

C.P.I. DE PADRENDA-CRESPOS

**EDUCACIÓN PLÁSTICA,
VISUAL E AUDIOVISUAL**

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2016-2017**

**Xefe do departamento: Fernando Arenaz Búa
1º E.S.O., 3º E.S.O. e 4º E.S.O.**

ÍNDICE

0. MARCO LEGAL DE APLICACIÓN. 4

1. INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN. 4

2. AS COMPETENCIAS CLAVE. 8

3. OBXECTIVOS. 10

4. VINCULACIÓN ENTRE OS OBXECTIVOS, CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, E COMPETENCIAS CLAVE. TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN. GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.

- **1º ESO. 12**

- **OBXECTIVOS / CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE / COMPETENCIAS CLAVE.**
- **TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN.**
- **GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.**

- **3º ESO. 41**

- **OBXECTIVOS / CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE / COMPETENCIAS CLAVE.**
- **TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN.**
- **GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.**

- **4º ESO. 69**

- **OBXECTIVOS / CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE / COMPETENCIAS CLAVE.**
- **TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN.**
- **GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.**

5. METODOLOXÍA. 86

6. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS. 91

7. CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO. 91

8. INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DO ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE. 94

9. ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES. 94

10. AVALIACIÓN INICIAL. 96

11. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE. 96

- 12. ELEMENTOS TRANSVERSAIS E EDUCACIÓN EN VALORES. 97**
- 13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES. 98**
- 14. PROCEDIMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN. 99**
- 15. ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC. 99**
- 16. ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA. 99**
- 17. ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PROXECTO LECTOR. 99**
- 18. CONSTANCIA DE QUE O ALUMNADO É INFORMADO. 100**

0. MARCO LEGAL DE APLICACIÓN

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

Decreto 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da Educación Secundaria Obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.

1. INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.

A etapa da Educación Secundaria Obrigatoria constitúe un marco formativo clave para os alumnos. Estes abandonan a infancia para penetrar nunha longa fase de transición cara ao mundo dos adultos na que sufrirán unha serie de cambios no seu desenvolvemento, tanto a nivel fisiolóxico, coma cognitivo e socioafectivo.

A ordenación desta fase educativa compaxina unha estrutura conxunta como etapa, dentro dun sistema cunha fundamentación psicolóxica e sociolóxica, cunha estrutura interna en cursos que facilita, de forma gradual, a adaptación dos grandes propósitos formativos deste tramo cunha necesaria atención ás diferenzas que os alumnos mostran nos subperíodos do desenvolvemento.

A Educación Plástica visual e audiovisual constitúe unha materia de gran valor formativo. Tradicionalmente os contidos relacionados coa Educación Artística tiñan unha finalidade comunicativa e estética. Nestes momentos, o estudo do seu currículo permítenos cooperar no desenvolvemento de capacidades perceptivas, expresivas e estéticas a partir do coñecemento teórico e práctico das linguaxes visuais. Iso implica que os contidos que a materia vai abordar preparan para a comprensión e a análise da contorna social, cultural, natural e artística. Unha contorna configurada como un mundo de imaxes e obxectos que se perciben a través de estímulos sensoriais de diferente carácter, especialmente visual e táctil.

O impulso ás capacidades cognitivas e estéticas vén integrarse na preocupación e necesidade de estimular o coñecemento e dominio de si, das relacións cos outros, da necesidade de pórse no lugar doutros, de expresar xuízos estéticos de xeito fundamentado e respectuoso, de ampliar as posibilidades imaxinativas creativas. Así, a materia persegue, por unha banda, dotar o alumno dos recursos necesarios para poder expresarse con linguaxe gráfico-plástica e, por outra, poder xulgar e apreciar o feito artístico. O traballo de potenciación das dimensións formativas expostas, ata agora, de forma sintética pode ser desagregado en termos da súa contribución ao desenvolvemento das seguintes capacidades:

Intrapersoais que supón o autocoñecemento e dominio de si, a través do contacto e experimentación con linguaxes, imaxes, formas e materiais. O estudo das emocións e sentimentos vividos favorece o coñecemento de si e a posibilidade de integrar ese coñecemento na organización e control das experiencias emocionais. **Perceptivas e cognitivas**, como percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas, identificar as relacións da linguaxe visual e plástica con outras linguaxes, investigar diversas técnicas plásticas e visuais. **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 outras 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, revisala ao acabar cada unha das fases.

A Educación Secundaria Obrigatoria orientarase a lograr que os alumnos adquiran os elementos básicos da cultura, especialmente, nos seus aspectos humanístico, artístico, científico e tecnolóxico; desenvolver e consolidar neles hábitos de estudo e de traballo; preparalos para a súa incorporación a estudos posteriores e para a súa inserción laboral e formalos para o exercicio dos seus dereitos e obrigas na vida como cidadáns. Prestaralle especial atención á orientación educativa e profesional do alumnado.

Na etapa dos doce ós dezaseis anos o alumnado adquire destrezas e fai análises máis particulares e específicos que nas idades anteriores. Nesta fase de preadolescencia e adolescencia os alumnos experimentan grandes cambios físicos e psicolóxicos, perdendo a espontaneidade e desinhibición e volvéndose máis críticos coas súas accións e as imaxes que lles rodean. Para fomentar a desinhibición, a programación contén unidades que se desenvolverán con actividades en grupo e para orientalos cara a unha actitude crítica construtiva, con cada unidade se realiza unha posta en común o debate en torno ós resultados obtidos. O traballo cooperativo é fundamental na aprendizaxe desta área. O intercambio de opinións e ideas, permite abordar unha actividade dunha forma máis creativa e responsable por parte de todos aqueles que conforman o grupo de traballo, confrontando e intercambiando experiencias.

Neste momento histórico de diversidade e complexidade visual, faese necesario o coñecemento da linguaxe gráfico-plástica co fin de observar, analizar e reflexionar activamente sobre a realidade que nos rodea. Unha realidade ategada de imaxes gracias á enorme difusión dos medios de comunicación de masas.

A linguaxe visual e audiovisual fronte a outras linguaxes convértese nas idóneas en determinadas circunstancias, coas ventaxas e inconvenientes que eso conleva. O alumnado ten que ser consciente de que a imaxe non é a realidade. As veces a imaxe contribúe a ampliar a información sobre a realidade; outras ofrece unha información sesgada da mesma e, nalgunhas ocasións, pódese incluso falsificar a realidade manipulando a información visual.

Xa sabemos que unha porcentaxe elevadísima da información cotiá que recibimos é visual. As sensacións visuais e táctiles que os/as alumnos/as reciben da realidade natural, artificial e virtual contribúen ó seu desenvolvemento como individuos.

A Educación Plástica visual e audiovisual permitiríalle ao alumnado aprender a ver a realidade no seu conxunto e poralo en condicións de expresarse e comunicarse cos demais potenciando a súa sensibilidade emotiva, a súa capacidade creativa e as súas habilidades e destrezas gráfico-plásticas.

Esta área contribúe o desenvolvemento nos alumnos/as, do pensamento diverxente, posto que calquera proposta de traballo admite numerosas solucións.

A Educación Plástica visual e audiovisual non está orientada á formación de artistas senón á formación integral dos alumnos/as, aportando as bases dun punto de vista distinto ao das outras áreas para, entre todas, contribuir a transmisión do coñecemento humano.

Por todo iso a materia está organizada cunha idea central, a linguaxe visual, que se mantén en toda a etapa dándolle continuidade aos bloques de contidos ao longo dos cursos. Os contidos da Educación Plástica visual e audiovisual son conceptuais pero o proceso de ensino-aprendizaxe, e desenvolvemento da materia é procedimental.

A percepción visual é un proceso cognitivo relacionado co resto dos procesos cognitivos, que implica un conxunto de estratexias básicas: seleccionar, analizar, distinguir, relacionar, etc. Aínda que todas as áreas do currículo desenvolven a capacidade de observación do alumnado,

a Educación Plástica visual e audiovisual incide especificamente no desenvolvemento da percepción e no pensamento visual. A creación de imaxes e o coñecemento dos códigos que interveñen neste proceso, así como dos fundamentos da linguaxe visual e plástica, axudarán ao desenvolvemento da capacidade creativa e imaxinativa da persoa á resolución dos procesos de creación artística.

A materia de Educación Plástica visual e audiovisual debe contribuir a desenvolver dous aspectos fundamentais da formación, estreitamente relacionados entre si: a percepción e a representación, **saber ver** e **saber facer**. Os eixos que vertebran este currículo representan dúas cuestións fundamentais para a adquisición das capacidades que se pretenden: **ensinar a ver**, **ensinar a representar**.

Por unha banda o **saber ver** constitúe o desenvolvemento da sensibilidade do alumno ante calquer fenómeno artístico o visual, representa a primeira aproximación á obra plástica na que interveñen procesos de análise formal, como a apreciación da proporción, texturas e a cor. Tamén suporá unha análise das formas e as imaxes, a súa composición e categorización dos seus elementos, o estilo no que se encadran e a súa valoración artística.

- a- Pon aos alumnos en contacto con obras xa realizadas para que observen as peculiaridades que as categorizan nun determinado campo da expresión plástica.
- b- Preséntase a teoría correspondente a cada una dos campos da expresión visual e plástica e formalízase esa teoría en conceptos de validez permanente.
- c- Aplícanse os coñecementos adquiridos na observación de novas obras que teñen carácter exemplificador.

Por outra banda, o **saber facer**, constitúe o desenvolvemento da representación (tanto obxectiva como subxectiva) coma instrumentación (dominio e coñecemento dos materiais e as técnicas necesarias para o desenvolvemento das realizacións plásticas).

- a- Proporciona as técnicas adecuadas para cada forma da linguaxe plástica.
- b- Axuda á selección das técnicas que mellor se acomodan a cada necesidade de expresión, fomentando a investigación e a creatividade.
- c- Conduce ó uso das técnicas con rigor, exactitude e precisión esixibles en cada momento da aprendizaxe.

No primeiro ciclo preténdese un achegamento a linguaxe gráfica-plástica cun tratamento dos contidos claramente motivador có fin de que os/as alumnos/as adquiran destrezas e habilidades no uso dos distintos medios expresivos. Os cursos posteriores non supoñen unha repetición dos temas tratados, senón unha consolidación e superación do nivel de complexidade e de profundización nos diferentes bloques conceptuais. Neste segundo ciclo os contidos disciplinares e as diversidades formais e culturais son máis acentuadas, prestando unha maior atención o tratamento diverxente de capacidades e intereses.

A Educación Plástica visua e audiovisuall non só vai encamiñada a proporcionarlles aos alumnos/as os recursos e os coñecementos necesarios que lles permitan observar, analizar, disfrutar e criticar a realidade visual e tampouco facilitará só a expresión creativa e a comunicación cos demais mediante o dominio dos materiais, técnicas e terminoloxía específica da linguaxe visual, senón que tamén contribuirá ó coñecemento do patrimonio artístico galego, das obras dos seus autores, a valoración da importancia da recuperación, conservación e restauración dos bens, e o recoñecemento da labor museística, da función dos premios en concursos artísticos, das galerías de arte e do coleccionismo.

O horizonte é acadar alumnos/as con autonomía, con capacidade crítica, e con capacidade para discriminar, que sexan quen de defenderse da voráxine de información que nos rodea,

que coñezan e usen as distintas linguaxes visuais e as súas técnicas, que sexan capaces de percibir, experimentar, comunicarse, etc.

O alumnado debe aprender a **mirar, ver, observar e percibir**, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas do propio patrimonio cultural e do alleo. Tamén experimentar e investigar con distintas técnicas plásticas e visuais para expresarse a través da imaxe. Todo isto, xunto co espírito creativo, a investigación e a autocrítica, fomentan a iniciativa e autonomía dos alumnos.

Dende este departamento preténdese potenciar nos adolescentes o desenvolvemento das capacidades:

- a) **Perceptivas e cognitivas:** percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas, investigar diversas técnicas plásticas e visuais e identificar as relacións da linguaxe visual e plástica con outras linguaxes.
- b) **Estéticas e creativas:** apreciar o feito artístico e desenvolver a propia creatividade e expresión persoal de acordo ó entorno e tempo que lle toca vivir.
- c) **Sociais e afectivas:** aprender a respectar, apreciar e interpretar outros modos de expresión visual e plástica, tamén a relacionarse con outras persoas e participar en actividades de grupo.
- d) **Estructurais, de planificación, toma de decisións e avaliación:** determinar as fases dun proceso de realización, análises crítico dos seus compoñentes para adecualos ós obxectivos, revisión e acabado en cada unha das fases.

Para que consiga acadar:

- a) Un desenvolvemento de actitudes e hábitos de análise e reflexión.
- b) Destreza nas técnicas útiles para enfrontarse a situacións diversas e as vinculadas á orde e coidado nos procesos de elaboración de traballos.
- c) Fomentar o espírito crítico e a creatividade.
- d) A comprensión da linguaxe das formas, contribuíndo ó desenvolvemento da súa persoal sensibilidade.
- e) Un compromiso persoal co patrimonio artístico como expoñente da memoria colectiva.
- f) Un desenvolvemento da capacidade de abstracción para a comprensión de trazados e convencionalismos.

Na medida en que a creación artística supoña un traballo en equipo, promoveranse actitudes de:

- **respecto**
- **tolerancia**
- **cooperación**
- **flexibilidade**
- **e contribuírase á adquisición de habilidades sociais.**

A programación se plantexa e desenvolve de xeito progresivo, ordenadamente, de menor a maior complexidade, de procedementos bidimensionais a tridimensionais, de representacións

figurativas e obxectivas a representacións de carácter abstracto e subxectivo. Combínase a dimensión práctica dos contidos coa vertente conceptual dos mesmos, os métodos de aprendizaxe orientáanse cara a unha comprensión das linguaxes visuais plásticas, que permitan a aprendizaxe funcional e significativa.

En 1º e 3º da E.S.O os contidos da materia estrutúranse en tres bloques, co obxectivo de acadar unha maior claridade nas aprendizaxes básicas que se van a abordar.

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 2: Comunicación audiovisual.

Bloque 3: Debuxo técnico.

En 4º da E.S.O os bloques nos que se estrutura a materia son:

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 2: Debuxo técnico.

Bloque 3: Fundamentos do deseño.

Bloque 4: Linguaxe audiovisual e multimedia.

O bloque de "**Expresión plástica**" experimenta con materiais e técnicas diversas na aprendizaxe do proceso de creación. Inténtase darlle ao alumnado unha maior autonomía na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos na realización de proxectos artísticos.

No bloque de "**Comunicación audiovisual**" analízanse as características da linguaxe audiovisual desde a cal se realiza a análise crítica das imaxes que nos rodean. Faise, tamén, especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas á imaxe.

No terceiro bloque titulado "**Debuxo técnico**" trasládanse coñecementos teórico-prácticos sobre formas xeométricas e sistemas de representación, e aplícanse estes coñecementos á resolución de problemas e á realización de deseños.

No cuarto curso, considerando a madurez do alumnado e os coñecementos adquiridos, incorpórase o bloque de "**Fundamentos do deseño**", que vai permitir o coñecemento dos fundamentos do deseño nas súas diferentes áreas, desenvolvendo, desde un punto de vista práctico, os coñecementos adquiridos no resto de bloques.

2. AS COMPETENCIAS CLAVE.

A **Competencia Conciencia e expresións culturais** adquirese fundamentalmente a través da área de educación plástica, visual e audiovisual, estando presente ao longo de todo o currículo. 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 do propio patrimonio cultural e do alleo. A nosa materia proporciona un ámbito de vivencias, relacións e coñecementos que fan posible a familiarización cos diferentes códigos artísticos. Iso implica ampliar as posibilidades de representación mental e coñecemento, así como as posibilidades

de expresión e creación. Contribúese tamén a acadar esta competencia cando se experimenta e investiga con distintas técnicas plásticas e visuais para expresarse a través da imaxe.

A educación plástica visual e audiovisual colabora na adquisición da **competencia sentido de iniciativa e espírito emprendedor** dado que todo o proceso de creación supón converter unha idea nun produto. Incide estreitamente en desenvolver estratexias de planificación, de previsión, de recursos, de anticipación e avaliación de resultados. Deste xeito, sitúa o alumnado ante un proceso que o obriga a tomar decisións de maneira autónoma. Todo isto, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomentan a iniciativa persoal.

Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento das **competencias sociais e cívicas**. Na medida en que a creación artística supoña un traballo en equipo, promoveranse actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade e contribuirase á adquisición de habilidades sociais.

A reflexión sobre os procesos e experimentación creativa contribúe a favorecer a **competencia de aprender a aprender** que implica a aceptación dos propios erros como instrumentos de mellora.

A importancia que adquiren no currículo os contidos relativos ao contorno audiovisual e multimedia, expresa o papel que se outorga a esta materia na adquisición da **competencia dixital**, a que achega o mundo das imaxes. Esta competencia impulsarase con tarefas que poden ir dende a análise de mensaxes da contorna audiovisual e multimedia ao emprego de medios tecnolóxicos específicos para expresar e crear.

Esta área contribúe á adquisición da **competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía**, desenvolvendo a linguaxe simbólica e profundando no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas.

A educación plástica, visual e audiovisual, enriquece a capacidade comunicativa, tratando así a **competencia comunicación lingüística**, dado que, como toda forma de comunicación, posúe uns procedementos comúns que permiten facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións integrando a linguaxe plástica, visual e audiovisual con outras imaxes.

Competencias específicas e a súa relación coas competencias clave.

COMPETENCIAS CLAVE DO CURRÍCULO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DO PROXECTO
1. Comunicación lingüística.(CCL)	1. Integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes para transmitir con propiedade, emocións, ideas e experiencias. (CCL, CSC, CCEC)
2. Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT)	2. Profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante os trazados xeométricos, o estudo da proporción, os sistemas de representación e a perspectiva cónica sendo sensibles ás súas calidades estéticas e funcionais.(CMCCT, CSIEE)
3. Competencia dixital. (CD)	
4. Aprender a aprender. (CAA)	
5. Competencias sociais e civicas. (CSC)	
6. Sentido de iniciativa espírito emprendedor. (CSIEE)	3. Realizar composicións creativas individuais ou en grupo aplicando a observación, a

<p>7. Conciencia e expresións culturais. (CEC)</p>	<p>experimentación e o descubrimento e a reflexión sobre os procesos desenvolvidos. (CD, CSC, CCEC)</p> <p>4. Seleccionar na creación de obras propias diferentes materiais, con criterios de sustentabilidade en canto ao seu uso. (CSC, CCEC, CAA)</p> <p>5. Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación como fonte de consulta de forma autónoma e crítica, recoñecendo o valor dos elementos que integran as distintas linguaxes audiovisuais e as súas finalidades. (CD, CSIEE)</p> <p>6. Participar activamente nos traballos de grupo mostrando actitudes de respecto, tolerancia, cooperación e flexibilidade, e rexeitamento cara ás discriminacións por características persoais ou sociais. (CCL, CSC)</p> <p>7. Experimentar con diversas técnicas plásticas e visuais apreciando os valores estéticos e culturais das producións artísticas propias e dos demais. (CSC, CCEC, CSIEE)</p> <p>8. Planificar e reflexionar, de forma individual e cooperativamente, sobre os procesos creativos analizando os recursos dispoñibles e tomando conciencia das propias capacidades e a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora. (CSC, CAA, CSIEE)</p>
---	---

3. OBXECTIVOS

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

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, 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 e como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.

- d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.
- e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.
- f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.
- g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.
- l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.
- m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, 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 medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.
- n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- ñ) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.
- o) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersoal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.

4. VINCULACIÓN ENTRE OS OBXECTIVOS, CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, E COMPETENCIAS CLAVE. TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN. GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 1º E.S.O.

- **OBXECTIVOS / CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE / COMPETENCIAS CLAVE.**

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
1ª Avaliación. Bloque 1. Expresión plástica				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Elementos configurativos da imaxe: punto, liña e plano. ▪ B1.2. Aprecio do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual. ▪ B1.4. Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.1. Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE

	<p>seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou máis libres e espontáneas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.6. Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.7. Composición: elementos. ▪ B1.8. O ritmo na composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.1. Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente, o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.3. Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.4. Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do ámbito inmediato, proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.9. A cor 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Experimentar coas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.1. Experimenta 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC

<ul style="list-style-type: none"> ▪ c ▪ d ▪ n 	<p>coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura substractiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.10. Círculo cromático. Cores complementarias. 	<p>cores primarias e secundarias.</p>	<p>coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e substractiva e as cores complementarias.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ f ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.11. Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ c ▪ e ▪ f ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.12. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.7.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.7.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.7.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA

			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.7.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC
			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.7.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC
			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.7.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto orde e estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC
2ª Avaliación. Bloque 2. Comunicación audiovisual				
<ul style="list-style-type: none"> a c d e f 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas. EPVAB2.1.2. Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes. EPVAB2.1.3. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade baseándose nun mesmo tema. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL CCL CD
<ul style="list-style-type: none"> a c f l o 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Comunicación visual. Símbolos e iconas. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.1. Distingue símbolos de iconas. EPVAB2.2.2. Deseña símbolos e iconas. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL CD
<ul style="list-style-type: none"> c f g i h o 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.3.1. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL
<ul style="list-style-type: none"> a c e h ñ o 	<ul style="list-style-type: none"> B2.4. Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC

<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ d ▪ e ▪ f ▪ h ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.5. Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual. ▪ EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CD
3ª Avaliación. Bloque 3. Debuxo técnico				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45°. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar estes conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.4. Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.4.1. Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT

	iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.5. Ángulos. Clasificación de ángulos y posicións relativas. ▪ B3.6. Trazado de ángulos con escuadra e cartabón. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.5.1. Identifica os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.7. Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.6.1. Suma ou resta de ángulos positivos ou negativos con regra e compás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.9. Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.8.1. Suma ou resta de segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.10. Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.9.1. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT

	básico no plano.			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.11. Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales. ▪ EPVAB3.10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Thales. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ g ▪ f ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.12. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.11.1. Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.13. Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.14. Construción de triángulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.13.1. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.15. Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.14.1. Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices correspondentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE

	bisectrices e mediatrices dos triángulos.			
▪ b ▪ f	▪ B3.16. Triángulo rectángulo: características e construción dun.	▪ B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicalas con propiedade á construción destes.	▪ EPVAB3.15.1. Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	▪ CMCCT
▪ b ▪ n	▪ B3.17. Cuadriláteros: clasificación e propiedades .	▪ B3.16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.	▪ EPVAB3.16.1. Clasifica correctamente cuadrilátero.	▪ CCEC
▪ b ▪ f ▪ n	▪ B3.18. Construción de cuadriláteros.	▪ B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	▪ EPVAB3.17.1. Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.	▪ CAA
▪ b ▪ f ▪ n	▪ B3.19. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.	▪ B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	▪ EPVAB3.18.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	▪ CCEC
▪ b ▪ f ▪ n ▪ o	▪ B3.20. Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.	▪ B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	▪ EPVAB3.19.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	▪ CMCCT

• TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN.

Para poder levar a cabo á práctica a programación didáctica , debido ao descoñecemento dos alumnos ,da utilización dos instrumentos de debuxo técnico (regra, escadra, cartabón, compás, etc.) para a realización de traballos relacionados coa xeometría plana, e dos elementos fundamentais que conforman a linguaxe visual e plástica, se comeza por estruturar e organizar os contidos conceptuais nos **tres bloques** citados con anterioridade na introdución, co obxectivo de acadar unha maior claridade nas aprendizaxes básicas que se abordan. Esta estruturación non supón priorización nin formulación de puntos de partida.

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 2: Comunicación audiovisual.

Bloque 3: Debuxo técnico.

O **bloque de Expresión plástica** experimenta con materiais, soportes e técnicas diversas na aprendizaxe do proceso de creación artística, e no recoñecemento de imaxes de diferentes períodos artísticos. Complementase así o xa estudado en etapas anteriores, intentando darlle ao alumnado unha maior autonomía na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos na realización de proxectos artísticos, tanto propios coma colectivos.

No **bloque de comunicación audiovisual** analízanse as características da linguaxe audiovisual desde a cal se realiza a análise crítica das imaxes que nos rodean. Faise, tamén, especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas á imaxe.

No **bloque titulado Debuxo técnico**, trasládanse coñecementos teórico-prácticos sobre formas xeométricas e sistemas de representación, e aplícanse estes coñecementos á resolución de problemas e á realización de deseños.

Os bloques están estreitamente vinculados entre sí e permiten estruturar o proceso de ensinanza – aprendizaxe dunha forma aberta, ampliando e consolidando os coñecementos xa adquiridos en etapas anteriores e establecendo unha continuidade ao longo de toda a etapa de secundaria.

Estas tres partes anteriormente citadas, divídense a súa vez en **seis apartados temáticos**, que son os seguintes:

Bloque 1. Elementos configurativos da linguaxe visual.

Punto, liña, plano, cor, textura.

Bloque 2. A composición.

Incluindo a proporción, o movemento e a imaxe secuencial.

Bloque 3. Procedementos técnicos de expresión gráfica

Traballos con distintos instrumentos e técnicas, como gráfito, ceras, témperas, fotografía, collage, etc.

Bloque 4. Linguaxe visual.

Que contribúe ao desenvolvemento de capacidades básicas : percepción, comprensión, expresión, etc.

Bloque 5. Espacio e volume.

Luz e sombra, representación do espazo, formas tridimensionais, ilusións ópticas.

Bloque 6. Construcións xeométricas.

No que se aprenderá a utilizar os instrumentos propios do debuxo, imprescindibles para aprendizaxes posteriores, tales como operacións básicas da xeometría, fundamentais da cor, utilización de persoeiros e regras, diferentes sistemas de representacións, etc.

Deste xeito, procurase que o primeiro bloque que comprendería os apartados temáticos 1-3 abarque a **primeira avaliación**, que son os contidos máis artísticos e formais, polos que, en xeral, séntense máis atraídos e motivados. Algunha das actividades propostas serán: Realización de láminas con témperas e acrílicos sobre o estudo das cores; Realización dun autorretrato feito coa técnica puntillista co fin de que os alumnos distinguan as luces, sombras e

penumbra; mostrario composto por texturas feitas por medio de diferentes técnicas; Realización dun rostro feito por medio do *frottage* co fin de que os alumnos distingan os diferentes planos, os diferentes matices, cores, as luces, sombras e penumbra...

Na **segunda avaliación** os alumnos continuarán co segundo bloque que comprendería os apartados temáticos 4 e 5, o mundo do deseño, da publicidade, do cómic ou da escultura. As actividades susceptibles de realizarse neste trimestre son: realización da *señalética* do centro; Realización de imaxes publicitarias; Realización dun *collage* feito a partir dunha imaxe publicitaria...

Deixamos para a **terceira avaliación** o terceiro bloque e o apartados temáticos 6, o debuxo técnico, xa que o dominio dos utensilios deste área, escadra, cartabón e compás, resulta un tanto complexo para a maioría dos nenos e nenas de 1º de ESO, cunha idade comprendida entre os 12 e 13 anos, e leva tempo aprenderlles a manexalos con certa soltura e a realizar distintos tipos de construcións xeométricas. Para facerlles máis atractiva esta parte do temario combinaremos nalgunha das actividades conceptos xa vistos anteriormente (ex.: Realización de composicións, feitas coas figuras básicas fundamentais, tanto en branco e negro como en cor). A pretensión básica é que os alumnos consideren o debuxo xeométrico como un vehículo de expresión útil e necesario nos campos de creación máis diversos.

Seguirase a distribución dos apuntamentos facilitados polo profesor, procedente de material bibliográfico de varias publicacións de distintas editoriais do curso específico, así como outras publicacións complementarias sobre criterios didácticos, presentacións multimedia, etc..

Os contidos están divididos en 11 unidades didácticas. Cada un dos bloques divídese en 3 ou 4 unidades, e darase un bloque en cada avaliación e cada unidade levarase a cabo aproximadamente en tres ou dúas sesións, tendo en conta que só contamos con 2 sesións semanais.

A secuenciación dos contidos será a que segue, contando coas posibles modificacións que surdan ao longo do curso:

1ª Avaliación.

1. ELEMENTOS BÁSICOS DE EXPRESIÓN

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade defínense as calidades e funcións expresivas dos elementos visuais básicos da expresión plástica: **o punto, a liña, o plano e a textura**. Coñecer as características e posibilidades expresivas destes elementos permitirá aos alumnos ampliar a súa gama de recursos expresivos e aplicarlos con maior rigor e creatividade nos seus traballos artísticos. A unidade estuda tamén como podemos comunicar sentimentos mediante o uso destes elementos nas obras de arte. Sería enriquecedor para os alumnos recoñecer esta vinculación e percibir e sentir como o tratamento destes elementos inflúe no seu estado de ánimo. Esta sensibilización permitiralles, á súa vez, transmitir estes xeitos de sentir a través das súas expresións artísticas.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, os alumnos tiveron un primeiro contacto cos diferentes elementos da linguaxe plástica: o punto, a liña, o plano e a textura. Partiuse da intuición para posteriormente ir experimentando e comprobar a importancia de cada un destes elementos.

Traballaron coa capacidade expresiva de cada elemento e coñecen a clasificación das texturas en naturais e artificiais.

- COMPETENCIAS CLAVE

Ao ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e a utilización das técnicas e

recursos propios da área de Educación Plástica e Visual contribúese, especialmente, a adquirir a competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)**. Co estudo dos diferentes estilos artísticos o alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

A Educación Plástica e Visual contribúe, especialmente, a adquirir **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)** dado que todo proceso de creación supón converter unha idea nun produto. Colabora en estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados, obrigando ao alumno a tomar decisións de xeito autónomo.

Á competencia **Aprender a aprender (CAA)** contribúese na medida en que se favorece 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.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como **a Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Coñecer os principais elementos plásticos que estruturan unha obra e valorar a importancia que ten a organización de devanditos elementos para producir unha determinada sensación visual e psicolóxica.
- Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos plásticos fundamentais e desenvolver o sentido estético a través da investigación cos mesmos.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Recoñecer os elementos visuais na natureza e nas manifestacións artísticas.
2. Diferenciar as características e os valores expresivos dos elementos de expresión plástica.
3. Realizar composicións que produzan distintos efectos visuais utilizando o punto como elemento de expresión.
4. Crear composicións e encaixados coa liña como elemento clave para expresar emocións ou representar motivos do natural.
5. Elaborar composicións que conteñan planos que xeren efectos tridimensionais.
6. Elaborar mostrarios de texturas recompilando materiais e experimentando con diversas técnicas.

- CONTIDOS

- Elementos de expresión.
- O punto: descrición e características estruturais. O punto como elemento expresivo e compositivo.
- A liña: descrición e características estruturais. A liña como elemento expresivo e compositivo.
- O encaixado a partir de liñas. A liña no debuxo decorativo e no cómic.
- O plano: descrición e características estruturais. O uso do plano para conseguir sensación de espazo tridimensional. O plano como elemento compositivo.
- A textura: tipos de textura. Texturas táctiles e gráficas, naturais e artificiais.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación e análise das características visuais e expresivas dos elementos de expresión plástica.
- Estudo dos elementos en obras de arte, deseño e na contorna.
- Observación dos elementos que estruturan a natureza.
- Realización de exercicios gráficos experimentais utilizando puntos.
- Realización de exercicios gráficos experimentais utilizando liñas.
- Trazado de encaixados para debuxos do natural.
- Experimentación en exercicios gráficos e procura de efectos de volume utilizando planos.

- Experimentación con texturas gráficas e táctiles.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:**

- Interese por descubrir na natureza, na arte e na contorna indicios de elementos de expresión como estruturadores da forma.
- Recoñecemento da importancia dos elementos na expresividade das obras de arte.
- Capacidade para transmitir sensacións a través dos elementos de expresión.
- Gusto pola experimentación nos traballos persoais cos elementos de expresión.
- Confianza na propia expresión e respecto polos traballos dos demais.
- Valoración do coñecemento e o desenvolvemento estético que produce o estudo dos elementos de expresión.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

Os contidos desta unidade poden relacionarse coa **educación ambiental**, xa que no seu transcurso tratarase de desenvolver a sensibilidade no proceso de percepción e na análise dos elementos visuais que configuran a contorna.

Valorarase especialmente por iso o uso de materiais naturais e artificiais reciclados para levar a cabo a experimentación e composición de colaxes .

Os elementos que estudamos nesta unidade empréganse nos códigos de sinalética, como o de circulación viaria. Numerosos sinais de tráfico están compostas por sinxelos puntos, liñas ou formas planas. Observar os sinais de tráfico e destacar a simplicidade enumerando os escasos signos que combinan permite traballar a **educación viaria**.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Revistas de arte, arquitectura, deseño e cómics.
- Diapositivas de arte.
- Témperas e pinceis.
- Tinta chinesa.
- Lapis de grafito e de cores.
- Rotuladores.
- Papel de debuxo e cartolinas de cores.
- Tesoiras e cola.
- Materiais diversos como fíos, teas, madeiras, cortiza, area, plásticos, metais etc.

2. COR E HARMONÍAS

- **INTRODUCCIÓN**

O principal obxectivo desta unidade é desenvolver o sentido e a apreciación da cor como elementos da expresión plástica. Para explicar a teoría da cor aos alumnos deste nivel recórrase a esquemas, exemplos e demostracións empíricas sobre as propiedades da luz branca.

Tamén se abordan na unidade, desde o punto de vista plástico, aspectos relativos á mestura de pigmentos e os seus resultantes: harmonías, contrastes etc. Os alumnos realizarán actividades de destreza que lles servirán de axuda, para máis adiante crear as súas propias composicións con cor.

- **COÑECEMENTOS PREVIOS**

Os alumnos xa traballaron as mesturas de cores primarias e coñecen as cores secundarias. Ademais coñecen algunha das calidades da cor, como o ton.

En etapas anteriores realizaron composicións cromáticas nas que diferenciaban entre as cores da gama fría e a gama cálida.

- **COMPETENCIAS CLAVE**

Contribúese á competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)** cando o alumno experimenta e investiga con diversidade de técnicas plásticas e visuais e é capaz de expresarse a través da imaxe.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as

súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades para poder modificar as calidades da cor, conseguindo con iso diferentes efectos.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Comprender os procesos físicos e biolóxicos que permiten a visualización das cores.
- Coñecer as calidades da cor e ser capaces de realizar mesturas e gradacións tonais con diversas técnicas e materiais.
- Desenvolver o seu criterio estético, chegando a aplicalo de xeito harmonioso nos seus traballos artísticos e nos diversos aspectos da súa vida cotiá.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Coñecer a definición física da cor.
2. Diferenciar as cores luz primarias das secundarias.
3. Discernir as cores pigmento primarias das secundarias e completar o círculo cromático.
4. Recoñecer nunha obra plástica as calidades da cor: ton, valor e saturación.
5. Realizar composicións variando o valor ou a saturación das cores.
6. Distinguir o tipo de harmonía ou gama cromática que presenta unha obra plástica.
7. Elaborar composicións usando harmonías afíns e de contraste.

- CONTIDOS

- Natureza da cor. Descomposición da luz branca.
- Síntese aditiva. As cores luz primarias, secundarias e complementarias.
- Percepción da cor.
- Síntese subtractiva. Cores pigmento primarias, secundarias e complementarias.
- Calidades da cor: ton, valor e saturación.
- O círculo cromático e as cores terciarias.
- Gammas cromáticas. Expresividade.
- Harmonías cromáticas.
- Valor expresivo das cores.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta :

- Observación da cor na contorna e nas manifestacións artísticas.
- Estudo das condicións físicas e fisiolóxicas que permiten que percibamos as cores.
- Análise das cores luz e as radiacións alumínicas.
- Análise das cores pigmento e as súas mesturas. Elaboración de mesturas subtractivas.
- Investigación de valores tonais en distintas cores.
- Observación dos graos de saturación nos obxectos e nas imaxes gráficas.
- Realización de composicións que presenten distintas gammas cromáticas e harmonías.
- Investigación sobre os efectos psicolóxicos derivados da combinación de diferentes cores.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:

- Interese polas manifestacións da luz e a cor na contorna natural e na arte.
- Capacidade de observación das calidades da cor nos obxectos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas e materiais os coñecementos teóricos sobre cor.
- Confianza e valoración da propia expresión plástica.
- Gusto polo coidado e o bo uso dos instrumentos na elaboración dos traballos.

- Respecto polo traballo do resto de compañeiros.

- TEMAS TRANSVERSAIS

A cor permite traballar a **educación do consumidor**, pois nos medios publicitarios exerce un importante efecto sobre o comportamento do consumidor. Por exemplo, nos anuncios de Coca-Cola ou Amena, as súas cores corporativas, vermello e verde respectivamente, adoitan asolagar todas as imaxes coma se a súa presenza indicase a necesidade de que ocupen un lugar na nosa vida cotiá.

Tamén se pode traballar a **educación ambiental** mediante o estudo da cor nos obxectos e na natureza.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Proxectores ou focos de luz.
- Prismas para descompor a luz branca.
- Filtros ou acetatos de cores.
- Lapis de cores.
- Acuarelas e témperas.
- Revistas para analizar o tratamento da cor na publicidade.

3. FORMA E EXPRESIÓN

- INTRODUCCIÓN

O obxectivo desta unidade é traballar todos os conceptos relacionados coa forma na linguaxe plástica: as súas calidades, clasificación, os diferentes xeitos de ser representadas, a súa expresividade etc. Así mesmo, preténdese que o alumno coñeza as diferentes técnicas utilizadas para plasmar as formas e ademais experimenteas.

E, para rematar, danse unhas nocións básicas dos distintos estilos artísticos nos que se clasifican as obras e o tipo de formas que utiliza cada unha na súa representación.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos xa coñecen o concepto de forma e a súa clasificación en formas naturais e artificiais. A silueta e o contorno son recursos utilizados para a representación de formas que xa traballaron.

En etapas anteriores fóronse introducindo artistas de distintas épocas e estilos, polo que os alumnos teñen bastante intuición á hora de clasificar imaxes dentro de cada corrente.

- COMPETENCIAS CLAVE

Ao ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e utilización das técnicas e recursos propios da área de Educación Plástica e Visual contribúese, especialmente, a adquirir a competencia **Cultural e artística (C6)**. Co estudo dos diferentes estilos artísticos o alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

O uso de recursos tecnolóxicos específicos supón unha ferramenta importante para a produción de creacións visuais e ademais colabora na mellora da **Competencia dixital (CD)**. A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **Sentido de iniciativa e espíritu emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Diferenciar as calidades e estruturas básicas das formas e representalas graficamente.
- Identificar as diferentes modalidades de debuxo que se utilizan para representar as formas.
- Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e o xeito na que estas foron interpretadas polos diferentes estilos artísticos.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Recoñecer as calidades que configuran as formas e as súas distintas clases.
2. Utilizar diferentes recursos para representar formas.
3. Crear composicións con sensación de profundidade empregando as relacións espaciais entre formas.
4. Utilizar as distintas modalidades de debuxo para crear unha composición.
5. Recoñecer en obras de arte a utilización de formas abertas e pechadas para dotar de maior expresividade a obra.
6. Coñecer os distintos estilos artísticos e as súas formas de representación.

- CONTIDOS

- Calidades da forma.
- Clasificación das formas: naturais e artificiais, xeométricas e orgánicas.
- Modalidades de debuxo: bosquejo, apunte do natural, bosquejo e esbozo.
- Recursos para representar formas: silueta, contorno e dintorno.
- Relacións espaciais entre formas: superposición, variación de tamaño e contraste de cor.
- Expresividade gráfica de formas abertas e pechadas.
- Expresividade gráfica na infancia.
- Os estilos da expresión plástica: realista, abstracto e figurativo.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación de formas gráficas e da contorna para estudar as calidades que as definen e clasificalas.
- Representación das formas a partir do seu contorno, dintorno e silueta.
- Estudo en diversas representacións das características das formas abertas e pechadas.
- Estudo das características dos trazos en debuxo. Recoñecemento destes en distintas obras gráficas.
- Realización de debuxos con distintos trazos, estilos etc.
- Estudo e comprensión das calidades dos distintos estilos artísticos.
- Observación, recoñecemento e apreciación das distintas características visuais da arte de diferentes culturas e épocas.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:

- Recoñecemento da importancia de observar e analizar os aspectos visuais das formas para poder representalas.
- Apreciación do tipo de capacidade creativa e destreza gráfica que posúen os nenos.
- Valoración dos trazos e grafismos que conforman os debuxos de artistas plásticos.
- Gusto pola experimentación con distintas clases de trazos e materiais.
- Interese por coñecer diferentes estilos artísticos e a súa utilización en distintos campos: arte, deseño, cómic etc.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Esta unidade permite traballar a **educación ambiental**: coñecementos sobre a contorna que se conseguen analizando formas, imaxes e mensaxes visuais procedentes dela. A finalidade é a integración do alumno coa súa contorna.

A versatilidade de formas que se analizan desde un punto de vista social e cultural relaciónase directamente coa **educación moral e cívica**.

O feito de atopar gran cantidade de artistas masculinos ao longo da historia, e poucas artistas femininas, permite traballar a **educación para a igualdade entre os sexos**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Imaxes de formas de distintas clases.
- Obxectos próximos que presenten formas diversas.
- Cartolinas, tesoiras e cola.
- Lapis de diferentes durezas.

- Papeis de debuxo de diferentes tipos.
- Ceras, rotuladores e lapis de cores.

4. COMPOSICIÓN E RITMO

- INTRODUCCIÓN

Para realizar unha composición plástica é necesario ter en conta un conxunto de regras cuxo cumprimento permite estruturar de xeito axeitado unha idea. É conveniente que os alumnos, antes de abordar os traballos persoais, analicen e observen o esquema estrutural, os movementos, os ritmos e os pesos e forzas dos elementos que compón as obras visuais. Ao estudar as regras de composición os alumnos iniciarán unha importante aprendizaxe sobre o proceso obxectivo da elaboración dun tema artístico.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos trataron con anterioridade a distinción entre figura e fondo, a importancia da posición e calidades dos elementos básicos no conxunto da obra e, máis en detalle, algúns métodos de composición de formas como son os sistemas modulares e a disposición simétrica.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **A sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como **a Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

A utilización de procedementos como a observación, a experimentación e o descubrimento e a reflexión e a análise posterior contribúen á adquisición da competencia **matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCCT)**. Así mesmo, introduce valores de sustentabilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras e conservación do patrimonio cultural.

- OBXECTIVOS

- Desenvolver a capacidade de análise ao redor da composición dunha imaxe.
- Aplicar os recursos compositivos aprendidos en proxectos plásticos e de deseño.
- Valorar a importancia que ten unha adecuada organización dos elementos gráficos ou espaciais que compón unha escena.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Diferenciar os elementos da composición en obras de arte e en manifestacións da contorna.
2. Recoñecer os distintos tipos de esquemas e ritmos compositivos.
3. Avaliar se o peso visual dunha imaxe garda un equilibrio compositivo.
4. Realizar esquemas lineais compositivos de obras de arte e fotografías.
5. Crear esquemas de movemento e de ritmos.
6. Aplicar as leis do equilibrio á composición dunha imaxe.
7. Empregar os materiais e as técnicas con precisión e adecuación a diferentes composicións.

- CONTIDOS

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples e compostos.
- Figura e fondo na composición: contraste e conxunto visual homoxéneo.
- Ritmo: clasificación e aplicacións.

- Equilibrio e peso visual: lei da balanza e rectángulo áureo.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Observación de reproducións plásticas e da contorna para recoñecer a súa organización espacial.
- Comparación de estruturas lineais en obras gráficas e tridimensionais.
- Análise dos ritmos que integran unha composición.
- Realización de esquemas compositivos e de ritmos.
- Creación de composicións aplicando as leis do equilibrio.
- Estudo das características compositivas propias de diferentes épocas e estilos artísticos.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:**

- Actitude crítica ante calquera manifestación plástica na contorna.
- Recoñecemento dos valores estéticos dunha composición acertada.
- Disposición para experimentar diferentes solucións compositivas nos traballos artísticos persoais.
- Interese polo estudo dos modos compositivos de culturas diferentes á propia.
- Gusto polo traballo ben feito e ben presentado.
- Confianza e constancia no propio proceso de aprendizaxe.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

Esta unidade préstase a traballar a **educación moral e cívica** e a **educación para a igualdade entre os sexos**, pois a distribución de figuras dentro dunha composición permite que algunhas aparezan como protagonistas e outras queden nun segundo plano.

Os responsables de mercadotecnia empregan técnicas de composición orientadas a chamar a atención acerca dos produtos. Isto permite relacionar os contidos coa **educación do consumidor**. Ao ser conscientes desta técnica de persuasión os alumnos poden estar máis preparados para ter un consumo máis persoal e responsable.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Libros, revistas de deseño, cine, fotografía, arquitectura...
- Materiais de refugallo para realizar colaxes.
- Tesoiras e cola.
- Papel vexetal.
- Lapis de grafito e rotuladores.
- Témperas, pinturas acrílicas e pinceis.

2ª Avaliación.

5. A LINGUAXE VISUAL E A COMUNICACIÓN

- **INTRODUCCIÓN**

Nesta unidade aproxímase aos alumnos nos conceptos de percepción visual e observación. Análizanse os principais procesos perceptivos e a relación que existe entre os diferentes elementos que configuran as imaxes.

Os alumnos coñecerán algúns dos recursos básicos que se utilizan para crear imaxes que os axudarán a mellorar a súa capacidade de observación e a súa sensibilidade perceptiva.

- **COÑECEMENTOS PREVIOS**

O concepto de observación é bastante intuitivo e os alumnos, dalgún modo ou outro, xa o traballaron. O que si é probable é que non coñezan o concepto de percepción visual e a diferenza coa observación.

En canto ás ilusións ópticas, quizais algún alumno máis avantaxado vexa algunha destas figuras imposibles.

- **COMPETENCIAS CLAVE**

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- **OBXECTIVOS**

- Distinguir as diferenzas e similitudes que existen entre os conceptos de percepción e observación.
- Coñecer os principais principios perceptivos e saber interpretalos nunha imaxe.
- Diferenciar os distintos efectos visuais utilizados para crear unha imaxe e recoñecer as relacións existentes entre as formas.

- **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

1. Describir diferentes imaxes diferenciando entre observación e percepción.
2. Diferenciar correctamente as formas illándoas visualmente da súa contorna.
3. Recoñecer nas imaxes os distintos principios perceptivos.
4. Realizar composicións con diferentes efectos visuais.
5. Identificar as ilusións ópticas e as figuras imposibles en imaxes de diversa procedencia.
6. Elaborar figuras cinéticas combinando axeitadamente diversos recursos gráficos.

- **CONTIDOS**

- A percepción visual e a observación. Relacións e diferenzas.
- Aspectos básicos da observación. Observación analítica e funcional.
- Os principios perceptivos básicos.
- Efectos visuais: proximidade e semellanza, continuidade, contraste e homoxeneidade.
- Ilusións ópticas, figuras imposibles e figuras cinéticas.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Selección de imaxes para realizar observacións analíticas e funcionais.
- Selección de imaxes nas que se evidencien os diferentes principios perceptivos.
- Análise de imaxes nas que se propoñan distintos efectos visuais.
- Produción de composicións con diferentes efectos visuais.
- Recopilación de imaxes que amosen ilusións ópticas e figuras imposibles.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:**

- Apreciación do valor do proceso perceptivo como elemento básico na relación coa nosa contorna.
- Valoración da importancia dos procesos perceptivos na comunicación visual.
- Utilización correcta dos distintos efectos visuais para producir mensaxes visuais concretas.
- Gusto pola experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusións ópticas.
- Recoñecemento e respecto cara aos traballos doutros compañeiros.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

A **educación ambiental** é un contido transversal que os alumnos poden traballar a partir da observación dos distintos elementos da súa contorna e o respecto que debemos ter para

conservalo.

A **educación para a igualdade entre os sexos** trátase na unidade no sentido de axuizar as producións icónicas que nos rodean para que as mensaxes que emiten non sexan discriminatorios.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Reproducións artísticas e fotografías de prensa.
- Revistas e xornais.
- Cartolinas, papeis de cores, tesoiras e cola.
- Lapis de grafito.
- Lapis de cores e rotuladores.

6. SIGNIFICADO E FINALIDADE DAS IMAXES

- **INTRODUCCIÓN**

O obxectivo é aproximar aos alumnos a linguaxe visual, mostrando a necesidade do ser humano de comunicarse entre si, transmitir as súas experiencias e coñecementos, as súas vivencias e inquietudes.

Tamén se introduce aos alumnos nos códigos propios que configuran o noso xeito de comunicarnos e que se renovaron e empregaron ao longo do século XX con novas linguaxes e sistemas de comunicación visual.

- **COÑECEMENTOS PREVIOS**

En cursos anteriores, os alumnos xa coñecen conceptos como a comunicación visual e os elementos básicos da comunicación: emisor, mensaxe, receptor e medio.

Tamén coñecen de xeito intuitivo os principais tipos de linguaxes visuais: obxectivo, publicitario e artístico; aínda que convén afondar nestes conceptos con exemplos que os clarifiquen.

- **COMPETENCIAS CLAVE**

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- **OBXECTIVOS**

- Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e os códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferenciar as clases de linguaxes visuais utilizadas.
- Apreciar o significado das diferentes mensaxes visuais e as súas finalidades.

- **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

1. Recoñecer os códigos básicos das diferentes linguaxes visuais.

2. Discriminar os distintos elementos que integran toda comunicación visual.
3. Diferenciar as distintas clases de linguaxes visuais nos diferentes medios de comunicación.
4. Distinguir as diferentes finalidades das mensaxes visuais.
5. Elaborar composicións a partir da súa función comunicativa, descritiva, informativa, estética ou expresiva.

- **CONTIDOS**

- A comunicación visual: significado e significante.
- Elementos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio.
- A linguaxe visual. Clases de linguaxes visuais.
- Clases de imaxes. Imaxes estáticas e imaxes en movemento.
- Funcións das imaxes: descritiva, informativa, estética, expresiva e comunicativa.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Análise dos elementos da comunicación visual nas imaxes.
- Estudo de diversas imaxes e descrición do tipo de mensaxe visual que emiten.
- Clasificación de imaxes segundo o tipo de linguaxe visual.
- Realización de imaxes con distintas finalidades: descritiva, informativa, estética ou comunicativa.
- Selección de imaxes con diferentes finalidades.

• **Hai que ter presentes á hora de traballar con esta unidade:**

- Valoración da linguaxe visual como parte fundamental da comunicación humana.
- Interese por descubrir a finalidade das diferentes mensaxes visuais procedentes dos distintos campos da comunicación visual.
- Curiosidade ante os diferentes códigos visuais utilizados na nosa sociedade.
- Utilización correcta e coidado dos materiais empregados na realización de mensaxes visuais.
- Recoñecemento e respecto cara aos traballos doutros compañeiros.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

A **educación para a igualdade entre os sexos** trátase na unidade no sentido de axuizar as producións icónicas que nos rodean para que as mensaxes que emiten non sexan discriminatorias.

Ao tratar os códigos que utilizan as linguaxes visuais faise especial fincapé na estrutura dos sinais informativos, o que pode introducir o alumno nos principios da **educación viaria**.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Reproducións artísticas e fotografías de prensa.
- Revistas e xornais.
- Cartolinas, papeis de cores, tesoiras e cola.
- Lapis de grafito.
- Lapis de cores e rotuladores.
- Vídeos con anuncios publicitarios que exemplifiquen a finalidade das mensaxes.
- Anagramas e pictogramas de diferentes campos da comunicación social.

7. LINGUAXE AUDIOVISUAL

- **INTRODUCCIÓN**

Nesta unidade estúdase un tipo de linguaxe moi próxima aos alumnos, a linguaxe audiovisual, analizando os distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, prensa e publicidade.

No cine estúdanse os distintos planos e os seus valores expresivos, así como os posibles movementos e angulacións da cámara. En canto á prensa e publicidade faise fincapé nas distintas finalidades das imaxes, e na linguaxe televisiva estúdanse os distintos xéneros e as súas características.

Finalmente introdúcense as novas tecnoloxías aplicadas á imaxe e as súas aplicacións no

campo artístico.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos posúen bastantes coñecementos prácticos do tema que se complementarán con coñecementos teóricos achegados na unidade.

Por exemplo, os alumnos xa visualizaron películas con estruturas narrativas sinxelas, anuncios publicitarios audiovisuais e impresos e programas de televisión de diferentes formatos. En canto aos produtos multimedia, é algo de uso moi común nos nosos días e que a maioría dos alumnos manexa con bastante soltura.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Coñecer os elementos básicos que forman as diferentes linguaxes audiovisuais e os seus códigos visuais narrativos.
- Diferenciar a diversidade de propostas audiovisuais que forman parte da nosa cultura e valorar as súas posibilidades creativas

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Identificar os distintos elementos que forman a estrutura narrativa básica da linguaxe audiovisual.
2. Describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual.
3. Recoñecer os elementos que integran as distintas linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.
4. Elaborar imaxes que utilicen recursos narrativos audiovisuais.
5. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual.

- CONTIDOS

- Linguaxe audiovisual. Características.
- Linguaxe cinematográfica. Planos, movementos e angulacións da cámara.
- Linguaxe visual en prensa. Finalidades das imaxes en prensa.
- Linguaxe visual en publicidade. Elementos visuais que o compoñen.
- Linguaxe televisiva. Xéneros.
- Novas tecnoloxías aplicadas á imaxe. Infografía, arte interactiva e videoarte.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación de distintas películas para analizar os tipos de planos que aparecen e os seus valores expresivos.
- Recopilación de imaxes en prensa con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios e análises dos elementos que os compoñen.

- Observación de programas de televisión de diferentes formatos e análises das súas características.
- Elaboración dun arquivo de imaxes procedentes das novas tecnoloxías.

• **Hai que ter presentes á hora de traballar con esta unidade:**

- Interese polos avances técnicos no campo da cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade.
- Rexeitamento dos elementos da publicidade que supón discriminación sexual, social ou racial.
- Interese polos avances tecnolóxicos no campo das novas tecnoloxías da imaxe.
- Actitude responsable ante o número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Os medios de comunicación tratados nesta unidade, cine, prensa e televisión, son un instrumento privilexiado para analizar criticamente os seus intereses e valores.

Xa que logo, esta unidade pode servir para traballar múltiples contidos transversais; entre eles, a **educación moral e cívica**, a **educación para a igualdade entre os sexos** e a **educación do consumidor**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Revistas e xornais.
- Papeis de cores, tesoiras e cola.
- Cómics, exemplos de *story boards*.
- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estruturas narrativas sinxelas.

8. LUZ E VOLUME

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade abórdase o concepto de luz como elemento de expresión plástica. Estúdanse as distintas claves tonais que pode presentar unha imaxe, así como as diferentes direccións da fonte luminosa e os seus valores expresivos. Para rematar, explícanse diferentes técnicas para representar o claroscuro.

O alumno introducirase nestes novos contidos a través da investigación e experimentación con diversas técnicas e procedementos. Observará como cambia o aspecto dun volume ao cambiar a iluminación, e exporase distintos retos en canto á súa representación gráfica.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

En cursos anteriores os alumnos trataron temas sobre volume e a súa representación fundamentalmente con procedementos artísticos, nos que se incluían exercicios de claroscuro. Doutra banda, practicaron a realización de formas volumétricas con procedementos como o modelado ou o encartado de papel.

- COMPETENCIAS CLAVE

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CD)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

A análise e procura de imaxes artísticas permite traballar a competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)**, pois supón coñecer, comprender, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións culturais e artísticas.

- OBXECTIVOS

- Valorar a importancia da iluminación na aparencia dos obxectos.
- Apreciar o potencial expresivo da luz nas imaxes.
- Desenvolver a capacidade de representación gráfica mediante o estudo das técnicas do claroscuro.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Apreciar as diferenzas entre a luz natural e a luz artificial.
2. Coñecer e diferenciar as calidades da luz.
3. Apreciar as zonas de luz e sombra nos obxectos reais iluminados e en imaxes.
4. Relacionar os distintos tipos de iluminación coa súa capacidade expresiva.
5. Apreciar os valores do claroscuro na representación gráfica.
6. Aplicar as distintas técnicas de raiado, mancha e grisalla para representar o claroscuro.

- CONTIDOS

- A luz e as formas: luz natural e luz artificial
- Claves tonais: alta, baixa e contrastada.
- Calidades da luz: dirección, calidade e intensidade.
- O volume e a súa representación. Zonas de luz e de sombra nos obxectos iluminados.
- O claroscuro. Procedementos para representar o claroscuro: raiado, mancha e grisalla.
- Representación do volume. O modelado.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación das características da iluminación na natureza, na contorna e nas manifestacións artísticas.
- Observación e análise dos valores tonais en obxectos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- Comparación de iluminacións duras, suaves e difusas sobre diferentes obxectos, persoas e edificios.
- Uso de diversos procedementos para representar o volume graficamente.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:

- Actitude crítica ante as manifestacións ambientais que empreguen a iluminación de xeito equivocado ou deficiente.
- Recoñecemento da importancia dunha axeitada iluminación para representar con éxito un conxunto de volumes.
- Disposición para experimentar diferentes procedementos de claroscuro mediante distintos materiais e técnicas.
- Gusto polo traballo limpo e ben realizado.
- Valoración e respecto polo traballo alleo.

- TEMAS TRANSVERSAIS

O tipo de iluminación, a súa dirección, calidade e intensidade inflúen física e psiquicamente nas persoas, isto permite traballar a **educación para a saúde**. Por exemplo, a luz verdosa produce un efecto sedante e a luz avermellada produce tensión e acelera o ritmo cardíaco.

Outro contido transversal co que se pode relacionar a unidade é coa **educación ambiental**.

Pódese comentar a importancia do aproveitamento da luz natural que non supón un gasto enerxético e a necesidade do uso responsable da luz artificial.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de arquitectura e arte.
- Revistas de deseño de interiores.
- Fotografías con distintas iluminacións.
- Focos de luz e acetatos de cores.
- Lapis de grafito e de cores.
- Témperas e pinceis.
- Rotuladores.
- Carbón e xices brancos.
- Papel de debuxo branco e de cores.

- Barro e utensilios para modelar.

3ª Avaluación.

9. TRAZADOS XEOMÉTRICOS

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade, o alumno continúa a aprendizaxe de trazados de formas xeométricas planas. Debe manexar os materiais xa con certa soltura, e consolidar e ampliar os seus coñecementos sobre xeometría plana. Un trazado xeométrico debe ser exacto e preciso para que exprese con claridade a forma do obxecto representado.

Preténdese que o alumno considere o debuxo xeométrico como un vehículo de expresión útil e necesario nos campos de creación máis diversos.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

A primeira parte desta unidade contribúe a consolidar os coñecementos que adquiriron os alumnos en etapas anteriores sobre trazados xeométricos elementais, como o trazado de rectas paralelas e perpendiculares.

Será necesario comezar facendo fincapé nos aspectos máis básicos, como o uso do material de debuxo técnico.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Valorar as características do debuxo xeométrico e as súas aplicacións nos campos de expresión gráfica.
- Emprender e planificar proxectos dalgunha complexidade utilizando trazados xeométricos.
- Observar e distinguir as formas xeométricas na contorna cotiá.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Apreciar os trazados xeométricos na arte, o deseño e a arquitectura.
2. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas.
3. Utilizar os recursos e regras xeométricas con orde, limpeza e claridade.
4. Crear composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos.
5. Atopar ordenacións xeométricas en contornas e formas naturais.
6. Relacionar “forma” e “función” en deseños realizados con formas xeométricas.

- CONTIDOS

- Trazados xeométricos básicos: rectas paralelas e perpendiculares, mediatriz, bisectriz e

ángulos.

- Construción de polígonos regulares coñecido o lado. Método xeral.
- Construción de polígonos regulares coñecido o raio da circunferencia circunscrita. Método xeral.
- Polígonos estrelados e espirais.
- Óvalos e ovoides.
- Tanxencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre unha liña poligonal.
- As formas xeométricas nos distintos ámbitos artísticos.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Consolidación dos conceptos elementais da xeometría.
- Práctica no manexo do instrumental propio do debuxo técnico.
- Trazado de rectas paralelas e perpendiculares con regra e compás ou con modelos. Trazado de ángulos.
- Realización de construcións de polígonos regulares e estrelados.
- Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirais, óvalos e ovoides.
- Análise e clasificación de formas xeométricas en diferentes ámbitos creativos.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:**

- Interese e esforzo en realizar composicións con precisión e limpeza.
- Curiosidade por descubrir formas xeométricas na contorna natural.
- Interese e respecto polas manifestacións artísticas e da contorna que empregan trazados xeométricos.
- Capacidade para entender e facer un uso razoado da linguaxe técnica.
- Recoñecemento da organización que achega ao deseño o uso razoado das formas xeométricas.
- Superación de estereotipos que consideran as formas xeométricas menos creativas.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

O uso das formas xeométricas planas é unha constante no deseño de sinais indicativos de todo tipo. Estes deseños, de rápida interpretación, contribúen ao desenvolvemento da **educación viaria**.

Debe fomentarse o coidado e mantemento do material de debuxo xeométrico; gran parte do mesmo debería durar toda a etapa da ESO. Hábitos de conservación do material que axudan a mellorar a **educación do consumidor**.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura e deseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de debuxo técnico: lapis de grafito, modelos e compás.
- Papeis de diferentes tipos. Papel vexetal. Cartolinas.
- Estilográficas e rotuladores. Adaptador de compás.
- Témperas ou acrílicos.
- Cinta de pintor.

10. PROPORCIÓN E ESTRUCTURAS MODULARES

- **INTRODUCCIÓN**

Desde a Antigüidade, a proporción forma parte de toda composición artística e técnica. Desde o renacemento establécese a figura humana como referente e unidade de medida. Na unidade vanse detallando os conceptos relativos á proporción con orde e claridade, para que o alumno poida abordar os seus traballos con confianza.

Estúdanse tamén as estruturas modulares. Os deseños que se basean en módulos repetidos sobre redes xeométricas planas ou volumétricas son moi utilizados na ornamentación, a decoración, a arquitectura e o deseño téxtil.

Existen diferentes niveis de complexidade na estruturación das redes e os deseños modulares;

nesta unidade trabállanse aquelas alcanzables ao grao de comprensión e destreza dos alumnos deste nivel.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos coñecen o concepto de simetría, tanto axial como central, pois traballárono en cursos anteriores. Con todo, a realización de formas simétricas é un paso novo, para o cal deberán apoiarse nos coñecementos adquiridos nas unidades anteriores sobre trazados xeométricos.

Os alumnos xa traballaron con cuadrículas a realización de mosaicos ou estruturas modulares sinxelas. Neste curso van continuar progresivamente o estudo das redes simples e compostas.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Comprender as relacións de proporción que se establecen entre as partes dunha mesma figura e entre varias figuras entre si.
- Investigar as posibilidades creativas dos conceptos xeométricos de igualdade, semellanza e simetría.
- Comprender as estruturas básicas dos deseños de repetición modular e realizar composicións modulares creativas.
- Apreciar o valor expresivo da proporción e as composicións modulares na arte, a arquitectura e en calquera manifestación da contorna.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Diferenciar as distintas relacións de proporcionalidade entre figuras.
2. Coñecer os distintos tipos de escalas e valorar as súas aplicacións.
3. Realizar composicións plásticas utilizando figuras iguais, simétricas e semellantes.
4. Analizar sobre o plano a organización do espazo que establece o uso da forma modular.
5. Realizar composicións con distintas estruturas modulares, finalizándoas con limpeza, orde e rigor xeométrico.
6. Recoñecer o concepto de proporción nas manifestacións artísticas, na natureza e na contorna.
7. Recoñecer deseños modulares nos elementos visuais da contorna.

- CONTIDOS

- Proporcionalidade. Teorema de Tales e teorema da altura. Sección áurea.
- Relacións de proporcionalidade entre figuras: igualdade, simetría e semellanza.
- Escalas: natural, de redución e de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples e compostas. Anomalías.
- O módulo. Movementos do módulo: xiro e desprazamento.
- A circunferencia na composición modular.

- Composicións modulares tridimensionais. Recursos para crear sensación de volume.
- Transformacións do módulo.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Observación das proporcións na arte, o deseño, a contorna e a natureza.
- Práctica da división dun segmento en partes iguais.
- Comprobación das relacións de medida entre formas semellantes.
- Construción de figuras simétricas e semellantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Creación de deseños combinando módulos en diferentes posicións.
- Análise e observación das diferentes manifestacións do deseño modular na contorna.
- Estudo de artistas, estilos e culturas que empreguen os deseños de repetición.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Recoñecemento do valor que ten a proporción no deseño de obxectos funcionais.
- Respecto para entender e curiosidade por coñecer o sentido da proporción ou a desproporción nas diferentes culturas.
- Recoñecemento da presenza das composicións modulares na contorna.
- Gusto pola investigación no deseño de formas modulares e confianza na propia expresión gráfica.
- Respecto polos materiais de debuxo e disposición para finalizar os traballos con orde e limpeza.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

Esta unidade relaciónase cos contidos transversais da **educación ambiental** e a **educación moral e cívica**. Ao estudar a proporción que gardan os distintos elementos que forman parte da nosa contorna, o alumno sensibilizarase ante as diferenzas existentes.

Por outra banda pódese incidir na **educación para a saúde** de modo que os alumnos valoren por igual os múltiples canons para a beleza e acepten así as formas do seu propio corpo. Doutra banda, ao continuar utilizando o material de debuxo xeométrico para crear composicións modulares, e ser necesario o traballo nuns espazos limpos e ordenados, séguese incidindo na **educación do consumidor**.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura e deseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de debuxo técnico. Escalímetros e escalas gráficas.
- Lapis de grafito, lapis de cores e rotuladores.
- Papeis de diferentes tipos. Papel vexetal. Cartolinas.
- Estilográficas. Adaptador de compás.
- Témperas ou acrílicos.

11. REPRESENTACIÓN DE OBXECTOS NO ESPAZO

- **INTRODUCCIÓN**

Nesta unidade introdúcese o alumno no concepto da representación espacial. Preténdese que os alumnos representen obxectos e ideas de forma bidimensional ou tridimensional tendo en conta os elementos visuais establecidos previamente utilizando as bases dos sistemas proxectivos convencionais. A representación volumétrica vaise adquirindo pouco a pouco na aprendizaxe gráfica. Os debuxos primeiros dun neno non teñen incluído o concepto de tridimensionalidade. E pouco a pouco as figuras adquieren volume a través de recursos que se van incorporando de modo intuitivo. Nesta unidade daránselle ferramentas a través do debuxo xeométrico.

Xunto co aspecto procedemental tratase de desenrolar o sentido interpretativo do alumno e comprender os procesos dos diferentes sistemas de representación.

- **COÑECEMENTOS PREVIOS**

Non convén un achegamento rigoroso aos sistemas proxectivos ata que o alumno non adquira unha certa destreza e sentido espacial. En cursos anteriores unicamente se realizou unha aproximación inicial ao estudo sobre a representación do espazo e a perspectiva.

- **COMPETENCIAS CLAVE**

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, así como representar a realidade no plano e apreciar as representacións artísticas, o cal axuda a desenvolver a súa competencia **conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois terán que utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- **OBXECTIVOS**

- Desenvolver recursos xeométricos para representar o espazo tridimensional.
- Describir de xeito obxectivo formas volumétricas.
- Valorar a importancia do uso dos sistemas de representación nos diferentes campos do deseño.
- Obter o desenrolo dunha figura xeométrica e identificar unha figura a partir do seu desenrolo.
- Interpretar as propiedades e dimensións dos obxectos do entorno para representalos a través dos diversos sistemas.

- **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

1. Diferenciar os distintos sistemas de representación gráfica.
2. Aprender os fundamentos do sistema diédrico e das perspectivas axonométrica e cabaleira.
3. Trazar vistas de sólidos no sistema diédrico.
4. Realizar esbozo e anotacións de pezas.
5. Debuxar sólidos en perspectiva axonométrica e cabaleira.
6. Diferenciar o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.

- **CONTIDOS**

- Relación entre o volume e o plano.
- Representación diédrica de sólidos: representación de pezas. Vistas dun obxecto: alzado, pranta e perfil.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir das súas vistas.
- O desenrolo de corpos xeométricos.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Observación das características gráficas dos sistemas de representación.
- Realización de vistas de sólidos sinxelos.
- Análise das características gráficas dos esbozos. Realización de esbozo de obxectos sinxelos.
- Estudo dos elementos fundamentais das perspectivas axonométrica e cabaleira.
- Debuxo de pezas en axonométrica e cabaleira.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Recoñecemento da utilidade que ten o debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.

- Confianza na propia capacidade de expresión espacial.
- Coidado e gusto polo traballo ben realizado.
- Respecto e recoñecemento do traballo dos demais compañeiros.
- Recoñecemento da contribución do uso dos sistemas de representación ao desenvolvemento industrial no mundo contemporáneo.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Esta unidade relaciónase cos contidos transversais da **educación ambiental** e a **educación moral e cívica**. O alumno nesta unidade debe valorar a importancia do traballo sistematizado. Contribúe ao bo funcionamento da cadea de traballo e, xa que logo, mellora o rendemento do traballo en grupo e a súa coordinación.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, enxeñaría e deseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de debuxo técnico: persoais e compás.
- Estilográficas. Adaptador de compás.
- Lapis de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de cores e lapis de cores.
- Papeis de diferentes tipos. Papel para esbozo.
- Sólidos sinxelos.

• GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.

Especificación dos mínimos esixibles para obter unha avaliación positiva:

- Distinguir os elementos configurativos das linguaxes visuais.
- Utilizar a cor como medio de expresión.
- Representar con formas planas sensacións espaciais, utilizando cambios de tamaño, superposicións e contrastes.
- Debuxar formas xeométricas simples.
- Coñecer os distintos medios de expresión gráfico-plásticos.
- Recoñecer a variedade de texturas visuais e táctiles que se poden producir mediante a manipulación de técnicas e materiais diversos.
- Describir graficamente formas identificando a súa orientación espacial e a relación entre as súas direccións.
- Representar un espazo do contorno, utilizando como recurso expresivo os contrastes lumínicos.
- Valorar as calidades estéticas do entorno, obxectos e imaxes da vida cotiá.
- Adquirir o léxico propio da área.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 3º E.S.O.

- **OBXECTIVOS / CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE / COMPETENCIAS CLAVE.**

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
1ª Avaliación. Bloque 1. Expresión plástica				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ c ▪ d ▪ f ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.1.2. Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ f ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquejos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade. ▪ B1.4. O bosquejo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento. ▪ B1.6. Temperatura da cor. ▪ B1.7. Simbolismo da cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC

			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ c ▪ f ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.8. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinces, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC

			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfectos, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC
2ª Avaliación. Bloque 2. Comunicación audiovisual				
<ul style="list-style-type: none"> a d f 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Percepción visual. Proceso perceptivo. B2.2. Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.1. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA
<ul style="list-style-type: none"> a n 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Ilusións ópticas. B2.4. Leis ou principios da Gestalt. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC
			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.2. Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC
<ul style="list-style-type: none"> e g o 	<ul style="list-style-type: none"> B2.5. Imaxe en movemento: posibilidades expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.3.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos. 	<ul style="list-style-type: none"> CD
<ul style="list-style-type: none"> a c d f h 	<ul style="list-style-type: none"> B2.6. Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.4. Identificar signifiante e significado nun signo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.4.1. Distingue signifiante e significado nun signo visual. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL
<ul style="list-style-type: none"> a c f h ñ 	<ul style="list-style-type: none"> B2.7. Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe. B2.8. Denotación e connotación. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL
			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.5.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC
<ul style="list-style-type: none"> e l n ñ o 	<ul style="list-style-type: none"> B2.9. Fotografía. A fotografía como medio de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.6.1. Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL
			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.6.2. Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas. 	<ul style="list-style-type: none"> CD

<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ e ▪ h 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.10. Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.7.1. Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de xeito ordenado as fases do proceso (guión técnico, storyboard, realización, etc.), e valora de xeito crítico os resultados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ e ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.11. Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.8.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ e ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.12. Publicidade: principais recursos visuais empregados nela. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.9.1. Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ h ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.13. Cine. O cine como medio de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.10.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ e ▪ g ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.14. Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
3ª Avaliación. Bloque 3. Debuxo técnico				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Construción de polígonos regulares dado o lado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ f ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.4. Tanxencias e enlaces. Propiedades e consideracións xeométricas das tanxencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ f ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.5. Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoídes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoíde básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.6. Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoídes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoídes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoídes, segundo os diámetros coñecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.7. Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.7.1. Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Redes modulares: cadrada e triangular. ▪ B3.9. Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.8.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.10. Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas perspectivivos. Vistas diédricas dun sólido. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.11. Introducción ás axonometrías e ás súas características. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.10.1. Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT

▪ o	Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.	aplicada a volumes elementais.	coeficientes de redución sinxelos.	
▪ b ▪ f ▪ n ▪ o	▪ B3.12. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.	▪ B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.	▪ EPVAB3.11.1. Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.	▪ CCEC

• TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN.

No terceiro da E.S.O. para poder levar a cabo á práctica a programación didáctica optei por estruturala dun modo moi similar ao de 1º de ESO, pero coa diferenza de que os bloques temáticos son os seis xa citados de 1º ESO aos que hai que engadir un bloque máis que é: **Procedementos e técnicas de reprodución e estampación. O gravado.** Aínda que profundizando dun xeito máis específico nos contidos.

Estas sete partes agrúpanse nos tres bloques anteriormente citados de 1º de ESO.

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 2: Comunicación audiovisual.

Bloque 3: Debuxo técnico.

O bloque de “**Expresión plástica**” experimenta con materiais e técnicas diversas na aprendizaxe do proceso de creación. Inténtase darlle ao alumnado unha maior autonomía na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos na realización de proxectos artísticos, tanto propios coma colectivos.

No bloque de **comunicación audiovisual** analízanse as características da linguaxe audiovisual desde a cal se realiza a análise crítica das imaxes que nos rodean. Faise, tamén, especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas á imaxe.

No bloque titulado **Debuxo técnico**, trasládanse coñecementos teórico-prácticos sobre formas xeométricas e sistemas de representación, e aplícanse estes coñecementos á resolución de problemas e á realización de deseños.

Unha das ventaxas desta organización temporal é que certos temas da 1ª e 2ª avaliacións tratan sobre contidos xa estudados pola maioría dos alumnos en 1º ESO, o cal, supón unha forma atractiva e máis fácil de comezar e avanzar o curso.

Na primeira e segunda avaliacións os alumnos traballarán os contidos relacionados coa teoría das cores (experimentando con distintas técnicas de debuxo e pintura, secas, húmidas e mixtas), o concepto de escala introducindo ao alumnado na perspectiva cónica, no mundo do deseño, da publicidade, da fotografía, do cine e do gravado. Tamén tratarase a linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.

Na terceira segunda avaliación os alumnos comezarán facendo láminas de debuxo técnico co fin de manexar xa, os materiais con certa soltura, e consolidar e ampliar os seus coñecementos, profundizando dun xeito máis específico nos contidos (construcións xeométricas, tanxencias, enlaces, curvas, espirais, simetría, xiro, traslación etc). Tamén farán unha rede modular, tamaño DIN A3, composta por polígonos estrelados e pintada con cores primarias, secundarias e complementarias e láminas. Despois de abarcar estes contidos, faremos as vistas diédricas de sólidos. Tamén tratarase a axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

Plantexaba iniciar o trimestre coa xeometría partindo das tanxencias e as curvas planas pero debido a que o alumnado non recorda moi ben a xeometría plana, aprendida en 1º ESO, considerada como inicial, decidin comezar con esta parte básica, a modo de repaso rápido do visto anteriormente, para que despois os alumnos se poidan enfrentar a novos coñecementos sen dificultade. Ao principio consolidaríanse os coñecementos que adquiriron os alumnos en etapas anteriores sobre trazados xeométricos elementais e posteriormente se ampliarán os coñecementos sobre xeometría , con trazados e construcións sinxelas que pouco a pouco se complicaran.

Programase a xeometría elemental para toda a terceira avaliación, baseándose en gran parte nos mesmos contidos que se dan en 1º ESO, pero de forma máis ampliada, profundizando dun xeito máis específico nos contidos.

Polo tanto, a primeira parte trata do dominio dos utensilios de debuxo técnico e a xeometría plana é fundamental e imprescindible para abarcar novos coñecementos nesta materia. Ademais, deste xeito conséguese comezar pola parte menos atractiva, longa e difícil do temario para a maioría dos alumnos/as, e, así, poder adicarlle máis tempo para profundizar ben nos conceptos e poder chegar a dominalos ben.

Seguirase a distribución dos apuntamentos facilitados polo profesor, procedente de material bibliográfico de varias publicacións de distintas editoriais do curso específico, así como outras publicacións complementarias sobre criterios didácticos, presentacións multimedia, etc..

Os contidos están divididos en 12 unidades didácticas. Cada un dos bloques divídese en 3 ou 4 unidades, e darase un bloque en cada avaliación e cada unidade levarase a cabo aproximadamente en tres ou dúas sesións, tendo en conta que só contamos con 2 sesións semanais.

A secuenciación dos contidos será a que segue, contando coas posibles modificación que xurdan ao longo do curso:

1ª Avaliación.

1. ELEMENTOS DE EXPRESIÓN

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade defínense as cualidades e funcións expresivas dos elementos visuais básicos da expresión plástica: o punto, a liña, o plano e a textura. Coñecer as características e posibilidades expresivas de estos elementos permitirá aos alumnos ampliar a súa gama de recursos expresivos e aplicarlos con maior rigor e creatividade nos seus traballos artísticos.

A unidade estudia tamén como podemos comunicar sentimentos mediante o uso destes elementos nas obras de arte. Sería positivo para os alumnos recoñecer esta vinculación e percibir e sentir como o tratamento destes elementos inflúe no seu estado de ánimo. Esta sensibilización lles permitirá, a súa vez, transmitir estas maneiras de sentir a través das súas expresións artísticas.

- COÑECIMENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, os alumnos tiveron un primer contacto cos diferentes elementos da linguaxe plástica: o punto, a liña, o plano e a textura. Partiúse da intuición para, posteriormente, ir experimentando e comprobando a importancia de cada un destes elementos.

Traballaron coa capacidade expresiva e tridimensional de cada elemento, prestando unha atención especial á liña como elemento configurador de formas. E coñecen a clasificación das texturas en texturas naturais e artificiais e en texturas táctiles e visuais.

- COMPETENCIAS CLAVE

Ao ampliar eo coñecemento dos diferentes códigos artísticos e a utilización das técnicas e recursos propios da materia de Educación Plástica e Visual contribúese, especialmente, a

adquirir a competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**. Co estudio dos diferentes estilos artísticos o alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

A Educación Plástica e Visual contribúe, especialmente, a adquirir **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)** dado que todo proceso de creación supón converter unha idea nun produto. Colabora en estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados, obrigando ó alumno a tomar decisións de maneira autónoma.

Á competencia **Aprender a aprender (CAA)** contribúese na medida en que se favorece la 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.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Coñecer os principais elementos plásticos que estruturan unha obra e valorar a importancia que ten a organización de devanditos elementos para producir unha determinada sensación visual e psicolóxica.
- Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos plásticos fundamentais e desenvolver o sentido estético a través da investigación cos mesmos.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Recoñecer os elementos visuais na natureza e nas manifestacións artísticas.
2. Diferenciar as características e os valores expresivos dos elementos de expresión plástica.
3. Realizar composicións que produzan distintos efectos visuais utilizando o punto como elemento de expresión.
4. Crear composicións e encaixados coa liña como elemento clave para expresar emocións ou representar motivos do natural.
5. Elaborar composicións que conteñan planos que xeren efectos tridimensionais.
6. Elaborar mostrarios de texturas recompilando materiais e experimentando con diversas técnicas.

- CONTIDOS

- Elementos de expresión.
- O punto: descrición e características estruturales. O punto como elemento expresivo e compositivo.
- A liña: descrición e características estruturales. A liña como elemento expresivo e compositivo.
- O encaixado a partir de liñas. A liña no debuxo decorativo e no cómic.
- O plano: descrición e características estruturales. O uso do plano para conseguir sensación de espazo tridimensional. O plano como elemento compositivo.
- A textura: tipos de textura. Texturas táctiles e gráficas, naturais e artificiais.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación e análise das características visuais e expresivas dos elementos de expresión plástica.
- Estudio dos elementos en obras de arte, deseño e no contorno.
- Observación dos elementos que estruturan a natureza.
- Realización de exercicios gráficos experimentais utilizando puntos.
- Realización de exercicios gráficos experimentais utilizando liñas.
- Trazado de encaixados para debuxos do natural.
- Experimentación en exercicios gráficos e búsqueda de efectos de volume utilizando planos.
- Experimentación con texturas gráficas e táctiles.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Interese por descubrir na natureza, na arte e no contorno indicios de elementos de expresión como estruturadores da forma.
- Recoñecemento da importancia dos elementos na expresividade das obras de arte.
- Capacidade para transmitir sensacións a través dos elementos de expresión.
- Gozo pola experimentación nos traballos persoais cós elementos de expresión.
- Confianza na propia expresión e respecto polos traballos dos demais.
- Valoración do coñecemento e o desenvolvo estético que produce o estudo dos elementos de expresión.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Os contidos desta unidade poden relacionarse coa **educación ambiental**, xa que no seu transcurso tratarase de desenvolver a sensibilidade no proceso de percepción e na análise dos elementos visuais que configuran a contorna.

Valorarase especialmente por iso o uso de materiais naturais e artificiais reciclados para levar a cabo a experimentación e composición de colaxes.

Os elementos que estudamos nesta unidade empréganse nos códigos de sinalética, como o de circulación viaria. Numerosos sinais de tráfico están compostas por sinxelos puntos, liñas ou formas planas. Observar os sinais de tráfico e destacar a simplicidade enumerando os escasos signos que combinan permite traballar a **educación viaria**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Revistas de arte, arquitectura, deseño e cómics.
- Diapositivas de arte.
- Témperas e pinceis.
- Tinta chinesa.
- Lapis de grafito e de cores, rotuladores.
- Papel de debuxo e cartolinas de cores.
- Tesoiras e cola.
- Materiais diversos como fíos, teas, madeiras, cortiza, area, plásticos, metais, etc.

2. A COR

- INTRODUCCIÓN

O principal obxectivo desta unidade é desenvolver o sentido e a apreciación da cor como elementos da expresión plástica. Para explicar a teoría da cor aos alumnos deste nivel recórrase a esquemas, exemplos e demostracións empíricas sobre as propiedades da luz branca.

Tamén se abordan na unidade, desde o punto de vista plástico, aspectos relativos á mestura de pigmentos e os seus resultantes: harmonías, contrastes etc. Os alumnos realizarán actividades de destreza que lles servirán de axuda, para máis adiante crear as súas propias composicións con cor.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos xa traballaron as mesturas de cores pigmento e coñecen as cores primarias e secundarias, así como o círculo cromático. O novo concepto de cores luz pode resultar complexo, polo que convén reforzalo con exemplos prácticos.

Tamén estudaron as principais cualidades da cor, ton, valor e saturación e ademais realizaron composicións que presentan harmonías de cores afíns e complementarias.

- COMPETENCIAS CLAVE

Contribúese á competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)** cando o alumno experimenta e investiga con diversidade de técnicas plásticas e visuais e é capaz de expresarse a través da imaxe.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquiriran habilidades para poder modificar as calidades da cor, conseguindo con iso diferentes efectos.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencia **Sociais e cívicas (C5)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Comprender os procesos físicos e biolóxicos que permiten a visualización das cores.
- Coñecer as calidades da cor e ser capaces de realizar mesturas e gradacións tonais con diversas técnicas e materiais.
- Desenvolver o seu criterio estético, chegando a aplicalo de xeito harmonioso nos seus traballos artísticos e nos diversos aspectos da súa vida cotiá.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Coñecer a definición física da cor.
2. Diferenciar as cores luz primarias das secundarias.
3. Discernir as cores pigmento primarias das secundarias e completar o círculo cromático.
4. Recoñecer nunha obra plástica as calidades da cor: ton, valor e saturación.
5. Realizar composicións variando o valor ou a saturación das cores.
6. Distinguir o tipo de harmonía ou gama cromática que presenta unha obra plástica.
7. Elaborar composicións usando harmonías afíns e de contraste.

- CONTIDOS

- Natureza da cor. Descomposición da luz branca. Cor luz e cor pigmento
- Temperatura da cor. Simbolismo da cor.
- Síntese aditiva. As cores luz primarias, secundarias e complementarias.
- Percepción da cor.
- Síntese subtractiva. Cores pigmento primarias, secundarias e complementarias.
- Calidades da cor: ton, valor e saturación.
- O círculo cromático e as cores terciarias.
- Gammas cromáticas. Expresividade.
- Harmonías cromáticas.
- Valor expresivo das cores.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta :

- Observación da cor na contorna e nas manifestacións artísticas.
- Estudo das condicións físicas e fisiolóxicas que permiten que percibamos as cores.
- Análise das cores luz e as radiacións lumínicas.
- Análise das cores pigmento e as súas mesturas. Elaboración de mesturas subtractivas.
- Investigación de valores tonais en distintas cores.
- Observación dos graos de saturación nos obxectos e nas imaxes gráficas.
- Realización de composicións que presenten distintas gammas cromáticas e harmonías.
- Investigación sobre os efectos psicolóxicos derivados da combinación de diferentes cores.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:

- Interese polas manifestacións da luz e a cor na contorna natural e na arte.
- Capacidade de observación das calidades da cor nos obxectos.
- Predisposición para experimentar con distintas técnicas e materiais os coñecementos teóricos sobre cor.

- Confianza e valoración da propia expresión plástica.
- Gusto polo coidado e o bo uso dos instrumentos na elaboración dos traballos.
- Respecto polo traballo do resto de compañeiros.

- TEMAS TRANSVERSAIS

A cor permite traballar a **educación do consumidor**, pois nos medios publicitarios exerce un importante efecto sobre o comportamento do consumidor. Por exemplo, nos anuncios de Coca-Cola ou Amena, as súas cores corporativas, vermello e verde respectivamente, adoitan asolagar

todas as imaxes coma se a súa presenza indicase a necesidade de que ocupen un lugar na nosa vida cotiá.

Tamén se pode traballar a **educación ambiental** mediante o estudo da cor nos obxectos e na natureza.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Proxectores ou focos de luz.
- Prismas para descompor a luz branca.
- Filtros ou acetatos de cores.
- Lapis de cores.
- Acuarelas e témperas.
- Revistas para analizar o tratamento da cor na publicidade.

3. LUZ E VOLUME

- INTRODUCCIÓN

O principal obxectivo desta unidade é desenvolver o sentido e a apreciación da cor como elementos da expresión plástica. Para explicar a teoría da cor aos alumnos deste nivel recórrase a esquemas, exemplos e demostracións empíricas sobre as propiedades da luz branca.

Tamén se abordan na unidade, desde o punto de vista plástico, aspectos relativos á mestura de pigmentos e os seus resultantes: harmonías, contrastes etc. Os alumnos realizarán actividades de destreza que lles servirán de axuda, para máis adiante crear as súas propias composicións con cor.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

En cursos anteriores os alumnos trataron temas sobre volume e a súa representación, tanto con procedementos artísticos como mediante sistemas técnicos de representación, nos que incluíanse exercicios de claroescuro e representación técnica de sólidos e sombras.

- COMPETENCIAS CLAVE

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

A análise e procura de imaxes artísticas permite traballar a competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)** pois supón coñecer, comprender, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións culturais e artísticas.

- OBXECTIVOS

- Valorar a importancia da iluminación na aparencia dos obxectos.
- Apreciar o potencial expresivo da luz nas imaxes.

- Desenvolver a capacidade de representación gráfica mediante o estudo das técnicas do claroscuro.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Apreciar as diferenzas entre a luz natural e a luz artificial.
2. Coñecer e diferenciar as calidades da luz.
3. Apreciar as zonas de luz e sombra nos obxectos reais iluminados e en imaxes.
4. Relacionar os distintos tipos de iluminación coa súa capacidade expresiva.
5. Apreciar os valores do claroscuro na representación gráfica.
6. Aplicar as distintas técnicas de raiado, mancha e grisalla para representar o claroscuro.

- CONTIDOS

- A luz e as formas: luz natural e luz artificial
- Claves tonais: alta, baixa e contrastada.
- Calidades da luz: dirección, calidade e intensidade.
- O volume e a súa representación. Zonas de luz e de sombra nos obxectos iluminados.
- O claroscuro. Procedementos para representar o claroscuro: raiado, mancha e grisalla.
- Representación do volume. O modelado.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación das características da iluminación na natureza, na contorna e nas manifestacións artísticas.
- Observación e análise dos valores tonais en obxectos sólidos iluminados desde varios ángulos.
- Comparación de iluminacións duras, suaves e difusas sobre diferentes obxectos, persoas e edificios.
- Uso de diversos procedementos para representar o volume graficamente.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:

- Actitude crítica ante as manifestacións ambientais que empreguen a iluminación de xeito equivocado ou deficiente.
- Recoñecemento da importancia dunha axeitada iluminación para representar con éxito un conxunto de volumes.
- Disposición para experimentar diferentes procedementos de claroscuro mediante distintos materiais e técnicas.
- Gusto polo traballo limpo e ben realizado.
- Valoración e respecto polo traballo alleo.

- TEMAS TRANSVERSAIS

O tipo de iluminación, a súa dirección, calidade e intensidade inflúen física e psiquicamente nas persoas, isto permite traballar a **educación para a saúde**. Por exemplo, a luz verdosa produce un efecto sedante e a luz avermellada produce tensión e acelera o ritmo cardíaco.

Outro contido transversal co que se pode relacionar a unidade é coa **educación ambiental**.

Pódese comentar a importancia do aproveitamento da luz natural que non supón un gasto enerxético e a necesidade do uso responsable da luz artificial.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de arquitectura e arte.
- Revistas de deseño de interiores.
- Fotografías con distintas iluminacións.
- Focos de luz e acetatos de cores.
- Lapis de grafito e de cores.
- Témperas e pinceis.
- Rotuladores.
- Carbón e xices brancos.
- Papel de debuxo branco e de cores.
- Barro e utensilios para modelar.

4. A COMPOSICIÓN

- INTRODUCCIÓN

Para realizar unha composición plástica é necesario ter en conta un conxunto de regras cuxo cumprimento permite estruturar de xeito axeitado unha idea. É conveniente que os alumnos, antes de abordar os traballos persoais, analicen e observen o esquema estrutural, os movementos, os ritmos e os pesos e forzas dos elementos que compón as obras visuais. Ao estudar as regras de composición os alumnos iniciarán unha importante aprendizaxe sobre o proceso obxectivo da elaboración dun tema artístico.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos trataron con anterioridade a distinción entre figura e fondo, a importancia da posición e cualidades dos elementos básicos no conxunto da obra e, máis en detalle, algúns métodos de composición de formas como son os sistemas modulares e a disposición simétrica.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuindo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Desenvolver a capacidade de análise ao redor da composición dunha imaxe.
- Aplicar os recursos compositivos aprendidos en proxectos plásticos e de deseño.
- Valorar a importancia que ten unha adecuada organización dos elementos gráficos ou espaciais que compón unha escena.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Diferenciar os elementos da composición en obras de arte e en manifestacións da contorna.
2. Recoñecer os distintos tipos de esquemas e ritmos compositivos.
3. Avaliar se o peso visual dunha imaxe garda un equilibrio compositivo.
4. Realizar esquemas lineais compositivos de obras de arte e fotografías.
5. Crear esquemas de movemento e de ritmos.
6. Aplicar as leis do equilibrio á composición dunha imaxe.
7. Empregar os materiais e as técnicas con precisión e adecuación a diferentes composicións.

- CONTIDOS

- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples e compostos.
- Figura e fondo na composición: contraste e conxunto visual homoxéneo.
- Ritmo: clasificación e aplicacións.
- Equilibrio e peso visual: lei da balanza e rectángulo áureo.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación de reproducións plásticas e da contorna para recoñecer a súa organización espacial.
- Comparación de estruturas lineais en obras gráficas e tridimensionais.
- Análise dos ritmos que integran unha composición.
- Realización de esquemas compositivos e de ritmos.
- Creación de composicións aplicando as leis do equilibrio.
- Estudo das características compositivas propias de diferentes épocas e estilos artísticos.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:**

- Actitude crítica ante calquera manifestación plástica na contorna.
- Recoñecemento dos valores estéticos dunha composición acertada.
- Disposición para experimentar diferentes solucións compositivas nos traballos artísticos persoais.
- Interese polo estudo dos modos compositivos de culturas diferentes á propia.
- Gusto polo traballo ben feito e ben presentado.
- Confianza e constancia no propio proceso de aprendizaxe.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Esta unidade préstase a traballar a **educación moral e cívica** e a **educación para a igualdade entre os sexos**, pois a distribución de figuras dentro dunha composición permite que algunhas aparezan como protagonistas e outras queden nun segundo plano.

Os responsables de mercadotecnia empregan técnicas de composición orientadas a chamar a atención acerca dos produtos. Isto permite relacionar os contidos coa **educación do consumidor**. Ao ser conscientes desta técnica de persuasión os alumnos poden estar máis preparados para ter un consumo máis persoal e responsable.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros, revistas de deseño, cine, fotografía, arquitectura...
- Materiais de refugallo para realizar colaxes.
- Tesoiras e cola.
- Papel vexetal.
- Lapis de grafito e rotuladores.
- Témperas, pinturas acrílicas e pinceis.

2ª Avaliación.

5. ANÁLISE DAS FORMAS

- INTRODUCCIÓN

O obxectivo desta unidade é traballar todos os conceptos relacionados coa forma na linguaxe plástica: as súas cualidades, clasificación, as diferentes maneiras de ser representadas, a súa expresividade, etc. Asimismo, preténdese que o alumno coñeza as diferentes técnicas empregadas para plasmar as formas e ademais as experimente.

Y, por último, dánse unhas nocións básicas dos distintos estilos artísticos nos que se clasifican as obras e o tipo de formas que utiliza cada unha na súa representación.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos xa estudaron en cursos anteriores o concepto de forma, a súa clasificación en formas naturais e artificiais e os recursos utilizados para a súa representación, como por exemplo, a silueta e o contorno. Tamén estudaron os conceptos de formas abertas e pechadas e os seus valores expresivos, pero convén reforzalos debido a súa complexidade.

Os diferentes estilos artísticos introducíronse en cursos anteriores e os alumnos teñen bastante intuición á hora de clasificar imaxes dentro de cada estilo.

- COMPETENCIAS CLAVE

Ao ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e utilización das técnicas e recursos propios da área de Educación Plástica e Visual contribúese, especialmente, a adquirir a competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**. Co estudo dos diferentes estilos artísticos o alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

O uso de recursos tecnolóxicos específicos supón unha ferramenta importante para a produción de creacións visuais e ademais colabora na mellora da **Competencia dixital (CD)**. A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispoñer de habilidades necesarias

para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste modo trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- **OBXECTIVOS**

- Diferenciar as cualidades e estruturas básicas das formas e representalas gráficamente.
- Identificar as diferentes modalidades de debuxo que se utilizan para representar as formas.
- Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e a maneira na que estas foron interpretadas polos diferentes estilos artísticos.

- **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

1. Recoñecer as cualidades que configuran as formas e as súas distintas clases.
2. Utilizar diferentes recursos para representar formas.
3. Utilizar as distintas modalidades de debuxo para crear unha composición.
4. Recoñecer en obras de arte a utilización de formas abertas e pechadas para dotar de maior expresividade á obra.
5. Coñecer os distintos estilos artísticos e as súas formas de representación.

- **CONTIDOS**

- Cualidades da forma.
- Clasificación das formas: naturais e artificiais, xeométricas e orgánicas.
- Modalidades de debuxo: boceto, apunte do natural, bosquejo e croquis.
- Expresividade gráfica de formas abertas e pechadas.
- Expresividade gráfica na infancia.
- Os estilos da expresión plástica: realista, abstracto e figurativo.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Observación das formas gráficas e do contorno para estudar as cualidades que as definen e clasificalas.
- Estudo en diversas representacións das características das formas abertas pechadas.
- Estudo das características dos trazos en debuxo. Recoñecemento destes en distintas obras gráficas.
- Realización de debuxos con distintos trazos, estilos, etc.
- Estudo e comprensión das cualidades dos distintos estilos artísticos.
- Observación, recoñecemento e apreciación das distintas características visuais da arte de diferentes culturas e épocas.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Recoñecemento da importancia de observar e analizar os aspectos visuais das formas para poder representalas.
- Apreciación do tipo de capacidade creativa e destreza gráfica que poseen os nenos.
- Valoración dos trazos e grafismos que conforman os debuxos de artistas plásticos.
- Gozo pola experimentación con distintas clases de trazos e materiais.
- Interese por coñecer diferentes estilos artísticos e a súa utilización en distintos campos: arte, deseño, cómic, etc.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

Esta unidade permite traballar a **educación ambiental**: coñecementos sobre a contorna que se consiguen analizando formas, imaxes e mensaxes visuais procedentes del. A finalidade é a integración do alumno na súa contorna.

A versatilidade de formas que se analizan dende un punto de vista social e cultural se relaciónase directamente coa **educación moral y cívica**.

O feito de atopar gran cantidade de artistas masculinos ao longo da historia, e poucas artistas femininas, permite traballar a **educación para a igualdade entre os sexos**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Imaxes de formas de distintas clases.
- Obxectos cercanos que presenten formas diversas.
- Cartolinas, tesoiras e cola.
- Lapis de diferentes durezas.
- Papeis de debuxo de diferentes tipos.
- Ceras, rotuladores e lapis de cores.

6. O GRAVADO

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade introdúcese ao alumnado no mundo do gravado. Trátase de que os alumnos coñezan o gravado como forma de expresión, que recoñezan as diferentes técnicas de estampación, os aspectos específicos da obra gráfica, as súas finalidades e diferenzas respecto á obra orixinal e o modo no que estas condicionan a súa natureza formal. Tamén que entendan os conceptos de edición e seriación, mantendo una actitude sensíbel respecto a eles e que desenvolvan a súa capacidade para a apreciación crítica da obra gráfica. Débese recalcar en todo momento a limpeza e a orde, posto que neste tipo de traballos resultan especialmente importantes.

Estampar é imprimir o reproducir formas ou manchas nunha superficie por medio dun obxecto ou dunha matriz. O grabado é o proceso para a obtención dunha serie de imaxes idénticas por medio dunha prancha- matriz.

Existen diferentes momentos fundamentais en todo o proceso de gravado: - A creación u obtención da prancha-matriz. - A estampación da mesma sobre unha superficie. Nesta unidade trabállanse aquelas alcanzables ao grado de comprensión e destreza dos alumnos deste nivel.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Non convén un achegamento rigoroso ás distintas técnicas e procedementos de gravado ata que o alumno non adquira unha certa destreza.

Será necesario comezar facendo fincapé nos aspectos máis básicos para a creación dunha imaxe , como no uso do material de gavado.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento do mundo do gravado, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no Tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e a competencia **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- **OBXECTIVOS**

- Coñecer os conceptos de gravado e estampación.
- Diferenciar entre obra única e obra seriada.
- Saber empregar diversas técnicas gráficas, así como planificar o proceso de creación das mesmas.

- **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

1. Coñecer e diferenciar os sistemas de gravado e estampación.
2. Elaborar obras plásticas por medio de diferentes procedementos e técnicas de gravado e estampación.

- **CONTIDOS**

- A estampación.
 - O gravado.
 - Proceso de gravado.
- Obra única e obra seriada.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Distinguir os diferentes procedementos: -monotipo, -linóleo, -xilografía, -calcografía, -litografía, -serigrafía.
- Experimentar algún procedemento: - linóleo.
- Analizar e investigar os procesos de realización e recursos dalgúns medios.
- Investigar os procesos de creación da imaxe e as técnicas utilizadas por artistas do pasado e actuais.

• **Hai que ter presentes á hora de traballar con esta unidade:**

- Apreciar as diferencias das imaxes segundo medio utilizado.
- Valorar as posibilidades expresivas do gravado.
- Interesarse polas posibilidades que ofrecen os diversos procedementos.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

Esta unidade relaciónase cos contidos transversais da **educación ambiental** e a **educación moral e cívica**. O alumno nesta unidade debe valorar a importancia do traballo sistematizado. Contribúe ao bo funcionamento da cadea de traballo e, xa que logo, mellora o rendemento do traballo en grupo e a súa coordinación.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Libros de consulta sobre arte e gravado.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de gravado: pranchas de linóleo, gubias, tintas de gravado de diferentes cores, rodetes, pinceis.
- Tórculo.
- Plásticos para a limpeza das mesas e a aula.
- Lapis de cores.
- Papeis de diferentes tipos. Papel para esbozo. Papel de calco.

7. PERCEPCIÓN E LECTURA DE IMAXES

- **INTRODUCCIÓN**

O obxectivo é aproximar aos alumnos a linguaxe visual, amosando a necesidade do ser humano de comunicarse entre sí, transmitir as súas experiencias e coñecementos, as súas vivencias e inquietudes. Tamén introdúcese ós alumnos nos códigos propios que configuran a nosa maneira de comunicarnos e que se renovaron e empregado ó longo do século XX con novos linguaxes e sistemas de comunicación visual.

Aproxímase aos alumnos aos conceptos de percepción visual e observación. Analízanse os principais procesos perceptivos e a relación que existe entre os diferentes elementos que configuran as imaxes. Os alumnos coñeceran algúns dos recursos básicos que se empregan para crear imaxes e mellorar as súas capacidades visuais e artísticas.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

En cursos anteriores, os alumnos xa estudaron conceptos coma comunicación visual e os elementos básicos da comunicación: emisor, mensaxe, receptor e medio.

Tamén estudaron a percepción visual e os principais efectos visuais que se utilizan para atraer a atención do receptor; así como as principais finalidades das imaxes.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e dende o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá ós alumnos mellorar as súas competencias no Tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van dende o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite ós alumnos dispoñer de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste modo trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois empregárase a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Distinguir as diferenzas e similitudes que existen entre os conceptos de percepción e observación e coñecer os principais principios perceptivos.
- Diferenciar os distintos efectos visuais utilizados para crear unha imaxe e recoñecer as relacións existentes entre as formas.
- Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e os códigos propios de cada medio de comunicación visual
- Diferenciar as clases de linguaxes visuais utilizados e a súa finalidade comunicativa.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Describir diferentes imaxes diferenciando entre observación e percepción.
2. Recoñecer nas imaxes os distintos principios perceptivos.
3. Realizar composicións con diferentes efectos visuais.
4. Identificar as ilusións ópticas e as figuras imposibles en imaxes de diversa procedencia.
5. Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.
6. Recoñecer os códigos básicos dos diferentes linguaxes visuais.
7. Distinguir as diferentes finalidades dos mensaxes visuais.
8. Elaborar imaxes a partir da súa función comunicativa.

- CONTIDOS

- A percepción visual e a observación. Relacións e diferenzas.
- Os principios perceptivos básicos.
- Efectos visuais: proximidade e semellanza, continuidade, contraste e homoxeneidade.
- Ilusións ópticas, figuras imposibles e figuras cinéticas.
- A comunicación visual: significado e significante. Elementos da comunicación visual.
- A linguaxe visual. Clases de linguaxes visuais. Clases de imaxes.
- Funcións das imaxes.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Selección de imaxes nas que se evidencien os diferentes principios perceptivos.
- Análise de imaxes nas que se propoñan distintos efectos visuais.
- Produción de composicións con diferentes efectos visuais.

- Recopilación de imaxes que amosen ilusións ópticas e figuras imposibles.
- Análise dos elementos da comunicación visual nas imaxes.
- Estudo de diversas imaxes e descrición do tipo de mensaxe visual que emiten.
- Realización de imaxes con distintas finalidades.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Apreciación do valor do proceso perceptivo como elemento básico na relación coa nosa contorna.
- Utilización correcta dos distintos efectos visuais para producir mensaxes visuais concretos.
- Gozo pola experimentación con figuras imposibles, cinéticas e ilusións ópticas.
- Valoración da linguaxe visual como parte fundamental da comunicación humana.
- Interese por descubrir a finalidade dos diferentes mensaxes visuais procedentes dos distintos campos da comunicación visual.
- Recoñecemento e respecto hacia os traballos doutros compañeiros.

- TEMAS TRANSVERSAIS

A **educación ambiental** é un contido transversal que os alumnos poden traballar a partir da observación dos distintos elementos da súa contorna e o respecto que debemos ter para conservalo.

A **educación para a igualdade entre os sexos** trátase na unidade no sentido de axuizar as producións icónicas que nos rodean para que las mensaxes que emiten no sexan discriminatorios.

Ó tratar os códigos que utilizan as linguaxes visuais faise especial fincapé na estrutura das sinais informativas, o que pode introducir ó alumno nos principios da **educación vial**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Reproducións artísticas e fotografías de prensa.
- Revistas e xornais.
- Cartolinas, papeis de cores, texoiras e cola.
- Lapis de grafito.
- Lapis de cores e rotuladores.
- Vídeos con *spots* publicitarios que exemplifiquen a finalidade das mensaxes.
- Anagramas e pictogramas de diferentes campos da comunicación social.

8. A LINGUAXE AUDIOVISUAL

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade estúdase un tipo de linguaxe moi cercana aos alumnos, a linguaxe audiovisual, analizando os distintos medios de comunicación que utiliza: cine, televisión, xornal e publicidade.

No cine estúdanse os distintos planos e os seus valores expresivos, así como os posibles movementos e angulacións da cámara. En canto o xornal e a publicidade faise fincapé nas distintas finalidades das imaxes, e na linguaxe televisiva estúdanse os distintos xéneros e as súas características.

Finalmente introdúcense as novas tecnoloxías aplicadas á imaxe e as súas aplicacións no campo artístico.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos poseen bastantes coñecementos prácticos do tema que se complementarán con coñecementos teóricos aportados na unidade.

Por exemplo, os alumnos xa visualizaron películas con estruturas narrativas sinxelas, anuncios publicitarios audiovisuais e impresos e programas de televisión de diferentes formatos. En canto aos produtos multimedia, é algo de uso moi común nos nosos días e que a maioría dos alumnos manexa con bastante soltura.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite ós alumnos dispoñer de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste modo trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois empregarase a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Coñecer os elementos básicos que forman os diferentes linguaxes audiovisuais e os seus códigos visuais narrativos.
- Diferenciar a diversidade de propostas audiovisuais que forman parte da nosa cultura e valorar as súas posibilidades creativas.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Identificar os distintos elementos que forman a estrutura narrativa básica da linguaxe audiovisual.
2. Describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual.
3. Recoñecer os elementos que integran as distintas linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.
4. Elaborar imaxes que utilicen recursos narrativos audiovisuais.
5. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual.

- CONTIDOS

- Linguaxe audiovisual. Características.
- Linguaxe cinematográfico. Planos, movementos e angulacións da cámara.
- Linguaxe visual no xornal. Finalidades das imaxes do xornal.
- Linguaxe visual en publicidade. Elementos visuais que o compoñen.
- Linguaxe televisivo. Xéneros.
- Novas tecnoloxías aplicadas á imaxe. Infografía, arte interactivo e videoarte.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación de distintas películas para analizar os tipos de planos que aparecen e os seus valores expresivos.
- Recopilación de imaxes no xornal con distintas finalidades.
- Observación de anuncios publicitarios e análise dos elementos que os compoñen.
- Observación de programas de televisión de diferentes formatos e análise das súas características.
- Elaboración dun arquivo de imaxes procedentes das novas tecnoloxías.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar co esta materia:

- Interese polos avances técnicos no campo da cinematografía como medio de comunicación visual.
- Actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade.
- Rechazo dos elementos da publicidade que supón discriminación sexual, social o racial.
- Interese polos avances tecnolóxicos no campo das novas tecnoloxías da imaxe.

- Actitude responsable ante o número de horas dedicadas a ver programas de televisión.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Os medios de comunicación tratados nesta unidade, cine, xornal e televisión, son un instrumento privilexiado para analizar críticamente os seus intereses e valores.

Por tanto, esta unidade pode servir para traballar múltiples contidos transversais; entre eles, a **educación moral e cívica**, a **educación para la igualdade entre sexos** e a **educación do consumidor**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Revistas e xornais.
- Papeis de cores, tesoiras e cola.
- Cómics, exemplos de *story boards*.
- Anuncios publicitarios impresos.
- Películas con estruturas narrativas sinxelas.

3ª Avaliación.

9. DEBUXO XEOMÉTRICO

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade, o alumno continúa a aprendizaxe de trazados de formas xeométricas planas. Debe manexar os materiais xa con certa soltura, e consolidar e ampliar os seus coñecementos sobre xeometría plana. Un trazado xeométrico debe ser exacto e preciso para que exprese con claridade a forma do obxecto representado.

Preténdese que o alumno considere o debuxo xeométrico como un vehículo de expresión útil e necesario nos campos de creación máis diversos

- COÑECEMENTOS PREVIOS

A primeira parte desta unidade contribúe a consolidar os coñecementos que adquiriron os alumnos nas etapas anteriores sobre trazados xeométricos elementais, como o trazado de rectas paralelas e perpendiculares, o sobre a construción de polígonos como triángulos e cuadriláteros.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuindo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA) sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no Tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada. Tamén farán cálculos desenvolvendo así a **competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMECT)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Valorar as características do debuxo xeométrico e as súas aplicacións nos campos de expresión gráfica.
- Emprender e planificar proxectos dalgunha complexidade utilizando trazados xeométricos.
- Observar e distinguir as formas xeométricas na contorna cotiá.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Apreciar os trazados xeométricos na arte, o deseño e a arquitectura.
2. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas.
3. Utilizar os recursos e regras xeométricas con orde, limpeza e claridade.
4. Crear composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos.
5. Atopar ordenacións xeométricas en contornas e formas naturais.
6. Relacionar “forma” e “función” en deseños realizados con formas xeométricas.

- CONTIDOS

- Trazados xeométricos básicos: rectas paralelas e perpendiculares, mediatriz, bisectriz e ángulos.
- Construción de polígonos regulares coñecido o lado. Método xeral.
- Construción de polígonos regulares coñecido o raio da circunferencia circunscrita. Método xeral.
- Polígonos estrelados e espirais.
- Óvalos e ovoides.
- Enlaces e curvas técnicas. Espirais: propiedades e características.
- Tanxencias. Enlaces de arcos de circunferencias sobre unha liña poligonal.
- As formas xeométricas nos distintos ámbitos artísticos.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Consolidación dos conceptos elementais da xeometría.
- Práctica no manexo do instrumental propio do debuxo técnico.
- Trazado de rectas paralelas e perpendiculares con regra e compás ou con modelos. Trazado de ángulos.
- Realización de construcións de polígonos regulares e estrelados.
- Realización de formas planas formadas por arcos enlazados: espirais, óvalos e ovoides.
- Análise e clasificación de formas xeométricas en diferentes ámbitos creativos.

• Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta unidade:

- Interese e esforzo en realizar composicións con precisión e limpeza.
- Curiosidade por descubrir formas xeométricas na contorna natural.
- Interese e respecto polas manifestacións artísticas e da contorna que empregan trazados xeométricos.
- Capacidade para entender e facer un uso razoado da linguaxe técnica.
- Recoñecemento da organización que achega ao deseño o uso razoado das formas xeométricas.
- Superación de estereotipos que consideran as formas xeométricas menos creativas.

- TEMAS TRANSVERSAIS

O uso das formas xeométricas planas é unha constante no deseño de sinais indicativos de todo tipo. Estes deseños, de rápida interpretación, contribúen ao desenvolvemento da **educación viaria**. Debe fomentarse o coidado e mantemento do material de debuxo xeométrico; gran parte do mesmo debería durar toda a etapa da ESO. Hábitos de conservación do material que axudan a mellorar a **educación do consumidor**.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura e deseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de debuxo técnico: lapis de grafito, modelos e compás.
- Papeis de diferentes tipos. Papel vexetal. Cartolinas.
- Estilográficas e rotuladores. Adaptador de compás.
- Témperas ou acrílicos.
- Cinta de pintor.

10. PROPORCIÓN E ESTRUCTURAS MODULARES

- INTRODUCCIÓN

Desde a Antigüidade, a proporción forma parte de toda composición artística e técnica. Desde o renacemento establécese a figura humana como referente e unidade de medida. Na unidade vanse detallando os conceptos relativos á proporción con orde e claridade, para que o alumno poida abordar os seus traballos con confianza.

Estúdanse tamén as estruturas modulares. Os deseños que se basean en módulos repetidos sobre redes xeométricas planas ou volumétricas son moi utilizados na ornamentación, a decoración, a arquitectura e o deseño téxtil.

Existen diferentes niveis de complexidade na estruturación das redes e os deseños modulares; nesta unidade trabállanse aquelas alcanzables ao grao de comprensión e destreza dos alumnos deste nivel.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

O estudo da figura humana, das formas simétricas e a representación gráfica de formas iguais e semellantes en etapas anteriores aproximan aos alumnos aos conceptos relativos á proporción que se detallan nesta unidade con orden e claridade.

Os alumnos xa entraron en contacto coas formas modulares, o concepto de red xeométrica e coñecen o concepto de módulo. Neste curso van continuar progresivamente o estudo das redes simples e compostas e a capacidade combinatoria da forma modular.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no Tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Comprender as relacións de proporción que se establecen entre as partes dunha mesma figura e entre varias figuras entre si.
- Investigar as posibilidades creativas dos conceptos xeométricos de igualdade, semellanza e simetría.
- Comprender as estruturas básicas dos deseños de repetición modular e realizar composicións modulares creativas.
- Apreciar o valor expresivo da proporción e as composicións modulares na arte, a arquitectura e en calquera manifestación da contorna.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Diferenciar as distintas relacións de proporcionalidade entre figuras.
2. Coñecer os distintos tipos de escalas e valorar as súas aplicacións.
3. Realizar composicións plásticas utilizando figuras iguais, simétricas e semellantes.

4. Analizar sobre o plano a organización do espazo que establece o uso da forma modular.
5. Realizar composicións con distintas estruturas modulares, finalizándoas con limpeza, orde e rigor xeométrico.
6. Recoñecer o concepto de proporción nas manifestacións artísticas, na natureza e na contorna.
7. Recoñecer deseños modulares nos elementos visuais da contorna.

- **CONTIDOS**

- Proporcionalidade. Teorema de Tales e teorema da altura. Sección áurea.
- Relacións de proporcionalidade entre figuras: igualdade, simetría e semellanza.
- Escalas: natural, de redución e de ampliación. Escalas gráficas.
- Redes modulares: simples e compostas. Anomalías.
- O módulo. Movementos do módulo: xiro e desprazamento.
- A circunferencia na composición modular.
- Composicións modulares tridimensionais. Recursos para crear sensación de volume.
- Transformacións do módulo.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Observación das proporcións na arte, o deseño, a contorna e a natureza.
- Práctica da división dun segmento en partes iguais.
- Comprobación das relacións de medida entre formas semellantes.
- Construción de figuras simétricas e semellantes.
- Realización de figuras a diferentes escalas.
- Creación de deseños combinando módulos en diferentes posicións.
- Análise e observación das diferentes manifestacións do deseño modular na contorna.
- Estudo de artistas, estilos e culturas que empreguen os deseños de repetición.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Recoñecemento do valor que ten a proporción no deseño de obxectos funcionais.
- Respecto para entender e curiosidade por coñecer o sentido da proporción ou a desproporción nas diferentes culturas.
- Recoñecemento da presenza das composicións modulares na contorna.
- Gusto pola investigación no deseño de formas modulares e confianza na propia expresión gráfica.
- Respecto polos materiais de debuxo e disposición para finalizar os traballos con orde e limpeza.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

Esta unidade relaciónase cos contidos transversais da **educación ambiental** e a **educación moral e cívica**. Ao estudar a proporción que gardan os distintos elementos que forman parte da nosa contorna, o alumno sensibilizarase ante as diferenzas existentes.

Por outra banda pódese incidir na **educación para a saúde** de modo que os alumnos valoren por igual os múltiples canons para a beleza e acepten así as formas do seu propio corpo.

Doutra banda, ao continuar utilizando o material de debuxo xeométrico para crear composicións modulares, e ser necesario o traballo nuns espazos limpos e ordenados, séguese incidindo na **educación do consumidor**.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura e deseño.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de debuxo técnico. Escalímetros e escalas gráficas.
- Lapis de grafito, lapis de cores e rotuladores.
- Papeis de diferentes tipos. Papel vexetal. Cartolinas.
- Estilográficas. Adaptador de compás.
- Témperas ou acrílicos.

11. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- INTRODUCCIÓN

Nesta unidade introdúcese o alumno no concepto da representación espacial por métodos proxectivos. Preténdese que utilice as normas dos sistemas diédrico e axonométrico e a perspectiva cabaleira para representar formas xeométricas ou corpos sinxelos.

Os sistemas que se estudan son complementarios, as perspectivas permítenos unha visión global do obxecto, e o sistema diédrico, coas súas proxeccións complementadas coa anotación, a execución de calquera proxecto.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

Non convén un achegamento riguroso aos sistemas proxectivos ata que o alumno non adquire unha certa destreza e sentido espacial. En cursos anteriores unicamente se realizou unha aproximación inicial ao estudo dos sistemas de representación.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, así como representar a realidade no plano e apreciar as representacións artísticas, o cal axuda a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as súas competencias no Tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois terán que utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e a competencia **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- OBXECTIVOS

- Desenvolver recursos xeométricos para representar o espazo tridimensional.
- Describir de xeito obxectivo formas volumétricas.
- Valorar a importancia do uso dos sistemas de representación nos diferentes campos do deseño.

- CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Diferenciar os distintos sistemas de representación gráfica.
2. Aprender os fundamentos do sistema diédrico e das perspectivas axonométrica e cabaleira.
3. Trazar vistas de sólidos no sistema diédrico.
4. Realizar esbozo e anotacións de pezas.
5. Debuxar sólidos en perspectiva axonométrica e cabaleira.
6. Diferenciar o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.

- CONTIDOS

- Sistema diédrico: fundamentos. Representación de puntos, rectas e formas planas.
- Representación diédrica de sólidos: representación de pezas.
- Normas de anotación: elementos e sistemas de anotación. Esbozo acoutado.
- Sistema axonométrico. Representación de sólidos a partir das súas vistas.
- Perspectiva cabaleira: fundamentos. Representación de sólidos.

• Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:

- Observación das características gráficas dos sistemas de representación.
- Realización de vistas de sólidos sinxelos.

- Análise das características gráficas dos esbozos. Realización de esbozo de obxectos sinxelos.
- Estudo dos elementos fundamentais das perspectivas axonométrica e cabaleira.
- Debuxo de pezas en axonométrica e cabaleira.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Recoñecemento da utilidade que ten o debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.
- Confianza na propia capacidade de expresión espacial.
- Coidado e gusto polo traballo ben realizado.
- Respecto e recoñecemento do traballo dos demais compañeiros.
- Recoñecemento da contribución do uso dos sistemas de representación ao desenvolvemento industrial no mundo contemporáneo.

- TEMAS TRANSVERSAIS

Esta unidade relaciónase cos contidos transversais da **educación ambiental** e a **educación moral e cívica**. O alumno nesta unidade debe valorar a importancia do traballo sistematizado. Contribúe ao bo funcionamento da cadea de traballo e, xa que logo, mellora o rendemento do traballo en grupo e a súa coordinación.

- MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte, arquitectura, enxeñaría e deseño industrial.
- Fotografías, diapositivas, transparencias ou presentacións.
- Instrumentos de debuxo técnico: persoais e compás.
- Estilográficas. Adaptador de compás.
- Lapis de grafito de diferentes durezas.
- Rotuladores de cores e lapis de cores.
- Papeis de diferentes tipos. Papel para esbozo.
- Sólidos sinxelos.

12. PERSPECTIVA CÓNICA

- INTRODUCCIÓN

Na unidade anterior traballáronse os sistemas de representación cilíndrica: o sistema diédrico e as perspectivas axonométrica e cabaleira que nos daban unha información sobre o obxecto representado veraz e obxectiva. Nesta unidade traballase a perspectiva cónica.

Este sistema de debuxo, coas súas regras, permítenos representar a realidade tal e como é percibida. É o sistema que permite recrear sobre un soporte plano a ilusión de realismo e profundidade nas formas. Os alumnos realizarán exercicios sinxelos que contribuirán a desenvolver os seus sentidos espacial e gráfico.

- COÑECEMENTOS PREVIOS

No primer ciclo da ESO os alumnos se achegan á perspectiva cónica dunha forma moi intuitiva, unicamente establécese sobre a imaxe a liña do horizonte, as liñas de fuga e os puntos de fuga. Non teñen a madurez necesaria para traballar este sistema de representación aplicando as súas regras dunha maneira razoada e ordenada.

- COMPETENCIAS CLAVE

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **Conciencia e expresións culturais (CCEC)**.

A realización de actividades artísticas permite aos alumnos dispor de habilidades necesarias para iniciarse na aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; deste xeito trabállanse competencias como **Aprender a aprender (CAA)** e **sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento de imaxes permitirá aos alumnos mellorar as

súas competencias no Tratamento da información e a **competencia dixital (CD)**, pois adquirirán habilidades que van desde o acceso á información ata a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística (CCL)**, pois haberán de utilizar a linguaxe como instrumento de comunicación; e as competencias **Sociais e cívicas (CSEC)**, cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

- **OBXECTIVOS**

- Desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial.
- Aplicar os trazados de perspectiva cónica nos debuxos de obxectos e paisaxes.
- Valorar o alcance da sistematización da perspectiva cónica nas manifestacións artísticas.

- **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

1. Asimilar os fundamentos da perspectiva cónica.
2. Realizar apuntes do natural aplicando os coñecementos previos sobre perspectiva.
3. Trazar sólidos sinxelos en perspectiva cónica frontal e oblicua.
4. Distinguir os trazados perspectivados na pintura, no debuxo e no gravado.
5. Diferenciar nunha obra o uso da perspectiva cónica frontal ou oblicua.
6. Distinguir o uso o desuso intencionado da perspectiva na obra de arte.

- **CONTIDOS**

- Perspectiva cónica. Fundamentos da perspectiva cónica.
- Posición do punto de vista do observador.
- Perspectiva cónica frontal. Medida das distancias en perspectiva. Trazado da perspectiva frontal dun cubo.
- Debuxo en perspectiva frontal dunha figura en diédrico.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazado da perspectiva cónica oblicua dun cubo.
- Debuxo en perspectiva cónica oblicua dunha figura en diédrico.

• **Para acadar ditos contidos hai que ter en conta:**

- Estudo dos elementos fundamentais da perspectiva cónica.
- Realización de debuxos en perspectiva cónica frontal.
- Realización de debuxos en perspectiva cónica oblicua.
- Realización de apuntes do natural de paisaxes urbáns.
- Estudo de artistas que recrean o espazo tridimensional facendo uso da perspectiva.
- Representación en perspectiva cónica frontal e oblicua de espazos sinxelos.

• **Hai que ter presentes no alumnado á hora de traballar con esta materia:**

- Confianza na propia capacidade de expresión espacial.
- Cuidado e gozo polo traballo ben feito.
- Respeto e recoñecemento do traballo que fan os demais compañeiros.
- Interese por coñecer os múltiples puntos de vista que pode presentar un mesmo obxecto.
- Valoración dos logros aportados por sistematización da perspectiva cónica nas obras gráficas plásticas.
- Tolerancia e aprecio polas manifestacións artísticas menos convencionais.

- **TEMAS TRANSVERSAIS**

É moi importante nesta unidade prestar atención aos contornos: exteriores e interiores, rurais ou urbáns. Visualizar razoadamente as aparencias dos elementos arquitectónicos ou naturais nos distintos ámbitos relacionan os contidos desta unidade coa **educación ambiental**.

- **MATERIAIS DIDÁCTICOS**

- Libros e revistas de consulta sobre arte, arquitectura e deseño de interiores.
- Instrumentos de debuxo técnico: lapis de grafito, escadra, cartabón e compás.
- Papeis de debuxo, papel vexetal e papel para croquis.
- Bloques de madeira, plástico ou metal con formas sinxelas.
- Lapis e rotuladores de diferentes cores.
- Fotografías de todo tipo de paisaxes.

- **GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.**

Especificación dos mínimos esixibles para obter unha avaliación positiva:

- Responder con claridade.
- Emprego dos materiais máis axeitado.
- Limpeza na resolución de exercicios.
- Os alumnos e as alumnas teñen que superar como mínimo os contidos máis fundamentais da materia respecto da súa etapa.
- Construcións poligonais.
- Correcto manexo dos útiles de traballo.
- Comprensión da cor, da textura, da forma e da composición da imaxe visual, da proporción, do concepto de simetría e da representación da profundidade empregando o concepto básico da perspectiva.
- Análise morfolóxico e sintáctico da imaxe.
- Percepción, propiedades e cualidades da cor. Representacións de harmonías e contrastes con técnicas diversas (témpera, lapis,acrílico) e aplicación a propostas concretas.
- Utilización do punto e a liña con sentido creativo. Realización de texturas con distintos materiais.
- Aplicación de criterios compositivos básicos (equilibrio, proporción, simetría)
- Deseño de redes modulares.
- Interpretar composicións buscando distintas alternativas na organización das formas.
- Representación de formas xeométricas e modelos tridimensionais sinxelos, a partir da realidade ou de proxecións, en diédrico e isométrico.
- Describir unha forma tridimensional simple mediante a representación das súas vistas fundamentais.
- Recoñecer obras e artistas do patrimonio cultural galego.

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 4º E.S.O.

- **OBXECTIVOS / CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE / COMPETENCIAS CLAVE.**

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
1ª Avaliación. Bloque 1. Expresión plástica				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ e ▪ h 	<p>A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ d ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Leis da composición . ▪ B1.3. Leis da composición : movemento, ritmo e liñas de forza. ▪ B1.4. Cor como ferramenta simbólica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión. ▪ EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe. ▪ EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CCEC ▪ CCEC

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ c ▪ e ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. ▪ B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creacións propias. ▪ B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. ▪ EPVAB.1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CSIEE ▪ CAA ▪ CD
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ c ▪ e ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). ▪ B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC

<ul style="list-style-type: none"> ▪ d ▪ f ▪ l ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes. ▪ B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 			
2ª Avaliación. Bloque 2. Debuxo técnico				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo. ▪ B2.2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia. ▪ B2.3. Tanxencias e enlaces. ▪ B2.4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas, creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descriptivo do perceptivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícao á creación de deseños persoais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 			

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas. ▪ B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico. ▪ B2.7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. ▪ B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. ▪ B2.9. Perspectiva cónica central. ▪ B2.10. Perspectiva cónica oblicua. ▪ B2.11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais. ▪ EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas. ▪ EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado. ▪ EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT ▪ CAA ▪ CMCCT ▪ CAA ▪ CMCCT ▪ CAA ▪ CMCCT
--	---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ i ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT
Bloque 3. Fundamentos do deseño				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ h ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). ▪ B3.2. Fases do proceso de deseño. ▪ B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos. ▪ B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual. ▪ EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ c ▪ e ▪ g ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.5. Campos de aplicación do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ f ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. ▪ B3.7. Compoñentes da imaxe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC

	<p>corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. ▪ B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. ▪ B3.10. Planificación dun proxecto artístico. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
3ª Avaliación. Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ h ▪ n ▪ ñ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía. ▪ B4.2. Realización dun storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos. ▪ EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CSIEE

<ul style="list-style-type: none"> ▪ e ▪ l ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine. ▪ B4.4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías. ▪ B4.5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB.4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ e ▪ f ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.6. Creación dixital de imaxes. ▪ B4.7. Deseño dun proxecto publicitario. ▪ B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ h ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC

• **TEMPORALIZACIÓN E SECUENCIACIÓN.**

En 4º da E.S.O os bloques nos que se estrutura a materia son:

Bloque 1: Expresión plástica.

Bloque 2: Debuxo técnico.

Bloque 3: Fundamentos do deseño.

Bloque 4: Linguaxe audiovisual e multimedia.

O bloque de "**Expresión plástica**" experimenta con materiais e técnicas diversas na aprendizaxe do proceso de creación. Inténtase darlle ao alumnado unha maior autonomía na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos na realización de proxectos artísticos.

No terceiro bloque titulado "**Debuxo técnico**" trasládanse coñecementos teórico-prácticos sobre formas xeométricas e sistemas de representación, e aplícanse estes coñecementos á resolución de problemas e á realización de deseños.

No cuarto curso, considerando a madurez do alumnado e os coñecementos adquiridos, incorpórase o bloque de "**Fundamentos do deseño**", que vai permitir o coñecemento dos fundamentos do deseño nas súas diferentes áreas, desenvolvendo, desde un punto de vista práctico, os coñecementos adquiridos no resto de bloques.

No bloque de "**Linguaxe audiovisual e multimedia**" analízanse as características da linguaxe audiovisual desde a cal se realiza a análise crítica das imaxes que nos rodean. Faise, tamén, especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas á imaxe.

A programación se plantexa e desenvolve de xeito progresivo, ordenadamente, de menor a maior complexidade, de procedementos bidimensionais a tridimensionais, de representacións figurativas e obxectivas a representacións de carácter abstracto e subxectivo. Combínase a dimensión práctica dos contidos coa vertente conceptual dos mesmos, os métodos de aprendizaxe orientáanse cara a unha comprensión das linguaxes visuais plásticas, que permitan a aprendizaxe funcional e significativa.

Os contidos están repartidos en 12 unidades didácticas. Cada un dos bloques divídese en 3 ou 4 unidades, e darase 3 ou 4 unidades en cada avaliación levando cada unha aproximadamente un tempo de tres ou catro sesións.

A secuenciación dos contidos será a que segue, contando coas posibles modificacións que xurdan ao longo do curso:

1ª Avaliación.

1. A LINGUAXE PLÁSTICA E VISUAL NA CREACIÓN DA COMPOSICIÓN ARTÍSTICA

- A comunicación visual: significado e significante. Elementos da comunicación visual.
- A linguaxe visual. Clases de linguaxes visuais. Clases de imaxes.
- Funcións das imaxes.
- A linguaxe visual.
- A imaxe.
- A liña, elemento configurador de formas.
- A forma e o fondo.
- Figuras e direccións visuais.
- As texturas.
- A cor.
- A composición.
- Tipos de formato: plano, tridimensional e irregular.
- Esquemas compositivos simples e compostos.
- Figura e fondo na composición: contraste e conxunto visual homoxéneo.

- Ritmo: clasificación e aplicacións.
- Equilibrio e peso visual: lei da balanza e rectángulo áureo.

OBXECTIVOS

- a
- b
- c
- d
- e
- g
- h
- n

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Describir diferentes imaxes diferenciando entre observación e percepción.
- Diferenciar correctamente as formas illándoas visualmente da súa contorna.
- Recoñecer nas imaxes os distintos principios perceptivos.
- Realizar composicións con diferentes efectos visuais.
- Identificar as ilusións ópticas e as figuras imposibles en imaxes de diversa procedencia.
- Elaborar figuras cinéticas combinando axeitadamente diversos recursos gráficos.
- Describir diferentes imaxes diferenciando entre observación e percepción.
- Recoñecer nas imaxes os distintos principios perceptivos.
- Realizar composicións con diferentes efectos visuais.
- Identificar as ilusións ópticas e as figuras imposibles en imaxes de diversa procedencia.
- Elaborar figuras cinéticas combinando adecuadamente diversos recursos gráficos.
- Recoñecer os códigos básicos dos diferentes linguaxes visuais.
- Distinguir as diferentes finalidades dos mensaxes visuais.
- Elaborar imaxes a partir da súa función comunicativa.
- Diferenciar os elementos da composición en obras de arte e en manifestacións da contorna.
- Recoñecer os distintos tipos de esquemas e ritmos compositivos.
- Avaliar se o peso visual dunha imaxe garda un equilibrio compositivo.
- Realizar esquemas lineais compositivos de obras de arte e fotografías.
- Crear esquemas de movemento e de ritmos.
- Aplicar as leis do equilibrio á composición dunha imaxe.
- Empregar os materiais e as técnicas con precisión e adecuación a diferentes composicións.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.
- Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.
- Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.
- Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.

COMPETENCIAS CLAVE

- CCEC
- CD
- CAA
- CSIEE
- CCL
- CSEC

2. AS FORMAS NA NATUREZA

- Análise e representación das formas naturais.
- Estructura dos vexetais.

- As formas dos animais.
- A paisaxe.

OBXECTIVOS

- a
- c
- d
- e
- h

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Aprender a facer análise visual de diferentes estruturas de orixe animal, vexetal ou da paisaxe no seu conxunto.
- Diferenciar a representación obxectiva ou subxectiva das formas.
- Saber diferenciar as diferentes tendencias na representación artística das formas.
- Medir cada unha das partes que compoñen unha forma e apreciar a súa relación coa totalidade.
- Comprender a estrutura dunha forma para reallizar a súa representación con maior eficacia.
- Interpretar a natureza en obras subxectivas ou fantásticas.
- Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.
- Valorar a capacidade dos grandes mestros da Arte na representación das formas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Realiza composicións artísticas partindo de formas da natureza, eleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.

COMPETENCIAS CLAVE

CCECA

3. A FIGURA HUMANA

- Anatomía e proporción na figura humana.
- Movemento e equilibrio.
- Estructura do rostro.
- Interpretacións populares da figura humana.
- A figura humana no cómic.
- Os figuríns de moda

OBXECTIVOS

- a
- b
- c
- d
- e
- f
- m

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Coñecer os recursos que facilitan a comprensión e a representación da figura humana.

- Coñecer os mecanismos que interveñen no movemento da figura.
- Diferenciar a representación artística da figura humana na Historia.
- Diferenciar a linguaxe e o significado dos xestos das persoas para unha mellor representación das súas expresións.
- Comprender e debuxar a figura humana.
- Captar en apuntes rápidos a persoas do teu arredor en movemento e en diferentes posicións.
- Facer un retrato con eficacia aplicando un esquema-tipo axeitado.
- Representar distintas expresións do rostro e do corpo na elaboración de cómics.
- Realizar un figurín de moda segundo un canon antropomórfico

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Sabe hachar os eixos do corpo e cabeza, así como a estrutura liñal que define as posición do corpo humano en figuras (fotografías ou esculturas).
- Sabe distinguir , analizar e debuxar os elementos que lle dan expresión a un rostro.
- Sabe debuxar unha caricatura sinxela dunha persoa.

COMPETENCIAS CLAVE

CMCCT
CAA
CD
CSC

2ª Avaluación.

4. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- A xeometría descriptiva.
- O sistema diédrico.
- Representación de sólidos no sistema diédrico.
- O sistema axonométrico.
- Perspectiva cónica frontal.
- Perspectiva cónica oblícuca.

OBXECTIVOS

- a
- b
- e
- f
- g
- ñ

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Lembrar doutros cursos, a definición da xeometría descriptiva e os principais tipos de proxección de corpos tridimensionais.
- Lembrar o funcionamento do sistema de representación diédrico e as súas principais ventaxas.
- Identificar os diferentes tipos de proxeccións.
- Aplicar o sistema de representación diédrico.
- Usar as perspectivas axonométrica e cabaleira na representación de volúmenes.
- Representar volúmenes e espazos a través da perspectiva cónica frontal e a perspectiva cónica oblícuca.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Resolve problemas sinxelos de obtención de vistas de pezas.
- Debuxa figuras sinxelas en perspectiva axonométrica e cabaleira.

-Debuxa perspectivas cónicas de obxectos, espazos e volmes a coa axuda dun plano transparente, comprendendo os elementos fundamentais da perspectiva cónica e pasando a papel os debuxos a man alzada.

COMPETENCIAS CLAVE

CMCCT
CMCCT
CCA
CSIEE

5. DEBUXO TÉCNICO INDUSTRIAL

- O deseño tridimensional.
- A normalización do debuxo técnico industrial.
- Escalas e acoutacións.
- Debuxo de pezas.

OBXECTIVOS

- a
- b
- e
- f
- g
- ñ

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Coñecer as características e funcións do deseño tridimensional.
- Saber aplicar a normalización e os formatos do debuxo técnico e industrial.
- Coñecer as clases de escalas e os sistemas de acoutación do debuxo técnicos.
- Acoutar pezas de xeito correcto.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Resolve problemas sinxelos de obtención de vistas de pezas.
- Debuxa figuras sinxelas en perspectiva axonométrica e cabaleira.
- Debuxa perspectivas cónicas de obxectos, espazos e volmes a coa axuda dun plano transparente, comprendendo os elementos fundamentais da perspectiva cónica e pasando a papel os debuxos a man alzada.

COMPETENCIAS CLAVE

CMCCT
CMCCT
CCA
CSIEE

6. FUNDAMENTOS DO DESEÑO.

- Modalidades e funcións do deseño.
- Elementos visuais do deseño.
- A cor no deseño.
- Formas básicas no deseño.
- Composicións modulares.

OBXECTIVOS

- a
- b
- d
- e
- f
- g
- h
- l
- m
- n

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Aprender as modalidades e a función do deseño.
- Coñecer as formas básicas do deseño.
- Comprender a composición modular e os seus efectos visuais.
- Diferenciar os elementos básicos do deseño e apreciar os valores expresivos e a función dun obxecto de deseño.
- Distinguir as características dos diferentes campos do deseño.
- Recoñecer a importancia da experimentación no proceso de realización dun deseño.
- Valorar a aplicación das novas tecnoloxías na creación dun deseño.
- Percibir e interpretar críticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.
- Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou rama do deseño.
- Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.
- Realiza distintos tipos de deseños e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.

COMPETENCIAS CLAVE

CSIEE
CCEC
CSIEE
CCEC

7. DESEÑO GRÁFICO

- Áreas e finalidade do deseño gráfico.
- A imaxe corporativa de empresa.
- Deseño de logotipos: espirais, óvalos e ovoides.
- Deseños de comunicación visual.
- Deseño editorial.

OBXECTIVOS

- a
- b
- d
- e
- f

- g
- h
- l
- m
- n

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Comprender a importancia da imaxe corporativa para o mundo empresarial.
- Valorar as aplicacións da xeometría ao deseño gráfico.
- Apreciar o funcionamento do deseño editorial.
- Describir as funcións e as áreas de aplicación do deseño gráfico.
- Recoñecer e valorar a importancia da identidade corporativa dunha empresa.
- Aplicar as expresións básicas do debuxo técnico a diferentes campos da comunicación.
- Aplicar elementos e técnicas informáticas do deseño editorial no traballo de clase.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Sabe aplicar as fases do proceso creativo dun deseño aplicándoa á creación e realización dunha imaxe corporativa (logotipo).

COMPETENCIAS CLAVE

CSIEE
CCEC
CD

8. DESEÑO PUBLICITARIO

- Fundamentos da publicidade.
- O deseño publicitario.
- Estilos publicitarios.
- Elementos e composición das mensaxes publicitarias.

OBXECTIVOS

- a
- b
- d
- e
- f
- g
- h
- l
- m
- n

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Aprender o funcionamento da publicidade.
- Coñecer as modalidades básicas do deseño publicitario.
- Recoñecer os estilos publicitarios.
- Comprender a estrutura visual das mensaxes publicitarias.
- Recoñecer os tópicos e roles que utiliza a publicidade.
- Distinguir os principais medios, soportes e formatos publicitarios.
- Valorar a importancia da experimentación no proceso de realización dunha mensaxe publicitaria.
- Apreciar a importancia da publicidade para conseguir fines solidarios e sociais.
- Aprender a ter un criterio persoal que nos permita defendernos da invasión publicitaria no noso entorno e na nosa vida.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

-Sabe aplicar as fases do proceso creativo dun deseño aplicándoa á creación e realización dun cartel publicitario.

COMPETENCIAS CLAVE

CSIEE
CCEC
CD

9. DESEÑO POR ORDENADOR

- Programas de tratamento de imaxes.
- Programas de deseño gráfico.
- Programas de animación.

OBXECTIVOS

- a
- b
- e
- g
- h
- n

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Aprender as características fundamentais dos programas de tratamento de imaxes.
- Coñecer os fundamentos e ferramentas básicas dos programas de deseño gráfico e dos programas de animación.
- Retocar e manipular imaxes utilizando un programa de tratamento de imaxes.
- Xerar imaxes con programas de deseño gráfico.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Sabe aplicar nos proxectos anteriores, os programas axeitados a cada traballo.

COMPETENCIAS CLAVE

CD

3ª Avaliación.

10. A FOTOGRAFÍA

- Os inicios da fotografía.
- Evolución das cámaras fotográficas.
- A cámara réflex e os seus compoñentes.
- Correntes estéticas clásicas.
- Outras correntes estéticas.
- Aplicacións técnicas clásicas.
- Xéneros fotográficos.
- O estudo da fotografía
- A narración fotográfica 10 A elección do motivo.
- Encuadre e composición.
- O equilibrio

- Liñas de composición.
- A elección do punto de vista.
- Tipos de planos
- A lectura da imaxe.
- Usos da fotografía.

OBXECTIVOS

- e
- l
- n
- ñ
- o

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Coñecer a historia da fotografía.
- Coñecer a evolución tecnolóxica das cámaras de fotos.
- Recoñecer as principais correntes artísticas da fotografía e os xéneros fotográficos actuais.
- Identificar fotografías de diferentes períodos polo seu estilo e pola técnica utilizados.
- Recoñecer e aproveitar os recursos que ofrecen as cámaras fotográficas.
- Identificar algúns dos inventores e fotógrafos máis importantes da historia da fotografía.
- Apreciar o valor dos xéneros fotográficos en diferentes campos da cultura actual, como o periodismo, a conservación do medio ambiente, a publicidade, etc.
- Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos compositivos.
- Realizar fotografías tendo en conta a colocación do motivo dentro do encadre, a composición, o tipo de plano e a angulación.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía.
- Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.
- Entende e aplica o concepto de profundidade de campo nas súas fotografías.
- Coñece os fotógrafos máis importantes en diferentes épocas históricas e sabe diferenciar os seus estilos.
- Realiza fotografías de paisaxes naturais e urbanos, retratos e bodegóns empregando os coñecementos sobre composición, encadre, tipos de plano e angulación.
- Sabe cales son os consellos máis importantes para a toma dunha fotografía.

COMPETENCIAS CLAVE

CCL
 CSIEE
 CD
 CCEC
 CCEC
 CSIEE
 CAA

11. O CINE

- Os orixenes e o desenvolvemento do cine.
- Os xéneros clásicos.
- Outros xéneros e cine de autor.
- Elementos da linguaxe cinematográfica.
- Proceso de realización dunha película.

OBXECTIVOS

- a
- b
- e
- f
- g
- l
- m
- n
- ñ

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Coñecer a orixe do cine e os principais impulsores desta arte.
- Aprender o concepto de xénero no cine e diferenciar os xéneros cinematográficos máis desenvolvidos.
- Coñecer os elementos esenciais da linguaxe cinematográfica.
- Aprender cómo se realiza unha película.
- Realizar un corto ou un anuncio traballando en equipo con compañeiros de clase.
- Captar de forma consciente diferentes tipos de encadres e angulacións en imaxes.
- Realizar una fotonovela e apreciar as diferenzas con respecto ao cine e ao cómic.
- Apreciar outros períodos e xéneros cinematográficos diferentes aos que se proxectan en salas de cine actuais.
- Comprender a relación entre o desenvolvemento da tecnoloxía e a arte cinematográfica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Sabe cales son os elementos da linguaxe cinematográfica e o proceso de realización dunha película.
- Sabe elaborar un sinxelo guión literario e un story board.
- Sabe realizar un pequeno corto a partir dun guión.

COMPETENCIAS CLAVE

CCL
CSIEE
CD

12. A IMAXE DIXITAL

- Características da imaxe dixital.
- O bit e a profundidade de cor.
- A cámara dixital.
- Aplicacións da imaxe dixital.

OBXECTIVOS

- e
- l
- n
- ñ
- o

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Aprender as características da imaxe dixital.
- Comprender os tons e os modos de cor nas imaxes dixitais.
- Comprender a captura e os formatos de almacenamento da cámara dixital.
- Valorar as aplicacións da imaxe dixital no soporte multimedia.
- Recoñecer os elementos esenciais dunha imaxe dixital.

- Coñecer as aplicacións da imaxe dixital.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

- Sabe montar un pequeno corto mediante programas informáticos.
- Sabe diferenciar os distintos tipos de formatos de arquivo dixital e gardar imaxes en todos eles.
- Sabe facer unha presentación de diferentes fotografías maquetadas nun power point e expor verbalmente o seu traballo.

COMPETENCIAS CLAVE

CD
CD
CD
CCL

- **GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA.**

Especificación dos mínimos esixibles para obter unha avaliación positiva:

- Analizar os elementos representativos e simbólicos dunha imaxe.
- Seleccionar o tipo de liña e textura.
- Cambiar o significado dunha imaxe por medio da cor.
- Analizar a estrutura de formas da natureza, determinando eixes, direccións e proporcións.
- Buscar distintas variables compositivas, tendo en conta os conceptos de encadre e equilibrio entre todos os elementos compositivos.
- Describir gráfica ou plasticamente obxectos tridimensionais identificando os seus elementos esenciais.
- Describir, mediante os distintos sistemas de representación, formas tridimensionais elementais.
- Realizar un proxecto seleccionando entre as distintas linguaxes gráficos, plásticos e visuais, o máis adecuado ás necesidades de expresión.
- Análise e representación das formas da natureza, tanto animal como vexetal.
- Anatomía e proporción na figura humana. Estructura do rostro. A figura humana no cómic.
- Representación de sólidos no sistema diédrico. O sistema axonométrico.
- Perspectiva cónica frontal. Perspectiva cónica oblícuca.
- Representación do espazo. Elementos visuais na paisaxe urbana.
- Modalidades e funcións do deseño. Elementos visuais do deseño. A cor no deseño. Formas básicas no deseño. Composicións modulares.
- Áreas e finalidade do deseño gráfico. A imaxe corporativa de empresa. Deseño de logotipos: espirais, óvalos e ovoides.
- Fundamentos da publicidade. O deseño publicitario. Elementos e composición das mensaxes publicitarias.
- Ver películas cinematográficas e identificar e analizar os Elementos da linguaxe cinematográfica. Coñecer o proceso de realización dunha película.
- Analizar e realizar fotografías, tendo en conta criterios estéticos.
- Elaborar imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.

5. METODOLOXÍA.

Apostase por un deseño curricular aberto e flexible que permita adaptacións en función das características persoais, sociais e culturais.

Para o desenvolvemento da programación é necesaria una **metodoloxía activa**, con actividades **abertas** (que no esixen unha resposta única), **variadas** (có fin de evitar a monotonía), **motivadoras** (que estimulen aos alumnos), **díversas** (que podan presentar distintos grados de dificultade) e **significativas** (que aporten unha nova aprendizaxe).

A metodoloxía didáctica que se vai a aplicar é:

- Explicación teórica do tema.
- Visionado audiovisual de traballos realizados e relacionados co mesmo.
- Cuestionarios e análise de exercicios.
- Traballo en equipo.

Empregaranse unha serie de actividades de diferentes tipos para axudar a desenvolver as capacidades dos alumnos, ao mesmo tempo que serven de apoio para afianzar os coñecementos propios de cada unidade didáctica.

As actividades deben proporcionar aos alumnos a oportunidade de progresar con certa autonomía, de xeito que podan aplicar os coñecementos adquiridos a situacións reais. Do mesmo xeito, as actividades deben constituir a resposta aos contidos de modo que estes podan interpretarse e reflectirse en distintos niveis.

Estas actividades pódense clasificar en:

1. **Actividade introductoria:** nela explícase en qué consisten os contidos da unidade didáctica, e cómo se van desenvolver.
2. **Actividade de coñecementos previos:** emprégase para determinar o grao de coñecementos previos dos alumnos acerca dos contidos da unidade didáctica.
3. **Actividade motivadora:** desenvólvese de xeito que sirva de estímulo aos alumnos.
4. **Actividade de desenvolvemento de conceptos :** consiste na exposición do tema por parte do profesor.
5. **Actividade de exercicios:** nela, son os alumnos os que traballan.
6. **Actividades de ampliación e reforzo:** a súa función é atender á diversidade.
7. **Actividade de síntese:** serve para concretar ou resumir os contidos básicos da unidade didáctica.
8. **Actividade de vocabulario:** emprégase para atender os obxectivos xerais da etapa, ao mesmo tempo que cubre a necesidade lingüística dos alumnos, desenvolvendo a súa capacidade de expresión e comprensión de termos específicos da materia.
9. **Actividade de avaliación:** serve para determinar o grao de consecución dos obxectivos.

Para o desenvolvemento da materia dentro da aula tentarase guiar aos alumnos no seu traballo, tendo especial atención ás motivacións persoais e á natureza de cada individuo. Tentarase dar a maior flexibilidade no xeito de expresión de cada un, así como ser estricto nos exercicios nos que se apliquen conceptos teóricos explicados na aula, deste xeito intentarase transmitir aos alumnos os conceptos de liberdade de expresión ó mesmo tempo que o rigor no emprego das técnicas, deixando sempre unha marxe aberta á experimentación.

Traballarase individualmente e en grupos, de xeito que o alumno aprenda a desenvolver a súa personalidade e adaptarse ao grupo, desenvolvendo a conciencia colectiva e a solidariedade e respecto aos compañeiros.

Estableceranse normas para cada traballo e normas de comportamento en xeral dentro da aula, cos compañeiros e de coidado do material.

Se realmente quérese conseguir a construción de aprendizaxes significativas, partírase sempre dos coñecementos do alumno, pois está demostrado que a capacidade de comprensión non depende tanto da cantidade de información que se recibe, como da estruturación dos coñecementos.

O tratamento dos contidos que se propoñen nesta programación, penso que adáptase perfectamente á capacidade cognoscitiva do alumnado, á súa experiencia e realidade, de tal maneira que lles resultan totalmente alcanzables. Provocando o esforzo do alumno e estimulando unha aprendizaxe motivada e orixinal; establecendo unha progresión na complexidade dos novos contidos, aplicando graos que tenderán á adquisición dos coñecementos.

Tamén débese facer patente a funcionalidade dos coñecementos adquiridos: a utilidade inmediata das cousas que se están a aprender resulta bastante motivadora. É preciso que o alumno sinta a necesidade de aprender para aplicar (cando sexa posible) o que se está aprendendo.

Para cumprir os obxectivos propostos atenderáse os seguintes criterios:

- **Criterio de dificultade:** Organizando os contidos de xeito que se comece por os de carácter máis concreto e, por ter carácter básico, preparen para entender os máis abstractos e esixan unha maior capacidade de comprensión espacial.

- **Criterio de interese:** Debe conectar cos intereses e necesidades dos alumnos, proporcionándolles de forma clara e atractiva a finalidade e utilidade das aprendizaxes.

- **Criterio de organización cíclica:** Os temas máis complexos estúdanse seguindo unha graduación no nivel de dificultade de forma que nos cursos máis baixos se tratan en forma de iniciación e chégase a unha especialización nos derradeiros cursos de esta etapa.

- **Criterio de operatividade:** Queda reflexado en torno o "saber ver" e "saber facer". A programación de aula e de cada unha das unidades didácticas, baséanse nos seguintes principios que sintetízanse e concretanse da seguinte forma:

- Pártese do nivel de desenvolvemento do alumno, nos seus distintos aspectos, para construír, a partir de aí, outras aprendizaxes que favorezan e melloren dito nivel de desenvolvemento.

- Sublíñase a necesidade de estimular o desenvolvemento das capacidades xerais e das competencias clave e específicas por medio do traballo das materias.

- Dáselle prioridade á **comprensión** dos contidos que se traballan fronte á súa **aprendizaxe mecánica**.

- Propíciense oportunidades para poñer en práctica os novos coñecementos de modo que o alumno poda comprobar o **interese** e a **utilidade** do aprendido.

- Foméntanse a **reflexión persoal** sobre o realizado e a elaboración de conclusións con respecto ao que se aprendeu de modo que o alumno poda analizar o seu progreso respecto aos seus coñecementos.

Todos estes principios teñen como finalidade que os alumnos sexan, gradualmente, capaces de **aprender de forma autónoma**.

Propónse unha combinación de ensinanzas verbais e obxectivas, coa axuda de medios audiovisuais, así como de esquemas, debuxos, reproducións, maquetas etc., que faciliten a comprensión e introduzan variacións na estimulación, ó cambiar de canles sensoriais.

Avaliaranse os coñecementos teóricos adquiridos polo alumno e o esforzo que este realice para poñelos en práctica, nun intento de atopar o seu propio modo de expresión gráfica e o seu grao de participación e implicación no feito expresivo -creativo. O proceso da avaliación segue o proceso de aprendizaxe do día a día: parte do primeiro día de clase ata chegar ao último e será actualizado en cada momento segundo as novas capacidades e actitudes que ten o alumno/a.

-Autoavaliación: procurarase que o alumno/a realice a súa propia avaliación interna, tomando unha actitude crítica e construtiva co seu traballo que lle axude a atopar un modo persoal de expresión e fomentando a coavaliación de profesor/a e alumno/a.

Así mesmo, sométese a unha avaliación interna a propia estrutura e funcionamento da programación didáctica, determinando con iso os graos de axuste, atendendo ao servizo dunha metodoloxía diferenciada en función do alumno/a.

-Tarefas a facer na casa: o alumno/a poderá facer algunha actividade de ampliación ou recuperación, aínda que non é doado xa que o departamento débelle proporcionar o material. É máis cotiá a busca de información individual ou en grupo de movementos artísticos ou autores para traballar na aula logo con obras propias feitas a maneira dun certo artista ou movemento artístico.

-Información aos alumnos ao principio do curso dos contidos da programación e da forma en que serán avaliados e cualificados: A principios de curso, a profesora informará aos alumnos/as acerca dos contidos da programación verbalmente ou por escrito.

Preténdese:

- Que a miña actividade como profesor será considerada como mediadora e guía para o desenvolvemento da actividade construtiva do alumno.
- Partir do nivel de desenvolvemento do alumno, o que significa considerar tanto as súas capacidades coma os seus coñecementos previos.
- Orientar a miña acción a estimular no alumno o desenvolvemento de competencias clave.
- Promover a adquisición de aprendizaxes funcionais e significativas.
- Buscar formas de adaptación na axuda pedagóxica ás diferentes necesidades do alumnado.
- Impulsar un estilo de avaliación que sirva como punto de referencia á miña actualización pedagóxica, que proporcione ao alumno información sobre o seu proceso de aprendizaxe e permita a participación do alumno no mesmo a través da autoavaliación e a coavaliación.

• Fomentar o desenvolvemento da capacidade de socialización e de autonomía do alumno. Todo o material necesario para acadar os obxectivos do curso pedirase ao comezo do curso e nas primeiras clases. Regra, escuadra, cartabón, compás, gomas, lápis de cores, láminas, etc, son materiais usados normalmente por todos os alumnos.

Tendo en conta como se vaia desenrolando a programación e dos recursos de que se dispoña en cada momento, outros materiais intentarase acadar con cartos do departamento, e senón hai cartos procurarase chegar a un acordo cós alumnos para mercalos: Pinceis, paletas, espátulas, pegamento, limas, témperas, pasteis, vasos, papel de limpeza, panos de limpeza, carbóns, ceras, rotuladores, tesoiras, papeis variados de diferentes cores, tamaños e formatos, etc...

1º de ESO

O curso de 1º de ESO ten asignadas dúas horas semanais para impartir e practicar a materia, que consideramos totalmente insuficiente por varias razóns: a escasa experiencia nas habilidades manuais e conceptuais que traen os alumnos ao incorporarse a 1º, a densidade do temario para ese nivel/idade, e que a propia práctica da materia leva moito tempo.

Dende o Departamento de Debuxo consideramos que a práctica, o saber facer, é prioritario nunha asignatura básicamente de carácter instrumental. Debido a isto, tanto a valoración dos traballos como o tempo adicado á explicación dos conceptos veñen a ser revisados iste ano, para adaptarnos aos cambios que tanto na sociedade como no propio currículo da materia se esixe.

Debido a estas razóns, o tempo adicado a explicación conceptual dos temas será o mínimo, pasando inmediatamente á práctica e atendendo aos problemas de comprensión individual materializados nos casos prácticos que se desenrollarán ao longo do resto das clases.

A ratio explicación-práctica, será aproximadamente de 1 sesión de explicación por 3 de práctica. Traballarase, na medida do posible con ordenadores da aula (ABALAR) para desenvolver temas específicos.

Os traballos que se deseñen neste nivel, estarán estudados para valorar as competencias básicas que figuran no currículo.

3º de ESO

O curso de 3º de ESO ten asignadas dúas horas semanais para impartir e practicar a materia, que consideramos totalmente insuficiente por varias razóns: a perda das habilidades manuais e conceptuais que traen os alumnos ao levar un ano sen ter a materia de Educación Plástica, a densidade do temario para ese nivel/idade, e que a propia práctica da materia leva moito tempo.

Dende o Departamento de Debuxo consideramos que a práctica, o saber facer, é prioritario nunha asignatura básicamente de carácter instrumental. Debido a isto, tanto a valoración dos traballos como o tempo adicado á explicación dos conceptos veñen a ser revisados iste ano, para adaptarnos aos cambios que tanto na sociedade como no propio currículo da materia se esixe.

Por outra banda, a introducción no temario de prácticas vinculadas ao uso de ordenadores fai pouco probable a súa aplicación nas clases debido á imposibilidade de introducir nas dúas aulas de informática (para uso de todo o Centro) dotadas cun máximo de 18 ordenadores, 30 alumnos dun mesmo grupo.

Debido a estas razóns, o tempo adicado a explicación conceptual dos temas será o mínimo, pasando inmediatamente á práctica e atendendo aos problemas de comprensión individual materializados nos casos prácticos que se desenrollarán ao longo do resto das clases.

A ratio explicación-práctica, será aproximadamente de 1 sesión de explicación por 3 de práctica.

Os traballos que se deseñen neste nivel, estarán estudados para valorar as competencias básicas que figuran no currículo.

4º de ESO

O curso de 4º de ESO ten asignadas tres horas semanais para impartir e practicar a materia. Dende o Departamento de Debuxo consideramos que a práctica, o saber facer, é prioritario nunha asignatura básicamente de carácter instrumental. Debido a isto, tanto a valoración dos traballos como o tempo adicado á explicación dos conceptos veñen a ser revisados iste ano, para adaptarnos aos cambios que tanto na sociedade como no propio currículo da materia se esixe.

Por outra banda, o enfoque da materia neste curso, implica un uso frecuente do ordenador, tanto para consulta (búsqueda de información) como para realizar traballos empregando programas informáticos. Deste xeito, será necesaria a dispoñibilidade da aula de Informática á vez que a aula de Debuxo para coordinar os traballos e posibilitar unha maior mobilidade tendo en conta, tamén, que os alumnos non traballan todos ao mesmo ritmo. Por todo o dito, entendemos que dada as características da materia e do temario, o tempo adicado a explicación conceptual dos temas será o mínimo, pasando inmediatamente á práctica e atendendo aos problemas de comprensión individual materializados nos casos prácticos que se desenrollarán ao longo do resto das clases.

Os alumnos/as irán acadando os obxectivos mediante o traballo na clase. A posta en común de determinados temas a través do debate e a discusión, será tamén utilizado. Igualmente se empregará o traballo en grupos fomentando a aprendizaxe cooperativa para combatir o fracaso escolar.

Preténdese que o alumno/a aprenda a ver mediante a descomposición dos distintos elementos da linguaxe visual, para elo non se descartan as clases nas que o alumno tomará apuntamentos. A ratio explicación-práctica, será aproximadamente de 1 sesión de explicación por 3 de práctica.

Os traballos que se deseñen neste nivel, estarán estudados para valorar as competencias básicas que figuran no currículo.

Asimismo utilizaranse os medios audiovisuais e informáticos do que o Centro dispón: Pizarra dixital, ordenadores, proxector, videocámara.

6. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS.

Cada alumno e alumna disporá do seu material básico, láminas normalizadas de debuxo, portaminas, lapis duro e brando, goma e afialapis, compás, folios, regra, escadra e cartabón, lapis de cores, rotuladores, ceras, pegamento, tesoiras e unha carpeta de material reciclado para gardar os traballos na aula, e todo o material complementario do que dispón o departamento para a realización de actividades complementarias.

Os alumnos estudarán polos apuntes feitos na clase e non se usará libro de texto, pero o alumno que queira poderá utilizar os libros que crea convinte para o reforzo dos seus coñecementos. Cara aos alumnos son numerosos os manuais e cadernos de debuxo publicados, polo que intentarase recomendar os títulos máis axeitados para o seu nivel.

Ademais, usarase todo o material necesario para os alumnos existente na biblioteca do centro, ensinándolles, o emprego dos libros de arte.

O material bibliográfico para a profesora constará de varias publicacións de distintas editoriais do curso específico, así como outras publicacións complementarias sobre criterios didácticos, presentacións multimedia, etc.

7. CRITERIOS SOBRE A AVALIACIÓN, CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO.

A avaliación é o aspecto máis complexo do proceso ensinanza aprendizaxe. Dada a complexidade do proceso avaliador, en todas as unidades didácticas utilizaranse distintas técnicas e instrumentos de avaliación. que proporcionarán unha información completa de todos e cada un dos alumnos, así permitirá coñecer si se conseguiron ou non os obxectivos.

O sistema de avaliación é continua, baseada na observación diaria dos contidos a na adquisición e desenvolvemento das competencias clave. A avaliación dos alumnos atende ao conxunto de obxectivos establecidos nas unidades didácticas que se desenvolven na programación. O alumnado coñece dende o principio de curso o sistema de avaliación, que se basea na realización de exames, láminas, traballos individuais, traballos colectivos, propostas prácticas.

Así mesmo teñen un peso importante na cualificación:

- o respecto ás normas de convivencia.
- o respecto aos profesores e aos compañeiros.
- a entrega dos traballos prácticos, axuntándose ás condicións mínimas que se lles indican.
- o coidado do material e o mantemento da orde e da limpeza no seu lugar de traballo.
- o traballo individual e en equipo.
- o traballo cumprindo as normas de hixiene e seguridade.
- a selección, organización e utilización do material adecuado para o desenvolvemento dos seus traballos.
- a presentación das láminas e traballos con limpeza, orde e pulcritude.
- ser capaz de traballar autonomamente, sen necesidade de instrucións concretas e constantes.

Criterios de avaliación relacionados coas competencias clave:

1. Experimentar cos elementos configurativos da imaxe mediante a análise das súas cualidades visuais, disposición, orientación espacial e capacidade expresiva, a través do uso de distintos soportes, materiais, técnicas e recursos gráfico – plásticos, na realización de composicións, para expresar emocións e ideas e fomentar a creatividade e imaxinación. **CD, CSC, CCEC.**

2. Recoñecer e diferenciar os elementos que interveñen en composicións básicas, mediante a análise e a explicación oral, escrita e gráfica dos esquemas, as leis compositivas e os métodos creativos en manifestacións artísticas propias e alleas, e a través da observación directa do contorno e o uso de diferentes materiais, soportes e métodos creativos, para aplicarlos na creación de composicións gráfico – plásticas, persoais ou colectivas, valorando os procesos creativos propios e alleos das artes plásticas e o deseño. **CCL, CD, CSIEE, CEC.**

3. Identificar e diferenciar as propiedades, relacións e expresividade da cor e as texturas, así como, a interacción entre ambos elementos, a través de variacións da cor e as súas propiedades; a realización de composicións abstractas ou figurativas, e o uso de diferentes técnicas gráficas e programas informáticos de deseño, para expresar sensacións por medio do uso da cor e a textura. **CMCCT, CD, CCEC.**

4. Crear composicións abstractas ou figurativas con diferentes intencións comunicativas, así como coñecer e aplicar diversas técnicas secas, húmidas e mixtas, utilizando distintos soportes e materiais, e comprobando a súas posibilidades expresivas e comunicativas, para construír unha visión global de distintas técnicas gráfico – plásticas. **CAA, CSC, CCEC.**

5. Recoñecer e diferenciar os elementos que interveñen no proceso da percepción de imaxes, por medio da análise, identificación e clasificación das leis da Gestalt e dos grados de iconicidade dunha imaxe, a través da observación directa do contorno comunicativo, a realización de lecturas obxectivas e subxectivas de diferentes imaxes, a creación de ilusións ópticas, e o deseño de imaxes con diferentes finalidades e significados, para describir, analizar e interpretar as mensaxes visuais. **CCL, CMCCT, CD, CAA.**

6. Interpretar os fundamentos da imaxe fixa e en movemento, mediante a identificación e a análise dos seus compoñentes, e a través da observación de imaxes de diferente índole; o deseño e a elaboración de mensaxes visuais e audiovisuais; e a exploración das súas posibilidades expresivas para utilizar de maneira axeitada as linguaxes visuais e audiovisuais, e apreciar e valorar as posibilidades expresivas e comunicativas das imaxes e a importancia do uso das tecnoloxías dixitais neste campo, así como adoptar actitudes que favorezcan a interese polo mundo audiovisual e o peso específico que a imaxe ten na sociedade actual. **CCL, CD, CSC, CCEC.**

7. Recoñecer e diferenciar os elementos que interveñen na construción de polígonos, mediante a análise das súas propiedades, a súa clasificación e a aplicación das súas posibles transformacións no plano, e a través do trazado de polígonos, a determinación dos seus elementos, o deseño de composicións modulares e o uso dos instrumentos do debuxo técnico tradicionais e informáticos, para identificar e apreciar as formas xeométricas no contorno, e resolver correctamente problemas de polígonos. **CMCCT, CD, CSIEE, CEC.**

8. Describir, comparar e analizar as condicións das tanxencias e os enlaces, a través da identificación de tanxencias e enlaces no contorno e en documentos gráficos e o trazado dos distintos casos de tanxencias e enlaces, así como a adecuada utilización dos instrumentos de debuxo técnico tradicionais e informáticos, para resolver correctamente problemas de tanxencias, enlaces, óvalos, ovoides e espirais, e apreciar as posibilidades das tanxencias no campo do deseño. **CMCCT, CD, CSIEE, CEC.**

9. Interpretar o concepto de proxección e diferenciar os distintos sistemas de representación, mediante a análise das súas características en documentos gráficos, e a través do debuxo das vistas de obxectos sinxelos; o trazado de perspectivas en diferentes sistemas, e a aplicación das normas de acotación, usando as ferramentas tradicionais do debuxo técnico e programas informáticos, para representar, sobre un soporte bidimensional, volumes sinxelos. **CMCCT, CD,**

CSC,CCEC.

Criterios de cualificación

En canto as valoracións que teñen como resultado a calificación numérica, indicar que este Departamento estima fundamental o traballo desenvolvido na aula, sendo complementario o que se fai na casa. As probas que se fagan sobre a materia impartida servirán para avaliar o nivel de comprensión do alumno, tentando sempre de incentivar e valorar o traballo na aula. A avaliación do alumno/a realízase de xeito continuo no día a día ao longo do curso, medindo en cada etapa o seu nivel de enriquecemento conceptual, o seu nivel de adquisición e o manexo autónomo de novos procedementos e técnicas de expresión e a súa actitude na clase, reflexo do seu interese, esforzo, dedicación e implicación. A vantaxe con este sistema é o cerca que está o profesor do proceso de aprendizaxe do alumno/a e tamén se dará contestación actualizada cando un pai ou titor pida información.

En cada unha das tres avaliacións previstas pola administración preténdese, se é posible, a realización de polo menos unha ou dúas probas teóricas dalgunhas das unidades didácticas previstas que permitan reflectir o enriquecemento conceptual do alumno e a manifestación da súa autonomía e nivel de expresión persoal.

As probas realizadas durante o curso serán cualificadas cun código numérico convencional, con valoración de 1 a 10, situándose o aprobado no 5 e considerando como nota mínima o 3, por debaixo do cal non se farán medias cos outros aspectos que se teñen en conta na valoración global, xa que considerárase que non se asimilaban minimamente os conceptos desta materia.

En todo momento o alumnado coñecerá o resultado das probas efectuadas, así como as indicacións escritas que fagan entendibles os criterios de cualificación. ditas probas unha vez corrixidas, ensinaranse na clase aos alumnos, para resolver posibles aclaracións, reclamacións ou erros na nota que puidesen producirse, e posteriormente serán arquivadas ata final do curso.

Os exercicios prácticos realizados periodicamente polos alumnos e desenvolvidos en parte na clase e parte na casa, segundo as características dos mesmos, serán cualificados cun código de notas. Todas as prácticas serán corrixidas periodicamente e cualificadas.

Para calcular a nota tense en conta o seguinte criterio:

Un **30%** do resultado son os obxectivos a cumprir coa realización dun **exame** (ou dous) correspondente aos temas desenvolvidos. Os alumnos deben responder con claridade, limpeza e precisión ás cuestións formuladas no exame correspondente aos temas desenvolvidos. Puntuarase de 0 a 10.

Un **50% práctica**, traballos e láminas presentadas. Terase en conta a entrega puntual dos traballos, a boa presentación dos mesmos, orde e a limpeza dos materiais, propios e comúns. As láminas non entregadas sen causa xustificada terán de nota un cero; en caso de entregar as mesmas fóra de prazo, sen causa xustificada, non levarán nota, daránse por entregadas pero non levarán correccións. Así mesmo cando o alumno non entrega o 60% das prácticas, non pode obter cualificación positiva neste apartado.

O **20%** da nota restante son as **habilidades, a actitude e o comportamento**. Fundamentais para adquirir os coñecementos.

Observacións

- É obrigatorio a entrega do 100% dos traballos para aprobar a avaliación.
- Os traballos deberán ser entregados en tempo e forma. De non ser así, descontarase por cada día de retraso ata 2 puntos (salvo nos casos nos que se teña constancia dunha xustificación oficial).

- Non se recollerán traballos pasado 1 mes da data fixada para a súa entrega., ata o día do exame de recuperación ou do global final.
- Os alumnos que perderan o dereito a avaliación continua terán que presentarse ao exame global final que se fará no mes de xuño.
- Os alumnos que non superasen en xuño o curso terán que presentarse a unha proba extraordinaria no mes de setembro, redactada tendo en conta os Contidos Mínimos establecidos no apartado anterior. Nestes exames fixaranse as preguntas a contestar (correctamente) para obter o aprobado (5), e que estarán redactadas conforme aos Contidos Mínimos anteriores. O resto das preguntas completarán a puntuación ata 10, e poderán ser doutros temas estudados no curso.
- Os alumnos que non superasen en setembro a materia e pasasen a segundo curso, levarán a materia pendente.

8. INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DO ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE.

Como profesor avaliarase os procesos de ensinanza- aprendizaxe e a nosa propia práctica docente en relación co logro dos obxectivos educativos do currículo plasmados na programación. Comprobarase principalmente:

- O grado de asimilación dos contidos.
- A necesidade de aplicación de medidas de reforzo ou de recuperación.
- O axuste da temporalización aos distintos grupos e cursos.

Esta avaliación, terá un carácter continuo e tamén incluírá referencias a aspectos tales como:

- A organización da aula.
- O aproveitamento dos recursos do centro.
- A relación entre profesor e alumnos.
- A convivencia entre alumnos.
- A adecuación das actividades complementarias e extraescolares.

9. ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.

Levarase un seguimento de aqueles alumnos coa materia pendente do ano anterior e que estean interesados en recuperala. Como non hai dispoñibilidade horaria da profesora, as consultas das dúbidas se poderán facer nos recreos.

Sistema de avaliación:

- a) Seguimento continuado: Prepáranse prácticas para os interesados que entregarán o profesor para a súa corrección nas datas sinaladas. Para calquera dúbida poden consultar coa profesora ao longo da semana nas horas de recreo ou cando o permita a súa dispoñibilidade horaria.
- b) En febreiro farase unha proba avaliativa do progreso dos alumnos coa materia pendente.
- c) En maio se realizará, en convocatoria ordinaria, un exame global de contidos mínimos de acordo cos criterios de avaliación incluídos na programación xeral.
- d) No caso de non superala materia, o alumno terá a opción de presentarse, en convocatoria extraordinaria, aos exames de setembro.

Os alumnos coa materia pendente de 1º.

Serán convocados pola Xefa do Departamento para recibir as orientacións oportunas.

En calqueira caso, deberán presentarse aos exames por avaliación convocados pola xefa de estudos e ao exame final de pendentes, si fuese necesario, que se fará no mes de xuño e no que se seguirá o mesmo criterio de mínimos establecido na programación do curso en cuestión.

Se o alumno coa asignatura pendente non superase en xuño esta materia, deberá presentarse á proba extraordinaria de setembro.

Para poder recuperar a materia, xa que non se pode facer unha avaliación continua baseada na observación diaria, o alumno terá que traballar nas actividades de recuperación axeitadas as súas necesidades concretas, propoñendo ao alumno a realización das láminas que resulten máis adecuadas.

Tamén o alumno deberá demostrar o seu interese pola materia, traballando e entregando, (previo acordo mútuo das datas de entrega), puntualmente os traballos nos prazos asinados. No mes de maio os alumnos terán a oportunidade de presentarse aos exames de pendentes en caso de non recuperar a materia coa entrega de láminas.

Os alumnos coa materia pendente de 1º e/ou 3º

Serán convocados pola Xefa do Departamento (no curso seguinte) para recibir as orientacións oportunas.

En calqueira caso, deberán presentarse aos exames de pendentes que se farán por avaliacións e se fose preciso, no mes de xuño e no que se seguirá o mesmo criterio de mínimos establecido na programación do curso en cuestión.

Se o alumno coa asignatura pendente non superase en xuño esta materia, deberá presentarse á proba extraordinaria de setembro.

Para poder recuperar a materia, xa que non se pode facer unha avaliación continua baseada na observación diaria, o alumno terá que traballar nas actividades de recuperación axeitadas as súas necesidades concretas, propoñendo ao alumno a realización das láminas que resulten máis adecuadas.

Tamén o alumno deberá demostrar o seu interese pola materia, traballando e entregando, (previo acordo mútuo das datas de entrega), puntualmente os traballos nos prazos asinados. No mes de maio os alumnos terán a oportunidade de presentarse aos exames de pendentes en caso de non recuperar a materia coa entrega de láminas.

Poden recuperar a mesma facendo os traballos que se indicarán no mes de outubro. Ditos traballos consistirán nunha serie de láminas que incluírán parte de debuxo xeométrico, parte de traballo ca cor e parte de traballo de debuxo artístico. A data límite para entregar ditos traballos será antes do fin da segunda avaliación.

No mes de maio os alumnos terán a oportunidade de presentarse aos exames de pendentes encaso de non recuperar a materia coa entrega de láminas.

Observacións

- Os alumnos e alumnas que suspenderan a avaliación por ter mal realizados os traballos ou por non telos entregados dentro dos prazos marcados, terán que facer unha proba teórico-práctica de recuperación desa avaliación, ademais de entregar ben feitos –o día da proba- os traballos suspensos ou non entregados.
- Os alumnos e alumnas que suspenderan a proba de recuperación terán que facer un exame global final e entregar os traballos que o profesor lle indique.
- De non entregar os traballos pendentes na recuperación ou no exame global, non se lles fan os exames.

10. AVALIACIÓN INICIAL.

As actividades gráfico plásticas ou preguntas conceptuais faranse ao longo de varias sesións con actividades máis ou menos guiadas e valorando os seguintes aspectos:

- Expresividade visual gráfico-descriptiva.
- Desenvolvemento perceptivo: proporción, escala, espazo, forma, cor, ton, composición.
- Sensibilidade creativa: orixinalidade, enfoque, composición, etc.

11. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.

Sendo a diversidade un factor inherente ó desenvolvemento humano, a educación ten a obriga de buscar un equilibrio entre a comprensividade do currículo e a diversidade do alumno. O obxectivo da Educación Secundaria Obrigatoria é ofrecerlles ós alumnos unha cultura común, á que deberá acceder calquera persoa en igualdade de condicións. Non se pode, en consecuencia, pretender a súa uniformidade. O respecto ás particularidades de cadaquén implica propoñer aprendizaxes e actividades que teñan en conta que as necesidades, intereses e capacidades de aprendizaxe son moi distintas entre os alumnos, debido a factores de tipo individual ou de orixe socio-cultural.

Esta área, á hora de tratar esta diversidade de alumnos, ofrece unha ampla posibilidade de diferentes estratexias que permiten darlles resposta ás diversas realidades do alumnado, relacionadas tanto co método de ensino como coa organización interna do grupo na aula. En primeiro lugar, a principio de curso, realizarase unha avaliación inicial que me permita coñecer o punto de partida de cada alumno, utilizando unha serie de actividades que van dende as construcións xeométricas simples ata traballos de expresión libre, que aportarán a información necesaria para coñecer o nivel perceptivo e expresivo de cada un deles.

En canto os contidos hanse diferenciar con claridade os básicos dos complementarios, tomando como básicos os seguintes:

- Os imprescindibles para aprendizaxes posteriores (operacións básicas de xeometría, fundamentos da cor, utilización da regra, da escadra e cartabón, diferentes sistemas de representación, etc).
- Os que contribúen ó desenvolvemento de capacidades básicas (percepción, comprensión, expresión, etc.).
- Os que denotan un maior nivel de funcionalidade en diversos aspectos da vida cotiá (proporción, escalas, etc.).

A diversidade entre o alumnado se debe atender na aula de forma individualizada na fase de realización das actividades. En cada sesión canalizaranse os diversos comportamentos e necesidades, dende os alumnos motivados, participativos, creativos e autónomos ata aqueles que manifestan dificultades de comprensión o a falta de habilidade e precisen axudas personalizadas.

Esta programación presenta materiais didácticos con diferentes graos de dificultade. Así aínda que se espera que a maior parte do alumnado realice todas as propostas baixo a orientación personalizada do profesor, o material debe permitir que un alumno con menos capacidades realice só aqueles exercicios máis adecuados para que avance seguindo un itinerario sinxelo e axeitado o seu ritmo de traballo.

Na programación hai que ter en conta en todo momento a atención ós alumnos con necesidades específicas de apoio educativo e reforzo, xa que constitúen un obxectivo primordial, ofrecer unha cultura común na que todos teñan a mesma igualdade de condicións. Primeiro temos que observar os alumnos do grupo e no caso de presentar algún tipo de dificultade o problema (déficit físico, psíquico, sensorial, alta capacidade, trastornos graves de desenvolvemento e trastornos de conducta, de orixe socio-cultural), temos que facer as oportunas adaptacións curriculares, segundo as necesidades de cada un.

Como estratexias didácticas, recoméndase a realización de actividades de aprendizaxe a través de diferentes modalidades ou vías, que lle permitan ao alumno a súa elección segundo o tipo de grao de dificultade, sen pretender que todos os alumnos adquiran o mesmo nivel de aprendizaxe sobre todo os contidos do curso. Así cada individuo debe ser avaliado, no por comparación co tipo medio, senón con criterios de avaliación establecidos que admiten diferentes graos e niveis de realización que non implican que todos os membros do conxunto logren as mesmas aprendizaxes ou graos respecto dos contidos. Outras estratexias tamén poderían ser a utilización de materiais didácticos diversos, de maior ou menor complexidade (corpos e figuras xeométricas, por exemplo) relacionados cos contidos, así como a combinación de agrupamentos (individuais ou en grupo) para a realización de distintas actividades, potenciando que a relación se estenda fora da aula. E sen esquecer a utilización dos recursos informáticos e novas tecnoloxías (TIC) no proceso de elaboración de imaxes.

12. ELEMENTOS TRANSVERSAIS E EDUCACIÓN EN VALORES

A aula de plástica considérase un lugar idóneo para a realización de múltiples actividades que ensinen aos alumnos conceptos básicos para o seu desenvolvemento persoal e integración tanto no centro coma na sociedade. O currículo contempla os elementos transversais desde a perspectiva das competencias e dos valores. Así consideráanse elementos transversais: Expresión oral e escrita, comunicación audiovisual, TIC, emprendemento, educación cívica e constitucional, desenvolvemento da igualdade efectiva entre homes e mulleres, prevención da violencia de xénero ou contra persoas con discapacidade, prevención e resolución pacífica de conflitos, liberdade, xustiza, pluralismo político, a paz, a democracia, respecto aos dereitos humanos, o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto ao Estado de dereito, o respecto e consideración ás vítimas do terrorismo, a seguridade viaria, etc.

Promoverase no alumnado a aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto aos dereitos humanos, o respecto por igual aos homes e ás mulleres, e ás persoas con discapacidade, e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto ao Estado de dereito, o respecto a consideración ás vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.

Evitaranse os comportamentos e os contidos sexistas e os estereotipos que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero, favorecendo a visibilidade da realidade homosexual, bisexual, transexual, transxénero e intersexual. Fomentase así a súa formación en valores de igualdade e diversidade (de xénero, raza, condición social, capacidade), entenderase o propio centro como lugar de experimentación para desenvolver todos estes conceptos e todos aqueles que vinculen aos alumnos coa identidade persoal e colectiva. Do mesmo xeito, preténdese desenvolver a identidade local a través daqueles traballos que se relacionen coa localidade propia do centro e as súas actividades (magosto, nadal, entroido, etc).

En relación coa educación para o consumo, esta área dota aos alumnos dunha serie de procedementos que lles permiten analizar criticamente as necesidades de consumo a través do coñecemento do deseño publicitario, cuns fundamentos que constitúen os elementos integrantes da imaxe que favorecen o desenvolvemento dunha actitude crítica e reflexiva sobre

as mensaxes que reciben nos diferentes ambientes e a través dunha gran diversidade de medios de comunicación visual.

Os produtos de consumo cultural, como o cine, teatro, pintura, etc., que os alumnos utilizan xeralmente para cubrir momentos de tempo libre ao longo do día, son medios que provocan a capacidade creativa dos alumnos e que lles poden descubrir posibles aplicacións noutro terreo, descoñecidas ata ese momento.

Os materiais e obxectos de refugo, reciclados e reutilizados, apórtanlle ao alumnado instrumentos para a realización de actividades creativas, desenvolvendo unha conciencia sobre o gasto excesivo e abuso de consumo.

Na educación ambiental, a Educación Plástica visual e audiovisual ten a súa maior colaboradora, xa que lles ofrece aos alumnos pautas para valorar as obras visuais creadas en relación co medio ambiente ou as obras que, como a arquitectura, urbanismo, etc., amosan actuacións e comportamentos inadecuados ou de respecto polo medio ambiente. Esta área contribúe, pois, á mellora e desenvolvemento da comunicación das persoas co seu contorno.

Igualmente, mediante a Educación Plástica visual e audiovisual preténdese que os alumnos e alumnas respecten, valoren e conserven o patrimonio cultural, sensibilizándoos a través dunha actitude crítica e reflexiva. Mediante a relación cos demais e participando con outras persoas ou grupos na realización de actividades, tanto dentro como fóra do recinto escolar, chegarase a apreciar o enriquecemento que supón o traballo en equipo con outras persoas.

A igualdade entre os sexos conséguese valorando por igual os criterios aportados por alumnos e alumnas, fomentando o interese pola análise crítica de contidos que posúan algún carácter de discriminación sexista nas representacións gráficas, como pode suceder na publicidade que utiliza á muller como símbolo sexual, procurando eliminar estereotipos que, de forma máis ou menos inconsciente, se reflicten no seu traballo de xeito que se produza un cambio de actitude a partir da colaboración de ambos os dous sexos nas distintas actividades e nos equipos de traballo.

A Educación Plástica visual e audiovisual, tamén pode arbordar outros aspectos como poden ser a educación para a paz, educación para a saúde, etc., ao favorecer a colaboración entre os alumnos, o respecto polas opinións e polas solucións distintas ás propias, e promover o desenvolvemento emocional e psíquico, a autoestima, independencia e autonomía do alumno, a través das capacidades expresivas e creativas.

Contarase asimesmo coa posibilidade de colaboración con calquera outra materia que se considere oportuna, podendo desenvolver os contidos gráficos da mesma ou plantexar contidos comúns.

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES.

Plantexaránse ao longo do curso visitas a distintas localidades ou entidades dependendo das actividades que interese, tendo en conta a programación dos diferentes museos de arte para familiarizar aos alumnos coa realidade actual das artes plásticas.

Estas actividades traballaránse en tres momentos:

- Antes de realizala. Os alumnos toman contacto co que se vai visitar para espertar certo interese.

- No momento de realizar a saída. Daránselles guías de observación preparadas segundo os obxectivos que se persigan.
- De volta na aula. Traballarase partindo da información obtida.

14. PROCEDEMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN.

O criterio principal para avaliar a programación e que se optimice a práctica diaria; por tanto a programación irá adaptándose as necesidades reais da aula ao longo do curso. Se fose necesario se proporán as modificacións que se consideren oportunas e que poidan redundar nunha mellora dos obxectivos pretendidos.

A programación avaliarase periódicamente e a valoración xeral de dita avaliación quedará reflexada na memoria de final de curso.

15. ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC.

Fomentarase a comprensión lectora dando aos alumnos as ferramentas necesarias para entender os textos cos que se traballe, de xeito que sexan autónomos para a súa aprendizaxe. Isto reforzarase cun traballo onde sexan os propios alumnos os que preparen en pequenos grupos traballos monográficos para expoñela ao resto da clase. As TIC serán empregadas puntualmente, cando se poda acceder á aula de informática para que os alumnos tomen contacto co funcionamento dalgúns programas informáticos e sexan capaces de entender o ordenador como outra ferramenta de traballo para conseguir plasmar unha idea.

Programas utilizados: Corel Draw, Adobe Photoshop, Paint, Power Point, Adobe Premier, Cabri Geometre II.

16. ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA.

Nesta materia, desenvólvese ao longo do curso diversas actividades relacionadas con ferramentas propias da linguaxe visual, que introducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, sentimentos e ideas.

Propone experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e aceptación das diferenzas e respecto entre iguais.

Nalgunhas propostas os alumnos terán que traballar en equipo asignando roles rotativos, farase ver, como a unión, o traballo en equipo, a solidariedade e o compañerismo, son alicientes básicos nunha boa solución gráfico-plástica.

17. ACCIÓNS DE CONTRIBUCIÓN AO PROXECTO LECTOR.

O centro ten un plan obrigatorio, un calendario secuenciado no tempo e xeral para todo o centro. Proposta de actividade: lectura individual. Cada quen traerá as súas propias lecturas. Ante posibles esquecementos haberá unha caixa de lectura a disposición do alumnado. Achéganse libros da biblioteca do centro e da biblioteca da aula para que o alumnado colla con liberdade. As posibilidades de lectura son diversas e adaptadas a a cada nivel:

Cómic.

Historia da pintura e a arte.

Textos relacionados coa luz e a cor e os aspectos relacionados coa simboloxía e técnicas; tamén os artigos de prensa ou internet relacionados cos mass media.

Libros sobre fotografía.

Ensinarase aos alumnos a entender que na lectura podemos atopar catro apartados ou funcións:

- A lectura serve para informarnos.
- A lectura serve para aprender.
- A lectura serve para gozar.
- A lectura serve para opinar.

Darase resposta aos diferentes niveis e intereses lectores, ofrecéndolles distintas situacións de lectura. Terase en conta que estimular o hábito de lectura require tempo e constancia.

Tamén os alumnos deseñaran un personaxe dun libro a partir de bosquejos realizados con distintas técnicas e despois construírán un personaxe tridimensional xurdido da lectura dunha narración.

Preténdese que o alumnado:

- Descubra a lectura como goce persoal.
- Valore a importancia dos libros como fonte de creatividade e imaxinación.
- Relacione a linguaxe plástica e o literario.
- Utilice o bosquejo para a creación dun personaxe tridimensional.

18. CONSTANCIA DE QUE O ALUMNADO É INFORMADO

A programación estará a disposición do alumnado. Os contidos mínimos esixibles de cada materia e curso expóñense no tablón de anuncios da aula y serán explicados aos alumnos para que os teñan presentes e así comprendan en todo momento o que se lles esixe para superar a materia.