
- 10- Representar la figura humana según diversas intenciones expresivas o finalidades.
- 11- Reconocer y valorar la representación de la figura humana en el arte.
- 12- Identificar las características básicas de la imagen digital, conociendo y manejando programas informáticos básicos para la aplicación de elementos de la expresión plástica en creaciones digitales y mostrar interés por los avances tecnológicos vinculados al lenguaje audiovisual.
- 13- Reconocer las posibilidades de la imagen digital como medio de producción de obras artísticas, educativas, de diseño, etc., e identificar sus posibilidades de modificación, distribución y aplicación.
- 14- Conocer los inicios de la historia y la evolución de la fotografía, así como fotógrafos destacados de la historia.
- 15- Conocer y manejar las cámaras fotográficas digitales y sus funciones.
- 16- Reconocer los principales géneros fotográficos: publicitario, de naturaleza, científico y médico, de arquitectura y paisaje y de prensa.
- 17- Desarrollar una mirada crítica para analizar imágenes realizadas con técnicas clásicas y actuales.
- 18- Conocer la evolución histórica y tecnológica del arte cinematográfico y los diferentes géneros.
- 19- Identificar y describir los elementos básicos del lenguaje cinematográfico y sus valores expresivos.
- 20- Aplicar el lenguaje audiovisual a diferentes intenciones comunicativas.
- 21- Identificar las características de los diferentes medios de comunicación: publicidad, prensa y radio, y analizarlas de manera crítica.
- 22- Valorar la importancia del diseño en el mundo actual y diferenciar los posibles campos de aplicación.
- 23- Identificar y analizar las características funcionales del diseño.
- 24- Describir y aplicar la expresividad de los elementos plásticos en el diseño, utilizando formas geométricas básicas y estructuras modulares.
- 25- Reconocer y valorar los diferentes campos del diseño gráfico: imagen corporativa, comunicación visual, diseño editorial, etc.
- 26- Aplicar los elementos y las destrezas plásticas para transmitir ideas mediante diseños gráficos.
- 27- Identificar elementos propios de la representación geométrica en obras artísticas y diseños, y aplicarlos en sus creaciones.
- 28- Ser crítico con la información difundida por los mensajes publicitarios en cualquier soporte.
- 29- Distinguir los elementos del diseño publicitario y los diversos soportes: papel, televisión, páginas web, etc.
- 30- Crear diseños con fines publicitarios destinados a la sociedad actual y basados en elementos plásticos conocidos.
- 31- Conocer las posibilidades del campo del diseño por ordenador.
- 32- Practicar las destrezas digitales para la creación y la transformación de imágenes fijas por ordenador.
- 33- Manejar las posibilidades de programas sencillos de tratamiento de imágenes y programas de animación.
- 34- Distinguir e identificar los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación espacial: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica.
- 35- Representar sólidos en los sistemas diédrico y axonométrico, y caballera.
- 36- Diferenciar la perspectiva cónica frontal de la oblicua.
- 37- Representar en perspectiva cónica figuras en diédrico.
- 38- Conocer y valorar el diseño industrial y sus aplicaciones, así como realizar sus propios diseños.
- 39- Valorar la importancia de la normalización, las escalas y las acotaciones en el diseño industrial.
- 40- Aplicar los conocimientos del sistema diédrico en la realización de croquis de piezas sencillas.

### **1.7.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

- UNIDAD 1ª** Las formas en la naturaleza (Objetivos 1, 2, 3 y 4)
- UNIDAD 2ª** El paisaje urbano (Objetivos 3, 4, 5, 6 y 7)
- UNIDAD 3ª** La figura humana (Objetivos 1, 3, 4, 8, 9, 10, y 11)
- UNIDAD 4ª** La imagen digital (Objetivos 3, 12 y 13)
- UNIDAD 5ª** La fotografía (Objetivos 13, 14, 15, 16 y 17)
- UNIDAD 6ª** El cine y los medios de comunicación (Objetivos 17, 18, 19, 20 y 21)
- UNIDAD 7ª** Fundamentos del diseño (Objetivos 22, 23 y 24)
- UNIDAD 8ª** Diseño gráfico (Objetivos 25, 26 y 27)
- UNIDAD 9ª** Diseño publicitario (Objetivos 28, 29 y 30)
- UNIDAD 10ª** Diseño asistido por ordenador (Objetivos 12, 13, 31, 32 y 33)
- UNIDAD 11ª** Sistemas de representación (Objetivos 34, 35, 36 y 37)
- UNIDAD 12ª** Dibujo técnico industrial (Objetivos 34, 35, 38, 39 y 40)

**1.7.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 4º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA**

No perfil competencial da materia de 4.º ESO 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.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	CC	U.D.
<b>BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA</b>				
<p>1. El lenguaje plástico y visual en la creación de la composición artística.</p> <p>2. Leyes de la composición.</p> <p>3. Leyes de la composición: movimiento, ritmo y líneas de fuerza.</p> <p>4. Color como herramienta simbólica.</p> <p>5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiales.</p> <p>6. Interés por la investigación sobre materiales, soportes, técnicas y herramientas con fines concretos, así como la utilización de las tecnologías de la información en las creaciones propias.</p> <p>7. Iniciativa, creatividad y autoexigencia en el proceso de producción propio.</p> <p>8. Seguimiento del proceso de creación: esbozo, proyecto, presentación final y evaluación (reflexión propia y evaluación colectiva).</p> <p>9. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.</p> <p>10. Lectura y valoración de obras artísticas e imágenes en distintos soportes.</p> <p>11. Análisis de distintas obras de arte situándolas en la época, en la técnica y en el estilo a los que pertenecen. Valoración del patrimonio artístico.</p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p>	CEC	U.D.1-12
	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p>	CEC	U.D.1-12
		<p>2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p>	CEC	U.D.2,9
		<p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p>	CEC	U.D.1,2, 4,6,7 y 10
	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p>	CEC SIEE	U.D.1-12
		<p>3.2. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	CEC SIEE CAA CD	U.D.1-12
	<p>4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p>	SIEE CEC	U.D.1-12
	<p>5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.</p>	<p>5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como sus elementos compositivos.</p>	SIEE CEC	U.D.1-12
		<p>5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.</p>	SIEE CEC	U.D.1-12

<b>BLOQUE 2: DIBUJO TÉCNICO</b>						
<p>1. Utensilios de dibujo técnico: estudio y manejo.</p> <p>2. Trazados geométricos: cuadriláteros, polígonos regulares y división de la circunferencia.</p> <p>3. Tangencias y enlaces.</p> <p>4. Aplicación de los procedimientos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces en el diseño de motivos geométricos.</p> <p>5. Interpretación de las piezas a través de sus vistas diédricas.</p> <p>6. Trazado, medidas y posición correctas de las vistas de piezas sencillas. Líneas vistas y ocultas. Croquis a mano alzada y con utensilios de dibujo técnico.</p> <p>7. Perspectiva caballera. Posición de los ejes y coeficiente de reducción. Líneas vistas y ocultas. Rotulado. Escalas.</p> <p>8. Sistema axonométrico: isometría. Posición de los ejes. Líneas vistas y ocultas. Rotulado. Escalas.</p> <p>9. Perspectiva cónica central.</p> <p>10. Perspectiva cónica oblicua.</p> <p>11. Análisis de las posibilidades de la posición del punto de vista.</p> <p>12. Dibujo asistido por ordenador. Trazado de piezas planas y tridimensionales sencillas.</p>	<p>1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.</p>	CAA CMCT	U.D.8, 11 y 12		
			<p>1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.</p>	CAA CMCT	U.D.7, 8, 11 y 12	
			<p>1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p>	CAA CMCT	U.D.8, 11 y 12	
			<p>1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p>	CAA CMCT	U.D.7, 8, 10, 11 y 12	
		<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p>	CAA CMCT	U.D.11 y 12	
			<p>2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p>	CAA CMCT	U.D.11 y 12	
			<p>2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p>	CAA CMCT	U.D.11 y 12	
			<p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más</p>	CAA CMCT	U.D. 11	
		<p>3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.</p>	<p>3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.</p>	CAA CMCT	U.D.7, 8, 10, 11 y 12	
	<b>BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO</b>					
	<p>1. Análisis de los lenguajes visuales cotidianos (arte, diseño, publicidad, etc).</p> <p>2. Fases del proceso de diseño.</p> <p>3. Análisis de la estética y la funcionalidad del diseño industrial de objetos.</p> <p>4. Análisis de la estética y funcionalidad del feísmo arquitectónico.</p> <p>5. Campos de aplicación del diseño.</p> <p>6. Diseño de composiciones modulares utilizando trazados geométricos.</p> <p>7. Componentes de la imagen corporativa: nombre, color, tipografía, logotipo, diseño, etc.</p> <p>8. Secuenciación y elaboración de proyectos creativos adaptados a las áreas del diseño.</p> <p>9. Informática al servicio de los proyectos de diseño.</p> <p>10. Planificación de un proyecto artístico.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.</p>	<p>1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.</p>	SIEE CEC	U.D. 4-10	
			<p>1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.</p>	CEC	U.D. 7, 8, 9 y 12	
<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>		<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.</p>	SIEE CEC	U.D. 7, 8, 9 y 12	
			<p>3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.</p>	SIEE CEC	U.D. 7, 8, 9 y 12	
			<p>3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.</p>	SIEE CEC	U.D. 8	
			<p>3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p>	SIEE CEC	U.D. 7, 8, 9 y 12	
			<p>3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 7, 8, 9 y 12	

		3.5. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.	SIEE CEC	U.D. 7, 8, 9 y 12
--	--	---	-------------	----------------------

<b>BLOQUE 4. LENGUAJE AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA</b>					
<p>1. Tipos de planos cinematográficos. Análisis de los factores expresivos y su simbología.</p> <p>2. Realización de un storyboard.</p> <p>3. Estudio de planos, angulaciones y movimientos de cámara en el cine.</p> <p>4. Criterios estéticos en la elaboración de fotografías.</p> <p>5. Finalidad expresiva de las imágenes fotoperiodísticas.</p> <p>6. Creación digital de imágenes.</p> <p>7. Diseño de un proyecto publicitario.</p> <p>8. Desarrollo de un proyecto personal.</p> <p>9. Análisis crítico del lenguaje publicitario.</p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 6</p>	
		<p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película.</p>	<p>SIEE</p>	<p>U.D. 6</p>	
	<p>2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>2.1. Ve películas cinematográficas en las que identifica y analiza los planos, las angulaciones y los movimientos de cámara.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 6</p>	
		<p>2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 4 y 5</p>	
		<p>2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D.5, 6, 7, 8 y 9</p>	
	<p>3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 4 y 10</p>	
		<p>3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 9</p>	
		<p>3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 12</p>	
	<p>4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>		<p>4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p>	<p>CAA CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 9</p>



### 1.7.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades dos alumnos, que serán quen marquen o ritmo de aprendizaxe.

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Las formas en la naturaleza	7 sesiones
UNIDAD 2: El paisaje urbano	7 sesiones
UNIDAD 3: La figura humana	8 sesiones
UNIDAD 4: La imagen digital	8 sesiones
UNIDAD 5: La fotografía	7 sesiones
UNIDAD 6: El cine y los medios de comunicación	8 sesiones
UNIDAD 7: Fundamentos del diseño	7 sesiones
UNIDAD 8: Diseño gráfico	8 sesiones
UNIDAD 9: Diseño publicitario	7 sesiones
UNIDAD 10: Diseño por ordenador	8 sesiones
UNIDAD 11: Sistemas de representación	8 sesiones
UNIDAD 12: Dibujo técnico industrial	7 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>90 sesiones</b>

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

- 1- Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando elementos del lenguaje plástico y visual.
- 2- Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos.
- 3- Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.
- 4- Cambia el significado de una imagen por medio del color.
- 5- Elige materiales y procedimientos adecuados para la realización de proyectos artísticos.
- 6- Utiliza con propiedad los materiales y procedimientos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos y mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
- 7- Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.
- 8- Explica el proceso de creación de una obra artística y sus elementos compositivos.
- 9- Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y aproxima el período al que pertenecen.
- 10- Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.
- 11- Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
- 12- Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
- 13- Resuelve problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
- 14- Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales de un nivel adecuado.
- 15- Dibuja las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas.
- 16- Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, en los sistemas de representación estudiados.
- 17- Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas de objetos y espacios sencillos.
- 18- Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.
- 19- Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual.
- 20- Observa los objetos de nuestro entorno y analiza su vertiente estética, su funcionalidad y su utilidad, mediante el lenguaje visual y verbal.

- 21- Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del Diseño.
- 22- Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
- 23- Conoce las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.
- 24- Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.
- 25- Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.
- 26- Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
- 27- Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.
- 28- Realiza un storyboard para una secuencia de video.
- 29- Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.
- 30- Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.
- 31- Elabora imágenes digitales utilizando algún programa de dibujo asistido por ordenador.
- 32- Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.
- 33- Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.
- 34- Analiza elementos publicitarios conociendo los elementos que los componen.

## 2 DEBUXO TÉCNICO BACHARELATO

### 2.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

O Bacharelato comprende dous cursos e desenvólvese en tres modalidades diferentes:

- *Ciencias*.

- *Humanidades e Ciencias Sociais* que, á súa vez, organizase 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.).

#### 2.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE BACHARELATO

Constitúen uns enunciados que definen, en términos 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 fomente 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 criticamente 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 criticamente 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.

### 2.1.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)	
<b>Definición</b>	Habilidad en el uso del lenguaje para la comunicación, la representación, comprensión e interpretación de la realidad, la construcción del conocimiento y la organización del pensamiento, las emociones y la conducta.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Componente lingüístico.</li> <li>- Componente pragmático-discursivo.</li> <li>- Componente sociocultural.</li> <li>- Componente estratégico.</li> <li>- Componente personal.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Leer y escribir.</li> <li>- Escuchar y responder.</li> <li>- Dialogar, debatir y conversar.</li> <li>- Exponer, interpretar y resumir.</li> <li>- Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto a las normas de convivencia.</li> <li>- Desarrollo de un espíritu crítico.</li> <li>- Respeto a los derechos humanos y el pluralismo.</li> <li>- Concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas.</li> <li>- Actitud de curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>- Reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia como fuentes de placer.</li> </ul>
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)	

<b>Definición</b>	<p>La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto.</p> <p>Las competencias básicas en ciencia y tecnología proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos.</p>
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Números, medidas y estructuras.</li> <li>- Operaciones y las representaciones matemáticas.</li> <li>- Comprensión de los términos y conceptos matemáticos.</li> <li>- Los saberes o conocimientos científicos relativos a la física, la química, la biología, la geología, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan de conceptos, procesos y situaciones interconectadas.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicación de los principios y procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir juicios fundados y seguir cadenas argumentales en la realización de cálculos, análisis de gráficos y representaciones matemáticas y manipulación de expresiones algebraicas, incorporando los medios digitales cuando sea oportuno.</li> <li>- Creación de descripciones y explicaciones matemáticas que llevan implícitas la interpretación de resultados matemáticos y la reflexión sobre su adecuación al contexto, al igual que la determinación de si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan.</li> <li>- Utilizar los conceptos, procedimientos y herramientas en la resolución de los problemas que puedan surgir en una situación determinada a lo largo de la vida.</li> <li>- Utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas.</li> <li>- Utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo.</li> <li>- Identificar preguntas.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Llegar a una conclusión.</li> <li>- Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rigor, respeto a los datos y veracidad.</li> <li>- Asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología.</li> <li>- Interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales, y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.</li> </ul>
<b>3. Competencia digital (CD)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para buscar y procesar información mediante un uso creativo, crítico y seguro de las TIC.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas y estrategias de acceso a la información.</li> <li>- Herramientas tecnológicas.</li> <li>- Manejo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, digital.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceder, buscar y seleccionar críticamente la información.</li> <li>- Interpretar y comunicar información.</li> <li>- Eficacia técnica.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autonomía.</li> <li>- Responsabilidad crítica.</li> <li>- Actitud reflexiva.</li> </ul>
<b>4. Aprender a aprender (CAA)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.

<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento de las capacidades personales.</li> <li>- Estrategias para desarrollar las capacidades personales.</li> <li>- Atención, concentración y memoria.</li> <li>- Motivación.</li> <li>- Comprensión y expresión lingüísticas.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudiar y observar.</li> <li>- Resolver problemas.</li> <li>- Planificar proyectos.</li> <li>- Recoger, seleccionar y tratar distintas fuentes de información.</li> <li>- Ser capaz de autoevaluarse.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza en uno mismo.</li> <li>- Reconocimiento ajustado de la competencia personal.</li> <li>- Actitud positiva ante la toma de decisiones.</li> <li>- Perseverancia en el aprendizaje.</li> <li>- Valoración del esfuerzo y la motivación.</li> </ul>
<b>5. Competencias sociales y cívicas (CSC)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en las convicciones democráticas.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento crítico de los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos y civiles.</li> <li>- Conocimiento de los acontecimientos más destacados y las principales tendencias en las historias nacional, europea y mundial.</li> <li>- Comprensión de los procesos sociales y culturales de carácter migratorio que implican la existencia de sociedades multiculturales en el mundo globalizado.</li> <li>- Conocimientos que permitan comprender y analizar de manera crítica los códigos de conducta y los usos generalmente aceptados en las distintas sociedades y entornos, así como sus tensiones y procesos de cambio.</li> <li>- Conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres y entre diferentes grupos étnicos o culturales, la sociedad y la cultura.</li> <li>- Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas, y percibir las identidades culturales y nacionales como un proceso sociocultural dinámico y cambiante en interacción con la europea, en un contexto de creciente globalización.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales.</li> <li>- Mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes.</li> <li>- Negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía.</li> <li>- Habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad.</li> <li>- Reflexión crítica y creativa.</li> <li>- Participación constructiva en las actividades de la comunidad.</li> <li>- Toma de decisiones, en particular, mediante el ejercicio del voto y de la actividad social y cívica.</li> </ul>

<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguridad en uno mismo, integridad y honestidad.</li> <li>- Interés por el desarrollo socioeconómico y su contribución a un mayor bienestar social.</li> <li>- Comunicación intercultural, diversidad de valores y respeto a las diferencias, comprometiéndose a la superación de prejuicios.</li> <li>- Pleno respeto de los derechos humanos.</li> <li>- Voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas.</li> <li>- Sentido de la responsabilidad.</li> <li>- Comprensión y respeto de los valores basados en los principios democráticos.</li> <li>- Participación constructiva en actividades cívicas.</li> <li>- Apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible.</li> <li>- Voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás, y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.</li> </ul>
<b>6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)</b>	
<b>Definición</b>	Capacidad para adquirir y aplicar una serie de valores y actitudes, y de elegir con criterio propio, transformando las ideas en acciones.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Autoconocimiento.</li> <li>- Establecimiento de objetivos.</li> <li>- Planificación y desarrollo de un proyecto.</li> <li>- Habilidades sociales y de liderazgo.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Responsabilidad y autoestima.</li> <li>- Perseverancia y resiliencia.</li> <li>- Creatividad.</li> <li>- Capacidad para calcular y asumir retos responsablemente.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Control emocional.</li> <li>- Actitud positiva ante el cambio.</li> <li>- Flexibilidad.</li> </ul>
<b>7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)</b>	
<b>Definición</b>	Habilidad para comprender, apreciar y valorar, con espíritu crítico y actitud abierta y respetuosa, diferentes manifestaciones culturales, e interesarse en su conservación como patrimonio cultural.
<b>Conocimientos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lenguajes y manifestaciones artísticas.</li> <li>- Técnicas y recursos específicos.</li> </ul>
<b>Destrezas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender, apreciar y valorar críticamente.</li> <li>- Realizar creaciones propias.</li> </ul>
<b>Actitudes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Curiosidad, interés y creatividad.</li> <li>- Reconocimiento de las manifestaciones culturales y artísticas como fuentes de placer y disfrute personal.</li> <li>- Valoración responsable y actitud de protección del patrimonio.</li> </ul>

### **2.1.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 adiquiran as competencias crave 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 geométricas, 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 funcionais. 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 adquira 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.

## 2.2 METODOLOXÍA



## 2.2.a METODOLOXÍA XERAL

Para o desenvolvemento deste epígrafe, remitímonos ao xa exposto para a materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual no capítulo 1.3a

## 2.2.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, construindo 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 contrapuestas, 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..

#### **2.2.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.

#### **2.2.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.

### **2.3 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.

#### **2.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN**

Para avaliar 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 9 puntos, sendo a metade para os contidos mínimos.
- Nos controis, reservaranse 5 exercicios extraídos das actividades para realizar fóra do aula, propostas para ese período co fin de consolidar os coñecementos.
- Ata 1 punto polas notas de clase de exercicios e actividades realizados.
- 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.
- A limpeza e presentación pode baixar ata 1 punto.
- A nota necesaria para aprobar a materia en cada avaliación en xuño ou setembro será de 5 puntos. Caso de ter

unha nota entre 4'5 e 5, poderase facer un redondeo, a criterio do profesor, tendo en conta a actitude xeral do alumno (asistencia a clase, interese, cooperación, esforzo ...)

-En cada avaliación farase a media aritmética dos exames realizados.

En definitiva, a porcentaxe da nota final por avaliación queda establecido da seguinte forma:

- 90% a media dos exames realizados.

- 10% a nota das actividades realizadas.

### **2.3.b AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA**

#### **Avaliación ordinaria**

Na avaliación ordinaria de xuño, farase a media aritmética das tres avaliacións, debendo ser de 5 puntos ou superior para obter o aprobado. A nota de cada unha delas deberá ser superior a 3,5 puntos, de maneira que o alumno non superará a asignatura aínda que a media das tres avaliacións sexa superior a 5 puntos si non se dá esta circunstancia.

#### **Avaliación extraordinaria**

A avaliación extraordinaria de setembro consistirá nun exame sobre os contidos do curso. O alumno debe obter unha nota de 5 puntos ou superior para aprobar.

### **2.3.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 2.4.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.

## **2.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO**

### **2.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO**

1- Realizar os trazados xeométricos fundamentais no plano, tales como: paralelismo e perpendicularidade entre rectas e operacións con segmentos e ángulos.

2- Coñecer os fundamentos teóricos dos trazados fundamentais e aplicar devanditos trazados á realización de traballos máis complexos.

3- Comprender situacións xeométricas descritas verbalmente e achar lugares xeométricos concretos.

4- Resolver problemas xeométricos e aritméticos de xeito gráfica.

5- Realizar os trazados xeométricos fundamentais no plano, tales como triángulos e cuadriláteros, así como a construción de formas poligonais.

6- Desenvolver destrezas e habilidades que permitan ao alumnado expresar con precisión, claridade e obxetividade solucións gráficas.

7- Realizar os trazados xeométricos nos que interveñan conceptos de proporción, igualdade e semellanza, coñecendo os fundamentos teóricos de devanditos trazados.

8- Construír escalas gráficas.

9- Aplicar o coñecemento das escalas para interpretar e realizar debuxos técnicos.

10- Realizar transformacións no plano, tales como homotecias, simetrías, traslacións e xiros.

11- Resolver problemas gráficos relacionados coa semellanza.

12- Analizar a relación que existe entre as transformacións xeométricas e certos casos da xeometría descriptiva.

13- Coñecer as propiedades das tanxencias.

14- Realizar as construcións básicas de tanxencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias, situando os correspondentes puntos de tanxencia.

15- Realizar con corrección os enlâces correspondentes.

16- Debuxar curvas técnicas, distinguindo como se xeran, e as características de cada unha.

17- Coñecer e aplicar as propiedades das curvas técnicas.

18- Distinguir entre os dous tipos de proxección, cilíndrica e cónica, en que se basean os principais sistemas de representación.

19- Coñecer os fundamentos en que se basean os principais sistemas de representación no plano, as súas diferenzas e similitudes esenciais.

- 20- Coñecer a conveniencia de uso de cada sistema, polas súas características específicas, nas aplicacións prácticas.
- 21- Coñecer os elementos e o fundamento teórico do sistema diédrico.
- 22- Representar en sistema diédrico o punto, a recta e o plano.
- 23- Entender a utilidade da terceira proxección e saber representala.
- 24- Coñecer os elementos e o fundamento teórico do sistema de planos acoutados.
- 25- Resolver distintos problemas de definición de puntos, rectas e planos no sistema de planos acoutados.
- 26- Resolver problemas de pertencencia e medicións no sistema de planos acoutados.
- 27- Debuxar en sistema acoutado figuras planas e sólidos sinxelos.
- 28- Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos dos sistemas axonométricos.
- 29- Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema axonométrico.
- 30- Resolver problemas de pertencencias e medicións nos planos axonométricos.
- 31- Debuxar en sistemas axonométricos figuras planas e sólidos sinxelos.
- 32- Coñecer o fundamento teórico do sistema de perspectiva caballera.
- 33- Debuxar en sistemas axonométricos oblicuos.
- 34- Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema de perspectiva caballera.
- 35- Debuxar en perspectiva caballera figuras planas e sólidos sinxelos.
- 36- Coñecer o fundamento teórico e os elementos do sistema cónico.
- 37- Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema cónico.
- 38- Resolver cuestións de paralelismo e de interseccións en sistema cónico.
- 39- Coñecer a importancia da perspectiva cónica pola súa aproximación á visión real dos obxectos.
- 40- Determinar o punto métrico dunha recta en perspectiva cónica.
- 41- Saber escoller os datos (altura do punto de vista, eixe visual, ángulo óptico) para representar adecuadamente unha peza en perspectiva cónica.
- 42- Debuxar pezas tridimensionais en perspectiva cónica a partir das súas vistas en sistema diédrico.
- 43- Coñecer a normalización que afecta ao debuxo técnico en procesos de fabricación industriais ou arquitectónicos respecto de formatos, rotulación e liñas.
- 44- Aplicar as normas que afectan ao debuxo técnico nos traballos presentados.
- 45- Valorar a necesidade e importancia das normas como garantía dunha uniformidade básica e dun mínimo de calidade.
- 46- Coñecer as características dun esbozo e saber debuxar un esbozo a man alzada.
- 47- Coñecer e aplicar as normas UNE e ISO relativas á representación de vistas, de cortes e seccións
- 48- Coñecer e aplicar os convenios relativos a extremos cadrados, interseccións ficticias e simplificadas, contornos primitivos e aberturas rectangulares.
- 49- Coñecer as normas UNE e ISO relativas á acotación de pezas.
- 50- Saber medir as dimensións fundamentais dunha peza e indicar adecuadamente as cotas no debuxo, incluíndo todos os elementos necesarios e dispoñéndooos correctamente.

#### **2.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

Estes obxectivos agrúpanse en 16 unidades didácticas e 2 Anexos, que se concretan na programación de aula:

- UNIDADE 1:** Trazados fundamentais no plano (Obxectivos 1, 2, 3 e 4)
- UNIDADE 2:** Trazados de polígonos (Obxectivos 4, 5, e 6)
- UNIDADE 3:** proporcionalidade, semellanza e escalas (Obxectivos 6, 7, 8 e 9)
- UNIDADE 4:** Transformacións xeométricas (Obxectivos 10, 11 e 12)
- UNIDADE 5:** Trazado de tanxencias (Obxectivos 6, 13, 14 e 15)
- UNIDADE 6:** Curvas técnicas (Obxectivos 6, 16 e 17)
- UNIDADE 7:** Sistemas de representación (Obxectivos 18, 19 e 20)
- UNIDADE 8:** Sistema diédrico: punto, recta e plano (Obxectivos 21, 22 e 23)
- UNIDADE 9:** Sistema de planos acoutados (Obxectivos 24, 25, 26 e 27)
- UNIDADE 10:** Sistema axonométrico (Obxectivos 28, 29, 30 e 31)
- UNIDADE 11:** Sistema de perspectiva caballera (Obxectivos 32, 33, 34 e 35)
- UNIDADE 12:** Sistema cónico (Obxectivos 36, 37 e 38)
- UNIDADE 13:** Perspectiva cónica (Obxectivos 39, 40, 41 e 42)
- UNIDADE 14:** Normalización e croquización (Obxectivos 43, 44, 45 e 46)
- UNIDADE 15:** Vistas, cortes e seccións (Obxectivos 47 e 48)
- UNIDADE 16:** Acotación (Obxectivos 49 e 50)
- Anexo I.** Instrumentos de debuxo
- Anexo II.** Deseño asistido por ordenador.

**2.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º 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 1º 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.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	U.D.
<b>BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>				
<p>1. Trazados geométricos.                  2. Instrumentos y materiales del dibujo técnico.                  3. Reconocimiento de la geometría en la naturaleza.                  4. Identificación de estructuras geométricas en el arte.                  5. Valoración de la geometría como instrumento para el diseño gráfico, industrial y arquitectónico.                  6. Trazados fundamentales en el plano.                  7. Operaciones con segmentos.                  8. Mediatriz.                  9. Paralelismo y perpendicularidad                  10. Determinación de lugares geométricos. Aplicaciones.                  11. Elaboración de formas basadas en redes modulares.                  12. Circunferencia y círculo.                  13. Ángulos.                  14. Trazado de polígonos regulares.                  15. Resolución gráfica de cuadriláteros y polígonos.                  16. Representación de formas planas.                  17. Trazado de formas proporcionales.                  18. Resolución gráfica de triángulos.                  19. Determinación, propiedades y aplicaciones de sus puntos notables.                  20. Proporcionalidad y semejanza.                  21. Análisis de trazado de formas poligonales por triangulación, radiación e itinerario.</p>	<p>1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sencillas en el plano con la ayuda de utensilios convencionales de dibujo sobre tablero, aplicando los fundamentos de la geometría métrica de acuerdo con un esquema paso a paso y/o una figura de análisis elaborado previamente.</p>	<p>1.1. Diseña, modifica o reproduce formas basadas en redes modulares cuadradas con la ayuda de la escuadra y el cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	SIEE CMCT	Ud. 1
		<p>1.2. Determina con la ayuda de regla y compás los principales lugares geométricos de aplicación a los trazados fundamentales en el plano, y comprueba gráficamente el cumplimiento de las condiciones establecidas.</p>	CMCT	Ud. 1
		<p>1.3. Relaciona las líneas y los puntos notables de triángulos, cuadriláteros y polígonos con sus propiedades e identifica sus aplicaciones.</p>	CAA	Ud. 2
		<p>1.4. Comprende las relaciones métricas de los ángulos de la circunferencia y el círculo, describe sus propiedades e identifica sus posibles aplicaciones.</p>	CAA	Ud. 2
		<p>1.5. Resuelve triángulos con la ayuda de regla y compás, aplicando las propiedades de sus líneas y los puntos notables, y los principios geométricos elementales, y justifica el procedimiento utilizado.</p>	CMCT	Ud. 2
		<p>1.6. Diseña, modifica o reproduce cuadriláteros y polígonos analizando las relaciones métricas esenciales y resolviendo su trazado por triangulación, radiación, itinerario o relaciones de semejanza.</p>	SIEE	Ud. 2
		<p>1.7. Reproduce figuras proporcionales determinando la razón idónea para el espacio de dibujo disponible, construyendo la escala gráfica correspondiente en función de la apreciación establecida y utilizándola con la precisión requerida.</p>	SIEE	Ud. 2
		<p>1.8. Comprende las características de las transformaciones geométricas elementales (giro, traslación, simetría, homotecia y afinidad), identificando sus invariantes, y las aplica para la resolución de problemas geométricos y para la representación de formas planas.</p>	CAA	Ud. 4

<p>22. Construcción y utilización de escalas gráficas.</p> <p>23. Transformaciones geométricas elementales: giro, traslación, simetría homotecia y afinidad. Identificación de invariantes. Aplicaciones.</p> <p>24. Tangencias y enlaces.</p> <p>25. Resolución de problemas básicos de tangencias y enlaces. Aplicaciones.</p> <p>26. Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides y espirales.</p> <p>27. Aplicaciones de la geometría al diseño arquitectónico e industrial.</p> <p>28. Geometría y nuevas tecnologías.</p> <p>29. Aplicaciones de dibujo vectorial en 2D.</p> <p>30. Ejercicios de aplicación de trazado de tangencias y enlaces.</p>	<p>2. Dibujar curvas técnicas y figuras planas compuestas por circunferencias y líneas rectas, aplicando los conceptos fundamentales de tangencias, resaltar la forma final determinada e indicar gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>2.1. Identifica las relaciones entre puntos de tangencia, centros y radios de circunferencias, analizando figuras compuestas por enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia.</p>	CMCT	Ud. 5
		<p>2.2. Resuelve problemas básicos de tangencias con la ayuda de regla y compás, aplicando con rigor y exactitud sus propiedades intrínsecas, y utilizando recursos gráficos para destacar claramente el trazado principal elaborado de las líneas auxiliares utilizadas.</p>	CAA	Ud. 5
		<p>2.3. Aplica los conocimientos de tangencias a la construcción de óvalos, ovoides y espirales, y relaciona su forma con las principales aplicaciones en el diseño arquitectónico e industrial.</p>	SIEE	Ud. 5
		<p>2.4. Diseña a partir de un esbozo previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas que contengan enlaces entre líneas rectas y arcos de circunferencia, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	SIEE	Ud.6

**BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

<p>1. Fundamentos de los sistemas de representación.                  2. Sistemas de representación en el arte.                  3. Evolución histórica de los sistemas de representación.                  4. Sistemas de representación y dibujo técnico. Ámbitos de aplicación.                  5. Ventajas e inconvenientes. Criterios de selección.                  6. Clases de proyección.                  7. Sistemas de representación y nuevas tecnologías.                  8. Aplicaciones de dibujo vectorial en 3D.                  9. Sistema diédrico.                  10. Procedimientos para la obtención de las proyecciones diédricas.                  11. Disposición normalizada.                  12. Reversibilidad del sistema. Número de proyecciones suficientes.                  13. Representación e identificación de puntos, rectas y planos. Posiciones en el espacio. Paralelismo y perpendicularidad. Pertenencia e intersección.                  14. Proyecciones diédricas de sólidos y espacios sencillos.                  15. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.                  16. Procedimientos para la obtención y disposición de las proyecciones diédricas.                  17. Visualización y dibujo a mano alzada de axonometrías a partir de las vistas principales de piezas sencillas.                  18. Secciones planas. Determinación de su verdadera magnitud.                  19. Sistema de planos acotados: aplicaciones.</p>	<p>1. Relacionar los fundamentos y las características de los sistemas de representación con sus posibles aplicaciones al dibujo técnico, seleccionando el sistema adecuado al objetivo previsto, e identificar las ventajas y los inconvenientes en función de la información que se desee mostrar y de los recursos disponibles.</p>	<p>1.1. Identifica el sistema de representación empleado a partir del análisis de dibujos técnicos, ilustraciones o fotografías de objetos o espacios, y determina las características diferenciales y los elementos principales del sistema.</p>	CCL	Ud. 7
		<p>1.2. Establece el ámbito de aplicación de los principales sistemas de representación, e ilustra sus ventajas y sus inconvenientes mediante el dibujo a mano alzada de un mismo cuerpo geométrico sencillo.</p>	CCL	Ud. 7
		<p>1.3. Selecciona el sistema de representación idóneo para la definición de un objeto o espacio, analizando la complejidad de su forma, la finalidad de la representación, la exactitud requerida y los recursos informáticos disponibles.</p>	CD	Ud. 7
		<p>1.4. Comprende los fundamentos del sistema diédrico y describe los procedimientos de obtención de las proyecciones y su disposición normalizada.</p>	CMCT	Ud. 8
		<p>1.5. Comprende el funcionamiento del sistema diédrico, relacionando sus elementos, convencionalismos y notaciones con las proyecciones necesarias para representar inequívocamente la posición de puntos, rectas y planos, y resuelve problemas de pertenencia, intersección y verdadera magnitud.</p>	CAA	Ud. 8
		<p>1.6. Diseña o reproduce formas tridimensionales sencillas, dibujando a mano alzada sus vistas principales en el sistema de proyección ortogonal establecido por la norma de aplicación, disponiendo las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	SIEE	Ud. 8
		<p>1.7. Visualiza en el espacio perspectivo formas tridimensionales sencillas definidas suficientemente por sus vistas principales, dibujando a mano alzada</p>	CMCT	Ud. 10 Ud. 11
		<p>1.8. Determina secciones planas de objetos tridimensionales sencillos, visualizando intuitivamente su posición mediante perspectivas a mano alzada, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	CEC	Ud. 7
	<p>2. Representar formas tridimensionales sencillas a partir de perspectivas, fotografías, piezas reales o espacios del entorno próximo, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados, disponiendo de acuerdo con la norma las proyecciones suficientes para su definición e identificando sus elementos de manera inequívoca.</p>	<p>2.1. Comprende el funcionamiento del sistema de planos acotados como una variante del sistema diédrico que permite rentabilizar los conocimientos adquiridos, ilustra sus principales aplicaciones mediante la resolución de problemas sencillos de pertenencia e intersección y obtiene perfiles de un terreno a partir de sus curvas de nivel.</p>	CAA	Ud. 9

<p>20. Sistema axonométrico. 21. Fundamentos del sistema. Disposición de los ejes y utilización 22. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas y trimétricas. 23. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras y militares. 24. Aplicación del óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. 25. Sistema cónico central. 26. Elementos del sistema. Plano del cuadro y cono visual. 27. Determinación del punto de vista y orientación de las caras principales. 28. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. 29. Representación simplificada de la circunferencia. 30. Sistema cónico oblicuo. 31. Representación simplificada de la circunferencia. 32. Representación de sólidos en los diferentes sistemas.</p>	<p>3. Dibujar perspectivas de formas tridimensionales a partir de piezas reales o definidas por sus proyecciones ortogonales, seleccionando la axonometría idónea al propósito de la representación, disponiendo la posición de los ejes en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y utilizando, en su caso, los coeficientes de reducción determinados.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de cuerpos definidos por sus vistas principales, con la ayuda de útiles de dibujo sobre tablero, representando las circunferencias situadas en caras paralelas a los planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando su trazado.</p>	CEC	Ud. 10
		<p>3.2. Realiza perspectivas caballeras o planimétricas (militares) de cuerpos o espacios con circunferencias situadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	CEC	Ud. 11
	<p>4. Dibujar perspectivas cónicas de formas tridimensionales a partir de espacios del entorno o definidas por sus proyecciones ortogonales, y valorar el método seleccionado, considerando la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final.</p>	<p>4.1. Comprende los fundamentos de la perspectiva cónica y clasifica su tipología en función de la orientación de las caras principales respecto al plano del cuadro y la repercusión de la posición del punto de vista sobre el resultado final, determinando el punto principal, la línea del horizonte, los puntos de fuga y sus puntos de medida.</p>	CCL	Ud. 12
		<p>4.2. Dibuja con la ayuda de utensilios de dibujo perspectivas cónicas centrales de cuerpos o espacios con circunferencias ubicadas en caras paralelas a uno solo de los planos coordenados, disponiendo su orientación para simplificar su trazado.</p>	SIEE	Ud. 13
		<p>4.3. Representa formas sólidas o espaciales con arcos de circunferencia en caras horizontales o verticales, dibujando perspectivas cónicas oblicuas con la ayuda de utensilios de dibujo, simplificando la construcción de las elipses perspectivas mediante el trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a mano alzada o con la ayuda de plantillas de curvas.</p>	CMCT	Ud. 13



BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN				
	1. Valorar la normalización como convencionalismo para la comunicación universal que permite simplificar los métodos de producción, asegurar la calidad de los productos, posibilitar su distribución y garantizar su utilización por el destinatario final.	1.1. Describe los objetivos y los ámbitos de utilización de las normas UNE, EN e ISO, y relaciona las específicas del dibujo técnico con su aplicación para la elección y el doblado de formatos, para el empleo de escalas, para establecer el valor representativo de las líneas, para disponer las vistas y para la acotación.	CCL	Ud. 14
1. Elementos de la normalización con arreglo a la normativa. 2. Proyecto: necesidad y ámbito de aplicación de las normas. 3. Formatos. Doblado de planos. 4. Vistas. Líneas normalizadas. 5. Aplicaciones de la normalización. 6. Escalas. Acotación. 7. Dibujo industrial. 8. Escalas. Acotación. 9. Dibujo arquitectónico. 10. Cortes y secciones.	2. Aplicar las normas nacionales, europeas e internacionales relacionadas con los principios generales de representación, formatos, escalas, acotación y métodos de proyección ortográficos y axonométricos, considerando el dibujo técnico como lenguaje universal, valorando la necesidad de conocer su sintaxis y utilizándolo de forma objetiva para la interpretación de planos técnicos y la elaboración de esbozos, esquemas, croquis y planos.	2.1. Obtiene las dimensiones relevantes de cuerpos o espacios representados utilizando escalas normalizadas.	SIEE	Ud. 16
		2.2. Representa piezas y elementos industriales o de construcción, aplicando las normas referidas a los principales métodos de proyección ortográficos, seleccionando las vistas imprescindibles para su definición, disponiéndolas adecuadamente y diferenciando el trazado de ejes, líneas vistas y ocultas.	CAA	Ud. 15
		2.3. Acota piezas industriales sencillas identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional y disponiéndolas de acuerdo con la norma.	CMCT	Ud. 16
		2.4. Acota espacios arquitectónicos sencillos identificando las cotas necesarias para su correcta definición dimensional y disponiéndolas de acuerdo con la norma.	CMCT	Ud. 16
		2.5. Representa objetos con huecos mediante cortes y secciones, aplicando las normas básicas correspondientes.	SIEE	Ud. 15

#### 2.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

A organización temporal da impartición do currículo debe ser particularmente flexible: por unha banda, debe responder á realidade do centro educativo e ao contexto escolar do mesmo; por outra, debe estar suxeito a unha revisión permanente, xa que a realidade do aula non é inmutable. Con carácter estimativo, tendo en conta que o calendario escolar para 1.º de Bachillerato na Comunidade de Galicia é de algo máis de 35 semanas e que se prevé unha dedicación de 4 horas semanais á materia, habemos de contar cunhas 140 sesións de clase para esta materia. Facemos, pois, unha proposta de reparto do tempo dedicado a cada unidade a partir do suxerido na seguinte táboa:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados fundamentales en el plano	7 sesiones
UNIDAD 2: Trazados de polígonos	8 sesiones
UNIDAD 3: Proporcionalidad, semejanza y escalas	10 sesiones
UNIDAD 4: Transformaciones geométricas	8 sesiones
UNIDAD 5: Trazado de tangencias	10 sesiones
UNIDAD 6: Sistema diédrico	9 sesiones
UNIDAD 7: Métodos en sistema diédrico	7 sesiones
UNIDAD 8: Figuras en sistema diédrico	12 sesiones
UNIDAD 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	6 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	10 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	7 sesiones
UNIDAD 12: Sistema cónico	7 sesiones
UNIDAD 13: Perspectiva cónica	7 sesiones
UNIDAD 14: Normalización y croquización	6 sesiones
UNIDAD 15: Vistas, cortes y secciones	10 sesiones
UNIDAD 16: Acotación	8 sesiones
Anexo I. Instrumentos de dibujo	3 sesiones
Anexo II. Diseño asistido por ordenador	5 sesiones
<b>TOTAL</b>	<b>140 sesiones</b>

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

1. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba gráficamente o cumprimento das condicións establecidas.
2. Coñece a clasificación de polígonos.
3. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.
4. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais.
5. Constrúe polígonos regulares dado o lado, o radio, métodos xerais.
6. Reproduce figuras proporcionais, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida.
7. Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, traslación, simetría e homotecia), identificando os seus invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.
8. Coñece as propiedades de tanxencia entre liñas rectas e circunferencias, e constrúe figuras de enlaces partindo dun boceto aplicando os casos de tanxencia.

9. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos (dado o eixe maior e óvalo óptimo), ovoides (dado o eixe non simétrico) e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial.
10. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.
11. Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo.
12. Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenencia.
13. Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoñendo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.
14. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e caballerías).
15. Realiza perspectivas isométricas e caballerías de corpos definidos polas súas vistas principais, representando as circunferencias situadas en caras paralelas aos planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado.
16. Debuxa coa axuda de utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoñendo a súa orientación para simplificar o seu trazado.
17. Acouta pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispoñéndooas de acordo coa norma.

## 2.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO

### 2.5.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, senoídes e lemniscatas.
- 14- Trazar curvas cíclicas atendendo ás súas propiedades e elementos.
- 15- Contactar coa xeometría proxectiva 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 tridimensionales 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 tridimensionales 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.

### **2.5.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).

**2.5.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 clave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e a unidade didáctica coa que se vincula.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	C.C.	U.D.
<b>BLOQUE 1: GEOMETRÍA Y DIBUJO TÉCNICO</b>				
<p>1. Resolución de problemas geométricos.</p> <p>2. Proporcionalidad. Rectángulo áureo. Aplicaciones.</p> <p>3. Construcción de figuras planas equivalentes.</p> <p>4. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.</p> <p>5. Aplicaciones.</p> <p>6. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.</p> <p>8. Transformaciones geométricas. Aplicaciones.</p>	<p>1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	<p>1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.</p>	CCL	Ud. 1,5
		<p>1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión.</p>	CMCT	Ud. 1,5
		<p>1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos.</p>	CAA	Ud. 5
		<p>1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos.</p>	SIEE	Ud. 2,3,4
		<p>1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radical, e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.</p>	CMCT	Ud. 2,3,4
<p>9. Trazado de curvas cónicas y técnicas.</p> <p>10. Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipsis, la parábola y la hipérbola.</p> <p>11. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes.</p> <p>12. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidente. Aplicaciones.</p>	<p>2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas e identificar sus principales elementos, utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidente.</p>	<p>2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describe sus propiedades e identifica sus aplicaciones.</p>	CCL	Ud. 3
		<p>2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades, y justifica el procedimiento utilizado.</p>	CAA	Ud. 3
		<p>2.3. Traza curvas cónicas después de determinar los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia.</p>	SIEE	Ud. 3
<p>13. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.</p> <p>14. Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipsis afín a una circunferencia.</p> <p>15. Trazado de figuras planas complejas utilizando escalas y construcciones auxiliar idóneas.</p>	<p>3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y la exactitud en los trazados que proporciona su utilización.</p>	<p>3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas, identifica sus invariantes geométricos y describe sus aplicaciones.</p>	CCL	Ud. 5
		<p>3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas.</p>	SIEE	Ud. 5
		<p>3.3. Diseña a partir de un esbozo previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, e indica gráficamente la construcción auxiliar utilizada.</p>	CMCT	Ud. 1, 5

**BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN**

<p>1. Punto, recta y plano en el sistema diédrico. 2. Resolución de problemas de pertenencia, incidencia, paralelismo y perpendicularidad. 3. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas. 4. Construcción de figuras planas en el sistema diédrico. 5. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones. 6. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones. 7. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones. 8. Afinidad entre proyecciones. 9. Problema inverso al abatimiento.</p>	<p>1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la visión espacial, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.</p>	<p>1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.</p>	CAA	Ud. 6,12
		<p>1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas.</p>	SIEE	Ud. 7
		<p>1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimiento o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados.</p>	CAA	Ud. 6,7,12
		<p>1.4. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.</p>	SIEE	Ud. 8,9
<p>10. Cuerpos geométricos en el sistema diédrico. 11. Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares. 12. Determinación de sus secciones principales. 13. Representación de prismas y pirámides. 14. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas. 15. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos. 16. Intersecciones. 17. Giros, abatimiento o cambios de plano para determinar la verdadera magnitud de elementos de piezas tridimensionales.</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.</p>	<p>2.1. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	CCMT CAA	Ud. 8
		<p>2.2. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.</p>	CMCT	Ud. 8,9
		<p>2.3. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.</p>	CMCT	Ud. 8,9
		<p>2.4. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimiento o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.</p>	CAA	Ud. 8,9
<p>18. Sistemas axonométricos ortogonales. 19. Posición del triedro fundamental. 20. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema. 21. Determinación de coeficientes de reducción. 22. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes. 23. Representación de figuras planas. 24. Representación simplificada de la circunferencia. 25. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones.</p>	<p>3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas ubicadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.</p>	<p>3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción.</p>	CMCT	Ud. 10
		<p>3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios.</p>	CEC	Ud. 10
		<p>3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballeras.</p>	CMCT	Ud. 10,11

BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROYECTOS				
<p>1. Elaboración de esbozos, croquis y planos.</p> <p>2. Proceso de diseño o fabricación: perspectiva histórica y situación actual.</p> <p>3. Proyecto: tipos y elementos.</p> <p>4. Planificación de proyectos.</p> <p>5. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.</p> <p>6. Elaboración de las primeras ideas.</p> <p>7. Tipos de planos: de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.</p>	<p>1. Elaborar esbozos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorar la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificar de manera conjunta su desarrollo, revisar el avance de los trabajos y asumir las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.</p>	CSC	Ud. 13
		<p>1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.</p>	CMCT	Ud. 13
		<p>1.3. Dibuja esbozos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.</p>	CEC	Ud. 13
		<p>1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, los cortes y/o las secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando esbozos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo con la normativa de aplicación.</p>	CEC	Ud. 13
<p>8. Presentación de proyectos.</p> <p>9. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.</p> <p>10. Dibujo de esbozo a mano alzada y esquemas.</p> <p>11. Elaboración de dibujos acotados.</p> <p>12. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.</p> <p>13. Posibilidades de las tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas al diseño, a la edición, al archivo y a la presentación de proyectos.</p> <p>14. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.</p> <p>15. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.</p> <p>16. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.</p> <p>17. Resolución de ejercicios de dibujo técnico utilizando recursos informáticos.</p>	<p>2. Presentar de manera individual y colectiva los esbozos, los croquis y los planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorar la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificar de manera conjunta su desarrollo, revisar el avance de los trabajos y asumir las tareas encomendadas con responsabilidad.</p>	<p>2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, y valora la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona su utilización.</p>	CD	Ud. 14
		<p>2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.</p>	CD	Ud. 14
		<p>2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista adecuado al propósito buscado.</p>	CD	Ud. 14
		<p>2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de manera que éstos sean claros y limpios, y que respondan al objetivo para los que se realizaron.</p>	CD	Ud. 14



## 2.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados en el plano	8 sesiones
UNIDAD 2: Trazado de tangencias	9 sesiones
UNIDAD 3: Curvas cónicas	8 sesiones
UNIDAD 4: Curvas técnicas	5 sesiones
UNIDAD 5: Transformaciones geométricas	8 sesiones
UNIDAD 6: Sistema diédrico	11 sesiones
UNIDAD 7: Métodos en sistema diédrico	13 sesiones
UNIDAD 8: Figuras en sistema diédrico	11 sesiones
UNIDAD 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	7 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	11 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	9 sesiones
UNIDAD 12: Sistema de planos acotados	8 sesiones
UNIDAD 13: Proyectos	5 sesiones
UNIDAD 14: Dibujo técnico asistido por ordenador	7 sesiones
<b>TOTAL</b>	120 sesiones

## 2.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA SUPERAR A MATERIA

- 1- Identifica la estructura geométrica de objetos señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad.
- 2- Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo aplicando el concepto de potencia.
- 3- Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos, analizando posibles soluciones.
- 4- Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radicales, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.
- 5- Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describe sus propiedades e identifica sus aplicaciones.
- 6- Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas.
- 7- Traza curvas cónicas después de determinar los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos.
- 8- Comprende las características de las transformaciones homológicas e identifica sus invariantes geométricos.
- 9- Aplica la homología y la afinidad a la representación de formas planas.
- 10- Comprende los fundamentos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud.
- 11- Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección.
- 12- Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimientos o cambios de plano en sistema diédrico.
- 13- Representa el hexaedro, el tetraedro y el octaedro en cualquier posición respecto a los planos coordenados y prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas.
- 14- Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
- 15- Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud.
- 16- Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida.

- 17- Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimiento o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman.
- 18- Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triedro fundamental.
- 19- Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar.
- 20- Determina la sección plana de cuerpos formados por superficies poliédricas.
- 21- Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico.
- 22- Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen.
- 23- Dibuja esbozos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- 24- Elabora croquis de piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando esbozos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, de acuerdo con la normativa de aplicación.
- 25- Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, y valora la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona su utilización.
- 26- Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad.
- 27- Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de manera que éstos sean claros y limpios, y que respondan al objetivo para los que se realizaron.

## 3 DEBUXO ARTÍSTICO BACHARELATO

### 3.1 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.

#### 3.1.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 subxetivo 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.

### 3.1.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 ensinamentos posteriores que o alumnado poida cursar, sexan artísticas ou tecnolóxicas, como base para a formación de profesionais creativos/as: ensinamentos artísticos superiores, ensinamentos profesionais de artes plásticas e deseño, belas artes e outras afines; en definitiva, ensinamentos creativos nos seus múltiples facetas (interiores, moda, produto gráfico, multimedia, xoyería, ilustración, deseño web, multimedia, etc).

### 3.2 METODOLOXÍA

#### 3.2.a METODOLOXÍA XERAL

Neste apartado procederáse seguindo os principios psicopedagóxicos xa desenvolvidos no capítulo 1.3.a (páxina 13).

#### 3.2.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, ...)

### **3.2.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 indicaranse 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.

### **3.3 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.

#### **3.3.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 40% do total da avaliación.
- Cada trimestre propoñeranse varias actividades para realizar fose do aula, relacionadas cos contidos estudados e supoñerán un 30% da nota.
- Haberá unha proba ao final de cada avaliación relativa á materia cursada e que contará un 20% da valoración total.
- Complétase o resto da nota, un 10% da cualificación, en base a criterios actitudinais (interese, predisposición, puntualidade ...) extraídos da disposición manifestada polo alumno.

##### **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.

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 0,51 ou superior.

##### **Avaliación extraordinaria**

Para a avaliación extraordinaria, o alumno deberá facer unha serie de traballos relacionados cos contidos, que se lle indicarán 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.

#### **3.3.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.

### **3.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO**

#### **3.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO**

1. Fomentar a capacidade de comprensión , análise e interpretación da realidade por mediación do debuxo e as técnicas artísticas máis relevantes, tanto na súa versión analóxica como dixital .
2. Favorecer a aprendizaxe dos coñecementos necesarios sobre fundamentos, materiais, procedementos, ferramentas e técnicas gráfico-plásticas (manuais ou dixitais) que conduzan a garantir a correcta expresión do seu pensamento visual e da súa propia sensibilidade.
3. 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.
4. Que o alumnado saiba apreciar visualmente a estrutura interna dos obxectos e saiba, en consecuencia, representar gráficamente a súa forma.
5. 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.
6. 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.
7. Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxectivo.
8. Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar una mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
9. Coñecer a terminoloxía básica, así como os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, valorar críticamente a súa utilización adecuada e proceder dun xeito racional e ordenada no traballo.
10. Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a luz e a cor e a súa utilización, para a súa aplicación plástica de forma razoada e expresiva.
11. Desenvolver e fomentar a sensibilidade estética, a creatividade, o traballo cooperativo e o pensamento diverxente.

#### **3.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

O Debuxo Artístico I se estrutura en cinco bloques de contido: "O debuxo como ferramenta", "Liña e forma", "A composición e os seus fundamentos", "A luz: o claroscuro e a textura" e "A cor". A partir destes, organízanse as seguintes unidades didácticas que se concretarán na Programación de Aula:

**UNIDADE 1-** O Debuxo como ferramenta. Aprender a ver. (Obxectivos 1, 2, 3 e 6)

**UNIDADE 2-** Liña e forma. A Textura. (Obxectivos 3, 4, 5, 6, 7 e 8)

**UNIDADE 3-** As formas asociadas. A composición. (Obxectivos 1, 3, 5, 6 e 8)

**UNIDADE 4-** A Luz I: O claroscuro. (Obxectivos 2, 6, 8, 10 e 11)

**UNIDADE 5-** A Luz II: A cor. (Obxectivos 2, 6, 8, 10 e 11)

**UNIDADE 6-** Técnicas artísticas. As TIC no debuxo. (Obxectivos 1, 2, 9, e 11)

### 3.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º DE BACHILLERATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

No perfil competencial da materia de 1º 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.

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaxe	C.C.
<b>BLOQUE 1. EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA</b>				
b, d, i, m, n, p	1. Diferentes modos de ver y dibujar. Dibujo y función.	1. Valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la historia el arte, en el proceso creativo, con fines artísticos, tecnológicos o científicos.	1.1. Valora y conoce la importancia del dibujo artístico, sus aplicaciones y sus manifestaciones a través de la historia y en la actualidad, con el estudio y la observación de obras y artistas significativos/as.	CSC CCEC
			1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica, de forma oral y escrita, en puestas en común o pruebas individuales, aplicada a producciones propias o ajenas.	CCL
d, i, m, n	2. Expresión de la subjetividad.	2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.	2.1. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos, adecuándolos al objetivo plástico deseado.	CSIE E CCEC
i, m, n	3. Materiales, utensilios y soportes básicos. 4. Introducción a las técnicas secas y a su aplicación.	3. Adoptar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias e ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, llevando al aula todos los materiales necesarios.	3.1. Mantiene su espacio de trabajo de su material en perfecto estado, y lo lleva al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CSC
			3.2. Adopta una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno.	CSIE E
<b>BLOQUE 2. LÍNEA Y FORMA</b>				
b, i	1. Elementos básicos en la configuración de la forma. A línea como elemento configurador.	1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.	1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento, espacio y sensaciones subjetivas.	CSIE E CCEC
m, n, d			1.2. Representa formas naturales y artificiales, de manera analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna.	CSIE E CCEC
b, i, m, n, d, g	2. La perspectiva intuitiva y su aplicación en el dibujo artístico.	2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.	2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.	CSIE E CCEC
			2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples.	
<b>BLOQUE 3. LA COMPOSICIÓN Y SUS FUNDAMENTOS</b>				
b, i, m, n, d, g	1. Composición intuitiva. Concepto de equilibrio visual.	1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.	1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad.	CSIE E CCEC
b, i, m, n, d, g	2. Psicología de la forma. Leyes visuales que rigen las relaciones entre las formas del cuadro.	2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos o orgánicos dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.	2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, al equilibrio y a las direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva.	CAA
<b>BLOQUE 4. A LUZ. O CLAROSCURO E A TEXTURA</b>				

b, i, m, n, d, g	1. La mancha como elemento configurador del volumen. El claroscuro.	1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.	1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.	CSIE E CCEC
b, i, m, n, d, g, p	2. La construcción de las sombras. Valores tonales.	2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.	2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, y explicar verbalmente esos valores en obras propias y ajenas.	CCL CSIE E CCEC
b, i, m, n, d, g	3. Iluminación. Tipos de luz y su comportamiento.	3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro	3.1. Observa y utiliza la textura visual con procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias e ajenas.	CD CCEC
<b>BLOQUE 5. EL COLOR</b>				
b, i, m, n, d, g	1. Teoría del color. Naturaleza. Dimensiones y comportamiento del color. 2. Expresividad del color.	1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.	1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de éste (valor-luminosidad, saturación-intensidad y cromatismo) en la representación de composiciones y formas naturales y artificiales.	CSIE E CCEC
			1.2. Demuestra el conocimiento, con explicaciones orales, escritas y gráficas, de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos.	CCL CCEC
			1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal.	CCEC
			1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones.	CSIE E CCEC
			1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de la observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios.	CSIE E CD



### 3.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1- El Dibujo como herramienta. Aprender a ver.	14 sesiones
UNIDAD 2- Línea y forma. La Textura.	32 sesiones
UNIDAD 3- Las formas asociadas. La composición.	8 sesiones
UNIDAD 4- La Luz I: El claroscuro.	14 sesiones
UNIDAD 5- La Luz II: El color.	14 sesiones
UNIDAD 6- Técnicas artísticas. Las TIC en el dibujo.	4 sesiones propias y el resto distribuidas en otras unidades
<b>TOTAL</b>	<b>86 sesiones</b>

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

- Elementos básicos da forma. Concepto, recoñecemento, expresividade e utilización.
- Representar e interpretar formas realizando, transparencias e/ou partes vistas e ocultas.
- Estudo e desenvolvo de formas naturais e artificiais con coñecemento da estrutura xeométría que as sustenta.
- Coñecementos prácticos, da perspectiva cónica aplicada nas representacións.
- Aplicación práctica das perspectivas Caballera e Axonométrica a obxectos representados desde distintos puntos de vista.
- Recoñecer os esquemas e conceptos básicos compositivos en imaxes xa elaboradas e saber aplicarlos en producións propias.
- Aplicación do Claroscuro nas representacións de debuxos do natural con gamas acromáticas, monocromáticas e cromáticas.
- Diferenciación apropiada do binomio figura-fondo.
- Coñecemento dos conceptos fundamentais da teoría da cor.
- Mesturar e obter, a partir das cores primarias máis os acromáticos, gamas de cores con estudos de ton, saturación e valor.
- Coñecemento e aplicación das harmonías e disonancias básicas a composicións plásticas.
- Coñecemento do un glosario básico de términos propios da asignatura.
- Coñecemento práctico e elemental, das principais técnicas de debuxo.
- Uso adecuado das técnicas e materiais utilizados no curso.
- Coñecementos básicos da historia do debuxo.

### 3.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO

#### 3.5.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 críticamente 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 aplicarlos 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.

#### 3.5.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)

**3.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHILLERATO: 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.

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaxe	C.C.
<b>BLOQUE 1. LA FORMA. ESTUDIO Y TRANSFORMACIÓN</b>				
b, i, m, n, d, g	1. Percepción y descripción objetiva de la forma.	1. Desarrolla la destreza en el dibujo con distintos niveles de iconicidad.	1.1. Interpreta y aplica formas u objetos atendiendo a diversos grados de iconicidad, con diferentes técnicas gráficas y según sus funciones comunicativas (ilustrativas, descriptivas, ornamentales o subjetivas).	CSIE E CCEC
b, i, m, n, d, g	2. Modelo analítico y modelo sintético. 3. Retentiva y memoria visual. Consideraciones mnemotécnicas.	2. Interpretar una forma o un objeto según as sus intenciones comunicativas.	2.1. Analiza la configuración de las formas naturales y artificiales, discriminando lo esencial de sus características formales, mediante la ejecución gráfica y la discusión verbal y escrita.	CCEC CD
<b>BLOQUE 2. LA EXPRESIÓN DE LA SUBJETIVIDAD</b>				
b, i, m, n, d, g	1. Psicología de la forma y la composición. Estudio y aplicación de los elementos compositivos que rigen la intención expresiva de las creaciones plásticas.	1. Desarrollar la capacidad de representación de las formas mediante la memoria y la retentiva visual.	1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.	CSIE E CCEC
b, i, m, n, d, g	2. Comportamiento e interrelación de las formas tridimensionales en el espacio.	2. Elaborar imágenes con distintas funciones expresivas utilizando la memoria y la retentiva visual.	2.1. Expresa sentimientos y valores subjetivos mediante la representación de composiciones figurativas y abstractas de formas y colores (funciones expresivas).	CCL CCEC
			2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización y retentiva para procurar distintas representaciones mediante valores lumínicos, cromáticos y compositivos, de un mismo objeto o composición.	CAA
b, i, m, n, d, g	3. Valor expresivo de la luz y del color. 4. Ruptura de la tradición figurativa y nacimiento de nuevas interpretaciones de la realidad.	3. Investigar sobre la expresividad individual, con el lenguaje propio de la expresión gráfico-plástica.	3.1. Analiza de forma verbal y escrita, individual y colectivamente, obras propias o ajenas, atendiendo a sus valores subjetivos.	CCL
<b>BLOQUE 3. DIBUJO Y PERSPECTIVA</b>				
b, i, m, n, d, g, p	1. Valoraciones de la apariencia formal respecto al punto de vista perceptivo. 2. Representación de la forma con fines expresivos.	1. Representar gráficamente con diferentes niveles de iconicidad, las formas, aisladas o en una composición, el entorno inmediato, interiores y exteriores, expresando las características espaciales y de proporcionalidad y los valores lumínicos y cromáticos.	1.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista.	CSC
			1.2. Observa el entorno como un elemento de estudio gráfico y elabora composiciones cromáticas y lineales, atendiendo las variaciones formales según el punto de vista.	CSIE E CCEC
			1.3. Representa los objetos aislados o en un entorno conociendo los aspectos estructurales de la forma, la posición y el tamaño de sus elementos.	CSIE E CCEC

<b>BLOQUE 4. EL CUERPO HUMANO COMO MODELO</b>				
b, i, m, n, d, g	1. Análisis de la figura humana. Relaciones de proporcionalidad.	1. Analizar las relaciones de proporcionalidad de la figura humana.	1.1. Comprende la figura humana como un elemento de estudio gráfico y expresivo, mediante la observación y la reflexión de obras propias y ajenas.	CCEC
			1.2. Analiza la figura humana atendiendo a sus relaciones de proporcionalidad mediante la observación del natural o con modelos estáticos.	CMCCT CCEC
b, i, m, n, d, g	2. Nociones básicas de anatomía artística. 3. Estudio de la representación del movimiento de la figura humana.	2. Representar la figura humana y su entorno, identificando las relaciones de proporcionalidad entre el conjunto y sus partes.	2.1. Representa la figura humana atendiendo a la expresión global de las formas que la componen y a la articulación y la orientación de la estructura que la define.	CSIEE CCEC
b, i, m, n, d, g	4. Antropometría. Relaciones de la figura humana con el espacio arquitectónico y con entorno natural.	3. Experimentar con los recursos gráfico-plásticos para representar el movimiento y la expresividad de la figura humana.	3.1. Es capaz de representar y captar el movimiento de la figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.	CAA
			3.2. Elabora imágenes con distintos procedimientos gráfico-plásticos y diversas funciones expresivas con la figura humana como sujeto.	CSIEE CCEC
<b>BLOQUE 5. EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO</b>				
b, i, m, n, d, g	1. Técnicas secas más comunes y su aplicación en el proceso creativo.	1. Conocer y aplicar las herramientas digitales de dibujo y sus aplicaciones en la creación gráfico-plástica.	1.1. Conoce y aplica las herramientas del dibujo artístico digital, utilizando las TIC en procesos creativos.	CD
b, i, m, n, d, g	2. Introducción a las técnicas húmedas y su aplicación en el proceso creativo. Empleo de las herramientas TIC en los procesos creativos.	2. Valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y del conocimiento de su terminología, de los materiales y de los procedimientos para desarrollar el proceso creativo con fines artísticos, tecnológicos o científicos, así como las posibilidades de las TIC.	2.1. Valora la importancia del dibujo artístico en los procesos proyectivos, elaborando proyectos conjuntos con otras disciplinas artísticas o no, del mismo nivel o externos.	CSC
			2.2. Demuestra creatividad y autonomía en los procesos artísticos, proponiendo soluciones gráfico-plásticas que afiancen su desarrollo personal y su autoestima.	CSIEE CCEC
			2.3. Está orientado/a y conoce las posibilidades del dibujo artístico en las enseñanzas artísticas, tecnológicas y científicas, con ejemplos claros y contacto directo con artistas, diseñadores/as, científicos/as y técnicos/as.	CMCCT CAA
			2.4. Selecciona, relaciona y emplea con criterio la terminología específica en puestas en común de sus proyectos individuales o colectivos, fomentando la participación activa y la crítica constructiva.	CCL
			2.5. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.	CAA CSIEE CCEC CCL
b, i, m, n, d, g	3. Actitud creativa.	3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, llevando al aula todos los materiales necesarios.	3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y lo lleva al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	CSC

### 3.5.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
<b>TOTAL</b>	<b>86 sesións</b>

### 3.5.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 iconicidad e 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.

## 4 CIVILIZACIÓN DO NORTE DE EUROPA: OS POBOS NÓRDICOS

### 4.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

A materia está concibida como un proxecto documental multidisciplinar e estará centrada no estudo pormenorizado dos diferentes aspectos relacionados coas civilizacións do norte de Europa ó longo dos séculos.

Os pobos de orixe escandinava, que durante a Idade Media deixaron a súa pegada ao longo de toda Europa coa cultura vikinga, configuraron o núcleo do proxecto a desenvolver.

Do mesmo xeito, analizamos as actuais culturas do norte Europeo facendo un percorrido polos países escandinavos e os seus diferentes aspectos.

Con actividades lúdicas e creativas, o alumnado mergullaráse na Historia, coñecendo a antiga forma de vida dos habitantes das terras nórdicas, a súa sociedade, a súa xeografía e natureza, e a súa historia. E descubrirá a pegada que deixaron nos diferentes países europeos actuais.

Como proxecto interactivo multidisciplinar, as diferentes tarefas a realizar estarán relacionadas cos ámbitos do currículo: social, lingüístico, científico ou artístico.

A realización de traballos escritos, manualidades e xogos; a proxección de audiovisuais, charlas, lecturas, conta-contos... incentivarán ó alumnado a investigar máis sobre o tema proposto, enriquecendo os seus coñecementos, reforzando as súas aptitudes e ampliando o seu panorama cultural.

#### 4.1.a **COMPETENCIAS CLAVE**

A Educación Secundaria Obligatoria debe contribuír a desenvolver no alumnado as capacidades que lles permitan alcanzar os seguintes obxectivos:

a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e grupos, exercitarse no diálogo afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.

b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe como medio de desenvolvemento persoal.

c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.

d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, así como rexeitar a violencia, os prejuicios de calquera tipo, os comportamentos sexistas e resolver pacificamente os conflitos.

e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información para, con sentido crítico, adquirir novos coñecementos. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.

f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en distintas disciplinas, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas nos diversos campos do coñecemento e da experiencia.

g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.

h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua castelá textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, a lectura e o estudo da literatura.

i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de xeito apropiado.

j) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e a historia propias e dos demais, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realicen achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.

k) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o dos outros, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar críticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medioambiente, contribuíndo á súa conservación e mellora.

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

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

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

#### **4.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE**

Os traballos que se proporán implicarán a práctica das diferentes competencias básicas:

**Competencia en comunicación lingüística:**

(práctica do inglés, exercicios de redacción, xeroglíficos con escritura rúnica, diálogos, monólogos, debates...)

**Competencia matemática:**

(deseños xeométricos, xogos con fichas...)

**Competencia en tratamento da información:**

(investigación nas diferentes fontes: libros, web, videos...)

**Competencia social e cidadá:**

(xogos sociais, grupos de traballo)

**Aprender a aprender:**

(Incentivar o interese por coñecer novas cousas e aprendelas...)

**Competencia cultural e artística:**

(manualidades baseadas na arte e as civilizacións antigas, creacións plásticas con temas nórdicos, dramatizacións...)

**Autonomía e iniciativa:**

(capacidade para decidir cómo actuar ante as dificultades, e cómo resolvelas)

#### **4.2 PROGRAMACIÓN 1º ESO**

##### **4.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA**

- a- Coñecer as culturas dos pobos do norte de Europa ó longo do tempo, con especial atención á sociedade e organización xerárquica e aos costumes na época vikinga.
- b- Achegarse á mitoloxía nórdica e identificar influencias delas na cultura europea.
- c- Identificar elementos da iconografía escandinava.
- d- Recoñecer e identificar a fauna e flora das terras nórdicas.
- e- Coñecer as técnicas de escritura rúnica e características das sagas nórdicas.
- f- Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes a través do tempo.
- g- Practicar técnicas artesanais de decoración similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra...
- h- Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos das terras do norte.
- i- Descubrir as técnicas de navegación dos marinos vikingos e simular a construción dun navío vikingo. Identificar as principais rutas de navegación e comercio dos vikingos.
- j- Coñecer os vestixios da civilización vikinga en Galicia e outras zonas fóra de Galicia.
- k- Investigar as palabras de orixe nórdica nas linguas galega e castelá.
- l- Coñecer a influencia da literatura nórdica nos diferentes aspectos culturais.
- m- Practicar a lingua inglesa ao tempo que se aprenden diferentes aspectos da cultura doutros países.
- n- Recoñecer a escritura rúnica e practicar con ela redactando frases curtas.
- o- Investigar acerca da Aurora Boreal e a súa explicación científica.

##### **4.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

A partir destes, organízanse os contidos nas seguintes unidades didácticas, que se concretarán na Programación de Aula:

**UNIDADE 1:** *A xeografía, condicionante dunha civilización.*

1. Introducción á xeografía física e política do norte de Europa.
2. Climatoloxía.
3. A Aurora Boreal.
4. Flora e fauna dos países escandinavos.

**UNIDADE 2:** *Os pobos nórdicos.*

1. Os primeiros poboadores. Pobos esquecidos.
2. Principais tribus e pobos nórdicos.
  - 2.1. Diferentes pobos, diferentes linguas.
3. A organización da sociedade nos pobos do norte.
4. A alimentación.
5. A artesanía.
6. As rutas de comercio e navegación. Os vikingos. Orixe do termo "vikingo". Presenza dos vikingos en Galicia e

noutros lugares da Península Ibérica e de Europa.

### **UNIDADE 3: *Relixión, mitoloxía e literatura.***

1. A relixión nas diferentes culturas do norte de Europa. Os ritos e a súa herdanza na actualidade.
2. Mitoloxía vikinga. Principais relatos, personaxes e representacións iconográficas.
3. Orixe da literatura. Evolución do mito ao relato. Principais literatos nórdicos ao longo da historia. As sagas nórdicas
4. A escritura: técnicas e sistemas de representación. A escritura rúnica.

### **UNIDADE 4: *O norte de Europa na actualidade.***

1. Organización política do norte de Europa na actualidade.
2. A organización social e económica dos países escandinavos, hoxe.
3. Ciencia, arte, literatura dos países do norte na actualidade.

### **ACTIVIDADES**

Ao longo do curso faranse diversos tipos de actividades (individuais, en pequeno grupo e en gran grupo; orais, escritas) empregando diversos recursos coa finalidade de que o alumnado acade os obxectivos da materia con aproveitamento. As actividades deben ser variadas para manter a motivación do grupo e tamén deberán adaptarse ao alumnado, tendo en conta en todo momento a súa diversidade.

Algunhas das actividades propostas son as seguintes:

- Proxección de documentais sobre xeografía, natureza e historia. Os alumnos tomarán notas de aspectos puntuais para unha posterior posta en común.
- Traballo con mapas e planos coa finalidade de estudar a expansión dos pobos vikingos e as súas rutas comerciais.
- Diferentes tarefas manuais que recreen técnicas antigas de artesanía, labores domésticas e tecnoloxía.
- Lectura de textos literarios e non literarios e posterior comentario dos mesmos.
- Xogos que aproximen ao alumnado ao coñecemento da forma de vida dos pobos nórdicos (“Os clanes nórdicos”, xogo de táctica e estratexia que elude a violencia, por exemplo).
- Xogos herdados da cultura nórdica. Poderase organizar unha competición con premios para os gañadores.
- Realización dun debuxo ou manualidade que teña que ver co tema da natureza.

### **4.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**

#### **CRITERIOS DE AVALIACIÓN:**

- 1- Recoñecer e identificar a fauna e flora das terras nórdicas e realizar algún traballo (debuxo, manualidade, xogo...) baseado no tema da Natureza.
- 2- Investigar acerca da Aurora Boreal e a súa explicación científica.
- 3- Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo.
- 4- Investigar as palabras de orixe nórdica nas linguas galega e castelá.
- 5- Practicar técnicas artesanais de decoración similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra...
- 6- Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos das terras do norte.
- 7- Descubrir as técnicas de navegación dos marinos vikingos e simular a construción dun navío vikingo. Identificar en mapas as principais rutas de navegación e comercio dos vikingos.
- 8- Coñecer os vestixios da civilización vikinga en Galicia e outras zonas fóra de Galicia.
- 9- Coñecer os principais relatos e personaxes da mitoloxía nórdica e identificar influencias delas na cultura europea.
- 10- Identificar elementos da iconografía escandinava.
- 11- Ler textos literarios que traten da cultura nórdica e observar a influencia da literatura nórdica nos diferentes aspectos culturais.
- 12- Coñecer as técnicas de escritura das diferentes civilizacións.
- 13- Recoñecer a escritura rúnica e practicar con ela redactando frases curtas.
- 14- Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.
- 15- Practicar a lingua inglesa ao tempo que se aprenden diferentes aspectos da cultura doutros países.



## ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE:

- 1.1 Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza.
- 2.1. Explica que é a Aurora Boreal ofrecendo argumentos de tipo científico.
- 3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.
- 3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.
- 3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
- 4.1. Recoñece a orixe nórdica dalgunhas voces galegas e castelás.
- 5.1. Elabora algún traballo artesanal que recree as antigas técnicas.
- 6.1. Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos nórdicos.
- 7.1. Explica as técnicas de navegación dos antigos pobos nórdicos.
- 7.2. Identifica nun mapa as rutas de expansión e comerciais dos vikingos.
- 7.3. Participa na simulación da construción dun navío vikingo.
- 8.1. Sitúa nun mapa de Europa os lugares onde houbo presenza vikinga.
9. 1. Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.
- 9.2. É quen de relatar os principais mitos nórdicos.
- 10.1. Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.
- 11.1. Le e comprende os textos propostos, e ofrece unha reflexión sobre eles.
- 12.1. Identifica as diferentes técnicas de escritura.
- 13.1. Constrúe enunciados curtos empregando a escritura rúnica.
- 14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.
- 15.1. Amosa unha actitude positiva hacia a lingua inglesa, procurando empregala na clase de xeito habitual.

**4.2.d PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA**

Objectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.
<b>UNIDADE 1: A XEOGRAFÍA, CONDICIONANTE DUNHA CIVILIZACIÓN.</b>				
A, d, m	1. Introducción á xeografía física e política do norte de Europa.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo.	3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais	CCL CSC
A, d, m	2. Climatoloxía.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo.	3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais	CCL CSC
A, d, m, o	3. A Aurora Boreal.	2. Investigar acerca da Aurora Boreal e a súa explicación científica.	2.1. Explica que é a Aurora Boreal ofrecendo argumentos de tipo científico.	CMCT CCL CSC CPAA
A, d, m	4. Flora e fauna dos países escandinavos.	1. Recoñecer e identificar a fauna e flora das terras nórdicas e realizar algún traballo (debuxo, manualidade, xogo ...) baseado no tema da Natureza.	1.1. Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza.	CSC CEC
<b>UNIDADE 2: OS POBOS NÓRDICOS</b>				
A, m	1. Os primeiros poboadores. Pobos esquecidos.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.	CEC
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CCL CSC
A, m	2. Principais tribus e pobos nórdicos.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.	CEC
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CCL CSC
A, m	2.1. Diferentes pobos, diferentes linguas.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.	CEC
			4.1. Recoñece a orixe nórdica dalgunhas voces galegas e castelás.	CCL CSC
A, m	3. A organización da sociedade nos pobos do norte.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CCL CSC
A, h, m	4. A alimentación.	6. Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos das terras do norte.	6.1. Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos nórdicos	CEC
A, g, m	5. A artesanía.	5. Practicar técnicas artesanais de decoración similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra...	5.1. Elabora algún traballo artesanal que recree as antigas técnicas	CEC

A, i, m	6. As rutas de comercio e navegación. Os vikingos. Orixe do termo "vikingo". Presenza dos vikingos en Galicia e noutros lugares da Península Ibérica e de Europa.	7. Descubrir as técnicas de navegación dos marinos vikingos e simular a construción dun navío vikingo. Identificar en mapas as principais rutas de navegación e comercio dos vikingos.	7.1. Explica as técnicas de navegación dos antigos pobos nórdicos.	CEC
			7.2. Identifica nun mapa as rutas de expansión e comerciais dos pobos vikingos.	CEC
			7.3. Participa na simulación da construción dun navío vikingo.	CMCT CEC CSC
			8.1. Sitúa nun mapa de Europa os lugares onde houbo presenza vikinga.	CEC
<b>UNIDADE 3: RELIXIÓN, MITOLOXÍA E LITERATURA</b>				
A, m	1. A relixión nas diferentes culturas do norte de Europa. Os ritos e a súa herdanza na actualidade.	10. Identificar elementos da iconografía celta e escandinava	10.1. Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.	CEC
A, b, c, m	2. Mitoloxía nórdica. Principais relatos, personaxes e representacións iconográficas.	9. Coñecer os principais relatos e personaxes da mitoloxía nórdica e identificar influencias delas na cultura europea.  10. Identificar elementos da iconografía escandinava	9.1. Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.	CEC
			9.2. É quen de relatar os principais mitos nórdicos.	CEC CCL
			10.1. Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.	CEC
A, b, f, l, m	3. Orixe da literatura. Evolución do mito ao relato. Principais literatos nórdicos ao longo da historia.	9. Coñecer os principais relatos e personaxes das mitoloxías nórdica e celta e identificar influencias delas na cultura europea.  11. Ler textos literarios nórdicos ou que traten da cultura nórdica e observar a influencia da literatura nórdica nos diferentes aspectos culturais.	9.1. Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.	CEC
			9.2. É quen de relatar os principais mitos nórdicos.	CEC CCL
			11.1. Le e comprende os textos propostos, e ofrece unha reflexión sobre eles.	CEC CCL
A, n, m	4. A escritura: técnicas e sistemas de representación. A escritura rúnica	12. Coñecer as técnicas de escritura das diferentes civilizacións.  13. Recoñecer a escritura rúnica e practicar con ela redactando frases curtas	12.1. Identifica as diferentes técnicas de escritura.	CEC CCL
			13.1. Constrúe enunciados curtos empregando a escritura rúnica.	CEC CCL
<b>UNIDADE 4: O NORTE DE EUROPA NA ACTUALIDADE</b>				
A, f, m	1. Organización política do norte de Europa na actualidade.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo  14. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC CSC
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CSC
			14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.	CEC CSC
A, f, m	2. A organización social e económica dos países escandinavos, hoxe.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo  14. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC CSC
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CSC
			14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.	CEC CSC

A, f, l, m	3. Ciencia, arte, literatura dos países do norte na actualidade.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo  14. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC CSC
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CSC
			14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.	CEC CSC

#### 4.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades de cada alumno, que serán quen marquen o ritmo de aprendizaxe. Tendo en conta que o curso ten aproximadamente 30 semanas, e considerando que o tempo semanal asignado a esta materia é de 1 hora, sabemos que no curso haberá ao redor de 30/32 sesións. Podemos, pois, facer unha estimación do reparto do tempo por unidade didáctica, tal e como se detalla a continuación:

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1- A xeografía, condicionante dunha civilización.	4 sesións
UNIDADE 2- Os pobos nórdicos	6 sesións
UNIDADE 3- Relixión, mitoloxía e literatura	12 sesións
UNIDADE 4- O norte de europa na actualidade.	10 sesións
<b>TOTAL</b>	<b>32 sesións</b>

#### 4.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL.

Considerando que a asignatura está establecida nunha hora semanal, é de entender que a valoración que se poda facer do alumnado será inevitablemente moi xeral.

Ainda así, o traballo e as actividades que se realicen na hora de clase, así como algún exercicio para facer na casa, servirán para ter una noción máis ou menos concreta das actitudes do alumnado e as súas capacidades en canto ós coñecementos adquiridos na materia.

A dedicación na clase, por medio de apuntes, fotocopias, fichas, exercicios y demás actividades recolleranse nun sinxelo cartafol que se revisará periódicamente e terá unha valoración de conxunto ó final de curso.

Tamén se realizará una proba ou exercicio de avaliación final en xuño, que, xunto á calificación do devandito cartafol, servirá para completar a calificación global do alumnado.

A cualificación da materia será calculada do seguinte xeito:

En cada trimestre, a nota da avaliación será a media da nota dos traballos entregados durante ese periodo.

En xuño, ademais, farase una proba escrita xeral, sobre os contidos de todo o curso.

A nota final calcularase seguindo estes porcentaxes:

Traballos: 80% (Neste apartado será tida en conta a nota da primeira avaliación, a nota da segunda avaliación e a nota media dos traballos da terceira avaliación. Estas tres notas farán media)

Proba escrita: 20%

Se o alumno non acadase unha avaliación positiva en xuño, poderá presentarse á proba extraordinaria de setembro, que consistirá nun exame escrito.

## 5 CULTURAS CELTAS

### 5.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

A asignatura forma parte dun proxecto documental multidisciplinar e estará baseada no análise e estudo da orixe, desenrolo e herdanza dos Pobos Celtas ó longo de toda a Historia. Consistirá nun exercicio conxunto de investigación e experimentación, aportando así uns coñecementos complementarios ó currículo da ESO.

Dende as súas orixes, a cultura celta determina en gran medida o desenvolvemento das futuras nacións e territorios ó longo de todo o continente europeo. Así, poderemos encontrar similitudes entre os antepasados galegos e as antigas culturas celtas doutros países vecinos.

Coa realización de diferentes actividades que creemos serán do agrado do alumnado, indagaremos en diferentes fontes para descubrir detalles ou reforzar coñecementos sobre estas culturas tan afines. A Historia, a sociedade, os costumes, a relixión, os territorios nos que habitaron... e todo o que, en definitiva, poida ser útil para coñecer máis sobre estes pobos que determinan a raíces da nosa cultura actual.

Estamos a falar dun proxecto interactivo mutidisciplinar, no que as distintas actividades estarán enmarcadas dentro dos ámbitos do currículo: social, lingüístico, científico ou artístico.

Realizaranse traballos de diferente índole: redacción, investigación, manualidades, xogos...

Tamén recurrirase á proxección de audiovisuais, charlas, lecturas, que creemos que serán incentivadoras para os alumnos/as, estimulando e enriquecendo as súas aptitudes e coñecementos, e contribuíndo así a ampliar o seu bagaxe cultural.

#### 5.1.a COMPETENCIAS CLAVE

A Educación Secundaria Obligatoria debe contribuír a desenvolver no alumnado as capacidades que lles permitan alcanzar os seguintes obxectivos:

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e grupos, exercitarse no diálogo afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.
- b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.
- d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, así como rexeitar a violencia, os prejuicios de calquera tipo, os comportamentos sexistas e resolver pacificamente os conflitos.
- e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información para, con sentido crítico, adquirir novos coñecementos. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.
- f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en distintas disciplinas, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas nos diversos campos do coñecemento e da experiencia.
- g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua castelá textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, a lectura e o estudo da literatura.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de xeito apropiado.
- j) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e a historia propias e dos demais, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realicen achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.
- k) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o dos outros, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar críticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medioambiente, contribuíndo á súa conservación e mellora.
- l) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das distintas manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- m) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.
- n) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersonal e expresión de riqueza cultural nun contexto

plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade.

### **5.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE**

O desenrolo das Competencias Básicas necesarias no nivel da ESO estarán presentes nos traballos que se propoñen para esta materia:

**Competencia en tratamento da información:**

(investigación nas diferentes fontes: libros, web, videos...)

**Competencia en comunicación lingüística:**

(práctica do inglés, etimoloxías, exercicios de redacción, lectura de textos, monólogos, dramatizacións, escritura con materiais antigos...)

**Competencia matemática:**

(deseños xeométricos, xogos tradicionais, calendario...)

**Aprender a aprender:**

(Incentivar o interese por coñecer novas cousas e aprendelas...)

**Competencia social e cidadá:**

(xogos sociais, grupos de traballo, diálogos e debates...)

**Competencia cultural e artística:**

(manualidades e traballos plásticos baseados na arte e as culturas celtas, dramatizacións o escenas con temas relacionados...)

**Autonomía e iniciativa:**

(capacidade para decidir cómo actuar ante as dificultades, e cómo resolvelas)

### **5.2 PROGRAMACIÓN 2º ESO**

#### **5.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA**

- a- Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.
- b- Introducirse no coñecemento da mitoloxía e dos mitos celtas e recoñecer a súa influencia e evolución na cultura europea.
- c- Identificar axeitadamente a iconografía e a simboloxía celta.
- d- Identificar e coñecer a fauna e a flora dos lugares onde os celtas habitaron.
- e- Experimentar costumes esquecidos polos pobos antigos.
- f- Coñecer as diferentes formas de escritura das distintas civilizacións.
- g- Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe celta nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.
- h- Practicar técnicas artesanais similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra...
- i- Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos nas diferentes zonas célticas.
- j- Descubrir as técnicas e rutas de navegación e as rutas de comercio dos distintos pobos e realizar actividades sobre elas.
- k- Coñecer os vestixios da civilización celta en terras galegas e noutros lugares.
- l- Investigar as palabras de orixe celta existentes nas linguas galega e castelá.
- m- Coñecer a influencia da cultura celta nos distintos ámbitos culturais.
- n- Practicar a lingua inglesa ao tempo que se coñecen diferentes aspectos da cultura dos diferentes países.
- o- Investigar as raíces da música celta e as súas conexións entre as diferentes nacionalidades.

#### **5.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS**

A partir destes, organízanse os contidos nas seguintes unidades didácticas, que se concretarán na Programación de Aula:

##### **UNIDADE 1: Os celtas.**

- 1. Os celtas: orixe e expansión.
- 2. Os países celtas.
  - 2.1. A xerarquización da sociedade.
  - 2.2. Os seus costumes.
  - 2.3. A economía.
  - 2.4. Rutas de comercio e de navegación

### 3. Territorios celtas antigos e actuais.

#### **UNIDADE 2: *Mitoloxía, relixión e cultura.***

1. A relixión dos pobos celtas.
2. Mitoloxía céltica.
3. Simboloxía e iconografía.
4. A escritura nos pobos celtas.
5. A música celta.

#### **UNIDADE 3: *Vestixios da cultura celta na actualidade.***

1. As nacións celtas, hoxe.
2. Principais personaxes de orixe celta.
3. O sustrato celta nas linguas galega e castelá.
4. Vestixios celtas máis importantes de cada territorio.
5. Influencia céltica nos diferentes ámbitos culturais, na actualidade.

#### **ACTIVIDADES**

Ao longo do curso faranse diversos tipos de actividades (individuais, en pequeno grupo e en gran grupo; orais, escritas) empregando diversos recursos coa finalidade de que o alumnado acade os obxectivos da materia con aproveitamento. As actividades deben ser variadas para manter a motivación do grupo e tamén deberán adaptarse ao alumnado, tendo en conta en todo momento a súa diversidade.

Algunhas das actividades propostas son as seguintes:

- Proxección de documentais sobre xeografía, natureza e historia. Os alumnos tomarán notas de aspectos puntuais para unha posterior posta en común.
- Traballo con mapas e planos coa finalidade de estudar a expansión dos celtas e as súas rutas comerciais.
- Diferentes tarefas manuais que recreen técnicas antigas de artesanía, labores domésticas e tecnoloxía (maquetas, facsímiles...)
- Lectura de textos literarios e non literarios e posterior comentario dos mesmos.
- Xogos e actividades de imitación que aproximen ao alumnado ao coñecemento da forma de vida dos pobos celtas.
- Xogos populares tradicionais herdados da cultura celta. O alumnado fabricará o material que se empregará nos xogos. Poderase organizar unha competición con premios para os gañadores.
- Realización dun debuxo ou manualidade (ou participación nun xogo) que teña que ver co tema da natureza.
- Investigacións acerca do clima e da xeografía dos territorios celtas.

#### **5.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**

##### **CRITERIOS DE AVALIACIÓN:**

1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.
2. Investigar a orixe das distintas etnias que poboan o continente europeo.
3. Identificar e coñecer a fauna e a flora dos lugares onde os celtas habitaron.
4. Experimentar costumes esquecidos polos pobos antigos.
5. Practicar técnicas artesanais similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra...
6. Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos nas diferentes zonas célticas.
7. Descubrir as técnicas e rutas de navegación e as rutas de comercio dos distintos pobos e realizar actividades sobre elas.
8. Introducirse no coñecemento da mitoloxía e da relixión celtas e recoñecer a súa influencia e evolución na cultura europea.
9. Identificar axeitadamente a iconografía e a simboloxía celta.
10. Coñecer as diferentes formas de escritura das distintas civilizacións.
11. Investigar as raíces da música celta e as súas conexións entre as diferentes nacionalidades.
12. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe celta nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.
13. Coñecer os vestixios da civilización celta en terras galegas e noutros lugares.
14. Investigar as palabras de orixe celta existentes nas linguas galega e castelá.
15. Coñecer a influencia da cultura celta nos distintos ámbitos culturais.

16. Practicar a lingua inglesa ao tempo que se coñecen diferentes aspectos da cultura dos diferentes países.

**ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE:**

- 1.1. Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.
- 1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
- 1.3. Coñece a estruturación xerárquica dos pobos celtas.
- 1.4. Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.
- 2.1. Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza dos territorios celtas.
- 3.1. Participa en xogos populares tradicionais de orixe celta e en xogos onde se recreen os costumes dos pobos antigos.
- 4.1. Elabora un traballo artesanal con técnicas propias da civilización celta.
- 5.1. Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos celtas.
- 6.1. Identifica nun mapa as rutas comerciais e de navegación dos celtas e os territorios onde se asentaron.
- 7.1. Recoñece os principais personaxes das mitoloxías celtas e sabe relacionalos coa cultura actual.
- 7.2. Coñece e explica os principais ritos da relixión celta, establecendo relacións con certos costumes e celebracións actuais.
- 8.1. Recoñece os principais símbolos e elementos iconográficos da cultura celta e explica o seu significado.
- 9.1. Identifica os sistemas de escritura das distintas civilizacións celtas.
- 10.1. Explica a orixe da música celta e recoñece os seus rasgos diferenciais e as conexións entre as diferentes nacionalidades.
- 11.1. Identifica ás principais personalidades de orixe celta nos distintos ámbitos culturais, científicos e políticos.
- 12.1. Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros lugares.
- 13.1. Identifica as voces de sustrato celta na lingua galega e na lingua castelá.
- 14.1. Explica razoadamente a orixe ou influencia da cultura celta existente nalgunha obra actual.
- 15.1. Amosa unha actitude positiva hacia a lingua inglesa, procurando empregala na clase de xeito habitual.

**5.2.d PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA**

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.
<b>UNIDADE 1: OS CELTAS.</b>				
A, n	1. Os pobos celtas.	1. Coñecer as distintas civilizacións de orixe celta coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.1.Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.	CEC
		3. Identificar e coñecer a fauna e a flora dos lugares onde os celtas habitaron.	2.1. Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza dos territorios celtas.	CEC
		2. Investigar a orixe das distintas etnias que poboan o continente europeo	1.4. Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.	
A, n	2. Os celtas: orixe e expansión.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.4. Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.	CEC
		2. Investigar a orixe das distintas etnias que poboan o continente europeo	1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC



A, n	2.1. A xerarquización da sociedade.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estrutura social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.3. Coñece a estrutura social xerárquica dos pobos celtas	CEC
A, n	2.2. Os seus costumes.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estrutura social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CCL
		4. Experimentar costumes esquecidos polos pobos antigos.	3.1. Participa en xogos populares tradicionais de orixe celta e en xogos onde se recreen os costumes dos pobos antigos.	CEC CSC
A, n	2.3. A economía.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estrutura social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CCL
		4. Practicar técnicas artesanais similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra.	4.1. Elabora un traballo artesanal con técnicas propias da civilización celta.	CEC
		5. Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos nas diferentes zonas célticas.	5.1. Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos celtas.	CEC
A, j, n	2.4. Rutas de comercio e de navegación	6. Descubrir as técnicas e rutas de navegación e as rutas de comercio dos distintos pobos e realizar actividades sobre elas.	6.1. Identifica nun mapa as rutas comerciais e de navegación dos celtas e os territorios onde se asentaron.	CEC
A, k, n	3. Territorios celtas.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estrutura social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	12.1. Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros lugares.	CEC CCL
		13. Coñecer os vestixios da civilización celta en terras galegas e noutros lugares.		
<b>UNIDADE 2: MITOLOXÍA, RELIXIÓN E CULTURA</b>				
A, b, m, n	1. A relixión dos pobos celtas.	8. Introducirse no coñecemento da mitoloxía e da relixión celtas e recoñecer a súa influencia e evolución na cultura europea.	7.2. Coñece e explica os principais ritos da relixión celta, establecendo relacións con certos costumes e celebracións actuais.	CEC
A, b, m, n	2. Mitoloxía céltica.	8. Introducirse no coñecemento da mitoloxía e da relixión celtas e recoñecer a súa influencia e evolución na cultura europea.	7.1. Recoñece os principais personaxes das mitoloxías celtas e sabe relacionalos coa cultura actual.	CEC
A, b, m, n	3. Simboloxía e iconografía.	9. Identificar axeitadamente a iconografía e a simboloxía celta.	8.1. Recoñece os principais símbolos e elementos iconográficos da cultura celta e explica o seu significado.	CEC
A, b, f, m, n	4. A escritura nos pobos celtas.	10. Coñecer as diferentes formas de escritura das distintas civilizacións.	9.1. Identifica os sistemas de escritura das distintas civilizacións celtas.	CEC CCL
A, b, m, n, o	5. A música celta.	11. Investigar as raíces da música celta e as súas conexións entre as diferentes nacionalidades.	10.1. Explica a orixe da música celta e recoñece os seus rasgos diferenciais e as conexións entre as diferentes nacionalidades.	CEC

UNIDADE 3: VESTIXIOS DA CULTURA CELTA NA ACTUALIDADE				
A, g, k, m, n	1. Os territorios celtas, hoxe	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.1. Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.	CEC
A, g, k, m, n	2. Principais personaxes de orixe celta.	12. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe celta nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	11.1. Identifica ás principais personalidades de orixe celta nos distintos ámbitos culturais, científicos e políticos.	CEC CSC
A, g, k, l, m, n	3. O sustrato celta nas linguas galega e castelá.	14. Investigar as palabras de orixe celta existentes nas linguas galega e castelá.	13.1. Identifica as voces de sustrato celta na lingua galega e na lingua castelá.	CEC CCL CAA
A, g, k, m, n	4. Vestixios celtas máis importantes de cada territorio.	13. Coñecer os vestixios da civilización celta en terras galegas e noutros lugares.	12.1. Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros lugares.	CEC
A, g, k, m, n	5. Influencia céltica nos diferentes ámbitos culturais, na actualidade	15. Coñecer a influencia da cultura celta nos distintos ámbitos culturais.	14.1. Explica razoadamente a orixe ou influencia da cultura celta existente nalgunha obra actual.	CEC CCL

### 5.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades de cada alumno, que serán quen marquen o ritmo de aprendizaxe. Tendo en conta que o curso ten aproximadamente 30 semanas, e considerando que o tempo semanal asignado a esta materia é de 1 hora, sabemos que no curso haberá ao redor de 30/32 sesións. Podemos, pois, facer unha estimación do reparto do tempo por unidade didáctica, tal e como se detalla a continuación:

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1- Os celtas.	10 sesións
UNIDADE 2- Mitoloxía, relixión e cultura.	10 sesións
UNIDADE 3- Vestixios da cultura celta na actualidade	12 sesións
<b>TOTAL</b>	<b>32 sesións</b>

### 5.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL.

A cualificación da materia será calculada do seguinte xeito:

En cada trimestre, a nota da avaliación será a media da nota dos traballos entregados durante ese periodo.

En xuño, ademais, farase una proba escrita xeral, sobre os contidos de todo o curso.

A nota final calcularase seguindo estes porcentaxes:

Traballos: 80% (Neste apartado será tida en conta a nota da primeira avaliación, a nota da segunda avaliación e a nota media dos traballos da terceira avaliación. Estas tres notas farán media)

Proba escrita: 20%

Se o alumno non acadase unha avaliación positiva en xuño, poderá presentarse á proba extraordinaria de setembro, que consistirá nun exame escrito.