
Departamento de Debuxo

Programación Didáctica
Curso 2021 - 2022

Estrella Baños Martín
Lorena Escudeiro Estévez

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUCCIÓN | 5 |
| 2. CONTEXTUALIZACIÓN | 6 |
| 3. CONTRIBUCIÓN DAS MATERIAS AO LOGRO DAS CC. | 6 |
| 4. OBXECTIVOS, CONTIDOS E AVALIACIÓN POR CURSO | 10 |
| 4.1. 1º E.S.O. | |
| 4.1.a. Obxectivos | 10 |
| 4.1.b. Contidos secuenciados e temporalización | 11 |
| 4.1.c. Criterios de avaliación | 13 |
| 4.1.d. Estándares de aprendizaxe e CC. | 14 |
| 4.1.e. Indicadores de los estándares de aprendizaje. | 17 |
| 4.1.f. Procedementos e instrumentos de avaliación | 20 |
| (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, minimos esixibles para aprobar a materia.) | |
| 4.1.g. Sistema e criterios de cualificación. | 21 |
| (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada, avaiiación final.) | |
| 4.1.h. Avaliación final. | 23 |
| | |
| 4.2. 2º E.S.O. (NON PROCEDE) | |
| | |
| 4.3. 3º E.S.O. | 23 |
| 4.3.a. Obxectivos | 23 |
| 4.3.b. Contidos secuenciados e temporalización | 24 |
| 4.3.c. Criterios de avaliación | 25 |
| 4.3.d. Estándares de aprendizaxe e CC. | 27 |
| 4.3.e. Indicadores de los estándares de aprendizaje. | 29 |
| 4.3.f. Procedementos e instrumentos de avaliación. | 33 |
| (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, minimos esixibles para aprobar a materia.) | |
| 4.3.g. Sistema e criterios de cualificación. | 34 |
| (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada, avaiiación final.) | |
| 4.3.h. Avaliación final. | 36 |
| | |
| 4.4. 4º E.S.O. | 36 |
| 4.4.a. Obxectivos | 36 |
| 4.4.b. Contidos secuenciados e temporalización | 37 |
| 4.4.c. Criterios de avaliación | 38 |
| 4.4.d. Estándares de aprendizaxe e CC. | 40 |
| 4.4.e. Indicadores de los estándares de aprendizaje. | 42 |
| 4.4.f. Procedementos e instrumentos de avaliación. | 46 |
| (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, minimos esixibles para aprobar a materia.) | |
| 4.4.g. Sistema e criterios de cualificación. | 47 |

| | | |
|---------------|--|-----------|
| | (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada, avaliación final.) | |
| 4.4.h. | Avaliación final. | 49 |
| 4.5. | 1º BACHARELATO (D.Técnico I) | 49 |
| 4.5.a. | Obxectivos | 49 |
| 4.5.b. | Contidos secuenciados e temporalización | 50 |
| 4.5.c. | Criterios de avaliación | 52 |
| 4.5.d. | Estándares de aprendizaxe e CC. | 54 |
| 4.5.e. | Indicadores de los estándares de aprendizaje. | 58 |
| 4.5.f. | Procedementos e instrumentos de avaliación. | 64 |
| | (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, mínimos esixibles para aprobar a materia.) | |
| 4.5.g. | Sistema e criterios de cualificación. | 64 |
| | (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada, avaliación final.) | |
| 4.5.h. | Avaliación extraordinaria. | 66 |
| 4.6. | 2º BACHARELATO (D.Técnico II) | 67 |
| 4.6.a. | Obxectivos | 66 |
| 4.6.b. | Contidos secuenciados e temporalización | 67 |
| 4.6.c. | Criterios de avaliación | 69 |
| 4.6.d. | Estándares de aprendizaxe e CC. | 70 |
| 4.6.e. | Indicadores de los estándares de aprendizaje. | 72 |
| 4.6.f. | Procedementos e instrumentos de avaliación. | 77 |
| | (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, mínimos esixibles para aprobar a materia.) | |
| 4.6.g. | Sistema e criterios de cualificación. | 78 |
| | (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada, avaliación final.) | |
| 4.6.h. | Avaliación extraordinaria. | 80 |
| 4.7 | 1º BACHARELATO (D.Artístico I) | 80 |
| 4.7.a | Obxectivos | |
| 4.7.b | Contidos secuenciados e temporalización | |
| 4.7.c | Criterios de avaliación | 82 |
| 4.7.d | Estándares de aprendizaxe e CC. | 83 |
| 4.7.e | Indicadores de los estándares de aprendizaje. | |
| 4.7.f | Procedementos e instrumentos de avaliación. | 84 |
| | (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, mínimos esixibles para aprobar a materia.) | |
| 4.7.g | Sistema e criterios de cualificación. | 85 |

(Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada, avaliación final.)

| | |
|---|-----------|
| 4.7.h Avaliación extraordinaria. | 87 |
| 5. PROCEDEMENTOS PARA A REALIZACIÓN DA AVALIACIÓN INICIAL | 88 |
| 6. METODOLOXÍA DIDÁCTICA NA E.S.O. | 88 |
| 7. METODOLOXÍA DIDÁCTICA INCIDINDO NO IMPULSO DA AUTONOMÍA PERSOAL NO BACHARELATO | 89 |
| 8. ATENCIÓN A DIVERSIDADE | 90 |
| a. Medidas de reforzo | |
| b. Medidas de ampliación | |
| c. Adaptacións curriculares | |
| 9. PLANS DE TRABALLO PARA A SUPERACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES NA E.S.O. | 92 |
| 10. ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO DAS MATERIAS PENDENTES NO BACHARELATO. | 92 |
| 11. PROGRAMAS ESPECÍFICOS PERSONALIZADOS PARA O ALUMNADO REPETIDOR NA E.S.O. | 93 |
| 12. PROCEDEMENTOS PARA ACREDITAR OS COÑECEMENTOS PREVIOS NO BACHARELATO (NON PROCEDE). | 93 |
| 13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES. | 93 |
| 14. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN LECTOR | 95 |
| 15. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC. | 96 |
| 16. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA | 97 |
| 17. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE FORMACIÓN EN VALORES. | 97 |
| 18. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS | 98 |
| 19. PROCEDEMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN. | 98 |
| 20. MODIFICACIÓN POR PROPOSTA DA MEMORIA DO CURSO ANTERIOR. | 99 |

1. INTRODUCCIÓN.

Este departamento imparte as materias de Educación Plástica Visual e Audiovisual e Debuxo Técnico.

A Educación Plástica Visual e Audiovisual constitúe unha materia de grande valor formativo. Tradicionalmente os contidos relacionados coa Educación Artística teñen 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. Isto implica que os contidos que a materia vai abordar preparan para a comprensión e a análise do ámbito social, cultural, natural e artístico. Un ámbito configurado como un mundo de imaxes e obxectos que se perciben a través de estímulos sensoriais de diferente carácter, especialmente visual e táctil.

O Debuxo Técnico é unha ferramenta imprescindible para las actividades profesionais no ámbito da Arquitectura e ás Enxeñarías, e que cada vez para o seu aprendizaxe cobra máis forza o uso das novas tecnoloxías. O debuxo técnico debe considerarse dende a perspectiva dun medio de comunicación co que o investigador ou o creador transmite ideas, e dende outro punto de vista da lectura e comprensión das ideas ou proxectos dos demais.

Deste modo atópanse no Debuxo Técnico definidas as funcións instrumentais de análise, investigación, expresión e comunicación, en torno aos aspectos visuais das ideas e das formas.

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

- Intrapersonais que supoñen o autoconhecimento e dominio de se, a través do contacto e experimentación con linguaxes, imaxes, formas e materiais. O estudo das emocións e sentimentos vividos favorece o coñecemento de se 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 plástico 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 as súas compoñentes para adecualos aos obxectivos, revisala ao rematar cada unha das fases.

En suma, estas materias pretenden:

- Permitir o desenvolvemento de actitudes e hábitos de análise e reflexión.
- Proporcionar técnicas útiles para enfrontarse ás situacións diversas.
- Fomentar o espírito crítico e a creatividade.
- Facer posible a captación da linguaxe das formas, contribuíndo ao desenvolvemento da sensibilidade.

-
- Permitir que se poida chegar a valorar e gozar do patrimonio artístico como expoñente da nosa memoria colectiva.
 - Desenvolve a capacidade de abstracción para a comprensión de numerosos trazados e convencionalismos.
 - Posibilita a adquisición de destrezas vinculadas á orde e coidado nos procesos de elaboración dos traballos.

Na elaboración desta programación tívose en conta a lexislación vixente:

- LOMCE Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre.
- LOE 2/2006 de 3 de maio del 2006: Lei Orgánica de Educación.
- R.D. 1631/2006, de 29 de decembro: establece as ensinanzas mínimas correspondentes à ESO.
- Decreto 133/2007 (DOG.13/07/2007).
- Decreto 324/1996 (DOG.09/08/1996).
- Decreto 126/2008 (DOG.23/06/2008).
- Orde 21/12/2007 (DOG. 07/01/2008).
- Orde 24/06/2008 (DOG. 27/06/2008)
- Orde 01/08/1997 (DOG. 02/09/1997)

2. CONTEXTUALIZACIÓN

O Instituto de Educación Secundaria Coruxo localízase na parroquia de Coruxo, pertencente ao concello de Vigo, situado na marxe da ría do mesmo nome, que é a súa vez, a mais sureña das rías galegas.

O centro está situado a beira da Xunqueira do río Lagares e moi preto das concorridas praias do Vao e Samil.

Forma parte da periferia urbana da cidade de Vigo, ata hai ben pouco foi un dos exemplos galegos de economía mixta entre o agro e o mar.

O alumnado procede na súa maioría das parroquias situadas ao marxe sur da Ría de Vigo, Coruxo, San Miguel de Oia, Saians, Sampaio de Navia, San Andrés de Comesaña e de parroquias próximas ás ante sinaladas, en menor medida de Vigo cidade e da inmigración.

3. CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO LOGRO DAS COMPETENCIAS

O carácter integrador dunha materia como a Educación Plástica, Visual e Audiovisual fai posible que o seu proceso de ensino/aprendizaxe permita contribuír activamente ao desenvolvemento das competencias da Educación Obrigatoria.

A competencia que se vincula de forma máis natural a este ámbito de coñecementos é a *competencia conciencia e expresións culturais*. A nosa materia proporciona un ámbito de vivencias, relacións e coñecementos que fan posible a familiarización cos diferentes códigos

artísticos. Iso implica ampliar ás posibilidades de representación mental e coñecemento, así como ás posibilidades de expresión e creación. Dende ás primeiras aprenderá a captar, atender, manter a atención, discriminar, relacionar e apreciar vos valores estéticos e culturais das producións artísticas, tanto ás propias como ás dos demais. Dende as posibilidades expresivas facilítase a comunicación a outros de ideas e sentimentos, a liberación de tensións e a manifestación desinere en produtos novos, persoais e orixinais.

A materia facilita tamén o desenvolvemento da *competencia sociais e civica*. A expresión e creación artística estimula o traballo en equipo e proporciona situacións propicias para traballar o respecto, a tolerancia, a cooperación e a flexibilidade: contribúese á adquisición de habilidades sociais. A expresión plástica e visual de emocións e vivencias relacionadas cos dereitos e liberdades cívicas pode ser un espazo apropiado para o coñecemento e a reflexión sobre situacións de grande valor formativo dende unha perspectiva social, afectiva e moral.

A *competencia dixital* veñen enormemente favorecidos polos traballos propios da materia; esta competencia impulsárase 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.

A Educación Plástica, Visual e Audiovisual esixe e facilita o desenvolvemento de habilidades relacionadas co pensamento científico: formular hipótese, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusións e xeneralizar. Tamén require e posibilita o contacto coa natureza e a sensibilización cara a aspectos relacionados coa conservación, coidado e reciclaxe de materiais para configurar unha obra persoal. Todo iso implica unha relación clara *interacción co mundo físico, aprender a aprender e iniciativa e espírito emprendedor* (que implican aprender a trazar proxectos, a facer funcionais vos recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados e avalialos).

A evolución nos elementos de percepción e estruturación do espazo, a través dos contidos de xeometría e da representación das formas, contribúe de forma significativa a que o alumnado adquira a *competencia matemática* e competencias en ciencia e tecnoloxía.

Finalmente, a *competencia en comunicación lingüística* relaciónase co desenvolvemento das habilidades e estratexias para o uso da linguaxe verbal como vehículo para expresar as ideas, emocións e sentimentos que a contemplación, a análise e/ou a creación dunha obra plástica e visual levan consigo; así mesmo fai posible a comunicación na aula á hora de transmitir mensaxes vinculadas a técnicas, materiais e instrumentos. A lectura de textos relacionados con contidos da materia é tamén esencial; familiarizarse cos comentarios e valoracións de críticos e creadores de diversos ámbitos (cinema, televisión, pintura, escultura), axudará os alumnos a comprender, avaliar e forxar un criterio persoal.

1º E.S.O.

COMPETENCIAS DO CURRÍCULO OFICIAL

1. Comunicación lingüística.(CCL)
2. Competencia matemática e competencias en ciencia e

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DO PROXECTO CURRICULAR

1. Expresar emocións, vivencias, ideas mediante a linguaxe plástica e visual integrándoo con outras linguaxes e enriquecendo así a comunicación. (C1, C5, C6)
2. Familiarizarse no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante os trazados xeométricos, e a representación obxectiva das formas poligonais e as simétricas sendo sensibles as súas calidades estéticas e funcionais. (C2, C6)

- tecnoloxía (CMCCT)
3. Competencia dixital (CD)
 4. Aprender a aprender (CAA)
 5. Competencias sociais e cívicas (CSC)
 6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)
 7. Conciencia e expresións culturais (CCEC)

3. Utilizar os procedementos relacionados co método científico, como a observación, a experimentación e o descubrimento e a reflexión e a análise posterior na planificación individual ou conxunta de creacións artísticas. (C3, C5, C6, C7)
4. Desenvolver valores de sostibilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras propias, análise de obras alleas e conservación do patrimonio cultural. (C3, C5,)
5. Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación como ferramenta para a produción de creacións visuais e fonte de consulta de forma autónoma e crítica. (C3)
6. Participar nos traballos de grupo, desenvolvendo actitudes de respecto, tolerancia, cooperación e flexibilidade e rexeitando discriminacións por características persoais ou sociais. (C1, C5)
7. Experimentar con diversas técnicas plásticas e visuais apreciando os valores estéticos e culturais das producións artísticas propias e dos demais. (C5, C6)
8. Reflexionar sobre os procesos e a experimentación creativa tomando conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora. (C5, C7)

3º E.S.O.

COMPETENCIAS DO CURRÍCULO OFICIAL

1. Comunicación lingüística.(CCL)
2. Competencia matemática e competencias en ciencia e tecnoloxía (CMCCT)
3. Competencia dixital (CD)
4. Aprender a aprender (CAA)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DO PROXECTO CURRICULAR

1. Ampliar a linguaxe específica plástica e visual integrándoa co outras linguaxes e transmitindo, con propiedade, emocións, ideas e experiencias por medio da linguaxe verbal. (C1, C5, C6)
2. Afondar 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. (C2, C6)
3. Aplicar a observación, a experimentación e o descubrimento e a reflexión á realización individual ou conxunta de creacións artísticas. (C3, C5, C6, C7)
4. Desenvolver valores de sostibilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras propias, análise de obras alleas e conservación do patrimonio cultural. (C3, C5)
5. Recoñecer os elementos que integran ás distintas linguaxes audiovisuais e ás súas finalidades, e utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación como fonte de consulta de forma autónoma e crítica. (C4)
6. Desenvolver actitudes de respecto, tolerancia, cooperación e flexibilidade e rexeitamento cara ás

5. Competencias sociais e civicas (CSC)

6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)

7. Conciencia e expresións culturais (CCEC)

discriminacións por características persoais ou sociais participando nos traballos de grupo. (C1, C5)

7. Experimentar con diversas técnicas plásticas e visuais apreciando os valores estéticos e culturais das producións artísticas propias e dos demais. (C5, C6)

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. (C5, C7)

4º E.S.O.

COMPETENCIAS DO CURRÍCULO OFICIAL

1. Comunicación lingüística.(CCL)

2. Competencia matemática e competencias en ciencia e tecnoloxía (CMCCT)

3. Competencia dixital (CD)

4. Aprender a aprender (CAA)

5. Competencias sociais e civicas (CSC)

6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE)

7. Conciencia e expresións culturais (CCEC)

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DO PROXECTO CURRICULAR

1. Utilizar a linguaxe plástica e visual integrándoo con outras linguaxes e transmitindo, con propiedade, emocións, ideas e experiencias. (C. 1, 5, 6)

2. Manifestar o coñecemento de aspectos espaciais de Galicia e do Estado, mediante vos trazados xeométricos, o estudo da proporción, os sistemas de representación e a perspectiva cónica, cabaleira e libre sendo sensibles ás súas calidades estéticas e funcionais. (C. 2, 3, 6, 7)

3. Realizar creacións artísticas, individualmente ou en grupo, aplicando a observación e reflexión sobre os elementos e as distintas fases que teñen que se seguir para a súa realización. (C. 5, 6, 7)

4. Mostrar valores de sostibilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras propias, á análise de obras alleas e á conservación do patrimonio cultural de Galicia e do Estado. (C. 3, 5, 7)

5. Incorporar as novas tecnoloxías (deseño por ordenador, fotografía e vídeo dixital, programas de tratamento de imaxes, deseño gráfico e animación) na busca de novas técnicas plásticas e visuais e no desenvolvemento do feito creativo. (C. 4, 6, 7)

6. Manifestar actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade e rexeitamento cara ás discriminacións por características persoais ou sociais. (C.B. 1, 5)

-
7. Aplicar técnicas e materiais graficoplásticos (bidimensionais e tridimensionais) apreciando valores estéticos e culturais das producións artísticas propias e dos demais. (C. 3, 5, 6, 7)
 8. Planificar e reflexionar, de forma individual e cooperativamente, sobre vos procesos creativos analizando os recursos dispoñibles e tomando conciencia das propias capacidades e a aceptación dos propios erros como medio de mellora persoal. (C. 5, 6, 7)
 9. Participar en coloquios e debates sobre o interese de obras artísticas manifestando criterio e valoracións persoais fundadas en apreciacións contrastadas e mostrando orde, claridade e dominio da linguaxe específica da materia. (C. 1, 5, 6)

4. OBXECTIVOS, CONTIDOS E AVALIACIÓN POR CURSO

4.1. 1º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL.

4.1.a. Obxectivos

1. Explorar de forma crítica as imaxes do medio mostrando sensibilidade ante as distintas calidades das formas. (Obx. 1)
2. Valorar a diversidade cultural contribuindo á conservación do patrimonio cultural, a través do respecto e divulgación das obras de arte. (Obx. 2)
3. Identificar as relacións existentes entre os distintos tipos de linguaxes, elixindo a fórmula máis axeitada para a expresión e representación de emocións, vivencias e sentimentos. (Obx. 3, 5)
4. Utilizar ferramentas da linguaxe específica da área para expresarse con creatividade e establecer relacións interdisciplinares. (Obx. 3, 4)
5. Utilizar os elementos básicos da linguaxe plástica: punto, liña, plano, textura, luz e cor como medio de expresión e comunicación, elixindo a combinación máis axeitada en función da mensaxe que se queira transmitir. (Obx. 4, 6, 7)
6. Aplicar ás propias creacións diversas técnicas de expresión plástica utilizando distintos materiais, valorando os avances no seu proceso creativo, e as tecnoloxías da información e a comunicación. (Obx. 6)
7. Identificar e representar con creatividade formas do ámbito mediante o uso da perspectiva e as proporcións mostrando actitudes de respecto cara as diferenzas persoais e cara as obras dos compañeiros. (Obx. 7, 9)
8. Elaborar composicións planificando os pasos a seguir na súa realización. (Obx. 8)
9. Participar en actividades de grupo respectando os modos de expresión visual e plástica diferentes aos propios con actitudes de interese, flexibilidade e tolerancia. (Obx. 8, 9)

10. Desenvolver actitudes de cooperación, constancia no traballo, mantemento da orde e limpeza e conservación do material individual e colectivo. (Obx. 8, 9)

4.1.b. Contidos secuenciados e temporalización

Bloque 1. Expresión plástica

- 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.
- B1.3. O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual.
- B1.4. Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade.
- B1.5. Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume.
- B1.6. Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor.
- B1.7. Composición: elementos.
- B1.8. O ritmo na composición.
- B1.9. A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura substractiva.
- B1.10. Círculo cromático. Cores complementarias.
- B1.11. Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.
- B1.12. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- B2.1. Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta.
- B2.2. Comunicación visual. Símbolos e iconas.
- B2.3. O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.
- B2.4. Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.
- B2.5. Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.

Bloque 3. Debuxo técnico

- B3.1. Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.
- B3.2. Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45°.
- B3.3. Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.

- B3.4. Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.
- B3.5. Ángulos. Clasificación de ángulos y posicións relativas.
- B3.6. Trazado de ángulos con escuadra e cartabón.
- B3.7. Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.
- B3.8. Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.
- B3.9. Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.
- B3.10. Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico básico no plano.
- B3.11. Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.
- B3.12. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.
- B3.13. Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos.
- B3.14. Construción de triángulos.
- B3.15. Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos.
- B3.16. Triángulo rectángulo: características e construción dun.
- B3.17. Cuadriláteros: clasificación e propiedades.
- B3.18. Construción de cuadriláteros.
- B3.19. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.
- B3.20. Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.

Secuenciación e temporalización

Distribuirase a materia en tres partes, correspondentes a cada avaliación, asegurándose de que se cubran os obxectivos propostos na programación e atendendo ás necesidades educativas especiais que poidan xurdir.

O departamento sairá ao paso -nas súas reunións periódicas - das posibles dificultades que poidan xurdir na programación marcada, así como do impulso do plan lector e actividades previstas.

| | |
|---------------------|-------------------------------------|
| Primeira avaliación | Bloque 1. Debuxo técnico. |
| Segunda avaliación | Bloque 2. Comunicación audiovisual. |
| Terceira avaliación | Bloque 3. Expresión plástica. |

4.1.c. Criterios de avaliación

Bloque 1. Expresión plástica

- B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.
- B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.
- B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.
- B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.
- B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.
- B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.
- B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.
- B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas.
- B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente.
- B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.
- B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.

Bloque 3. Debuxo técnico

- B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.
- B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.
- B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.
- B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.
- B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, retos e obtusos.
- B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.
- B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.
- B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.
- B3.9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
- B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.

- B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.
- B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.
- B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).
- B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.
- B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicarlas con propiedade á construción destes.
- B3.16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.
- B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.
- B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
- B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.

4.1.d. Estándares de aprendizaxe

Bloque 1. Expresión plástica

- 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. CCEC
- 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. CAA
- EPVAB1.2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea. CSIEE
- 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. CCEC
- 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.). CCL
- 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. CCL
- EPVAB1.4.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito. CSIEE
- EPVAB1.4.3. Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo. CCEC CSIEE
- 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. CCEC
- EPVAB1.5.1. Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias. CSC
- EPVAB1.6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas. CSIEE

- EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade. CCL
- 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. CSC
- 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. CCEC
- 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. CAA
- EPVAB1.7.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos. CSC
- EPVAB1.7.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. CSC
- 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. CSC

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- EPVAB2.1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas. CCL
- EPVAB2.1.2. Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes. CCL
- EPVAB2.1.3. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade baseándose nun mesmo tema. CD
- EPVAB2.2.1. Distingue símbolos de iconas. CCL
- EPVAB2.2.2. Deseña símbolos e iconas. CD
- EPVAB2.3.1. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas. CCL
- EPVAB2.4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual. CSC
- EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual. CCL
- EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais. CD

Bloque 3. Debuxo técnico

- EPVAB3.1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma. CAA

- EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.
CMCCT
- EPVAB3.3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.
CD
- 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.
CMCCT
- EPVAB3.5.1. Identifica os ángulos de 30° , 45° , 60° e 90° na escuadra e no cartabón.
CSIEE
- EPVAB3.6.1. Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.
CMCCT
- EPVAB3.7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.
CCEC
- EPVAB3.8.1. Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.
CMCCT
- EPVAB3.9.1. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
CMCCT
- EPVAB3.10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.
CCEC
- EPVAB3.10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.
CSIEE
- EPVAB3.11.1. Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, biselector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).
CMCCT
- EPVAB3.12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.
CCEC
- 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.
CAA
- EPVAB3.14.1. Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices correspondentes.
CSIEE
- EPVAB3.15.1. Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.
CMCCT
- EPVAB3.16.1. Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.
CCEC
- EPVAB3.17.1. Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.
CAA
- EPVAB3.18.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.
CCEC
- EPVAB3.19.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.
CMCCT

4.1.e. Indicadores de los estándares de aprendizaje.

Bloque 1º, Comunicación audiovisual.

Lenguaje visual

- Analiza imágenes y realiza composiciones aplicando distintos principios perceptivos.
- Analiza imágenes de manera objetiva y subjetiva y saca sus propias conclusiones.
- Conoce y diferencia los elementos básicos de la comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio, y elabora composiciones con distintos mensajes.
- Conoce el significado de código visual y metáfora visual y lo aplica en la realización de diseños de logotipos y cómics.
- Identifica las diferentes finalidades de las imágenes.
- Identifica los elementos de la comunicación visual en un cortometraje.
- Realiza composiciones artísticas digitales utilizando diferentes programas informáticos.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza composiciones creativas utilizando diferentes técnicas gráfico-plásticas como el *collage*.

Elementos básicos de la expresión plástica

- Analiza distintas obras artísticas e identifica los elementos plásticos básicos: puntos, líneas, planos y texturas.
- Analiza los elementos plásticos en edificios.
- Realiza diversas composiciones con los distintos elementos plásticos observados: punto, línea y plano.
- Aplica los elementos plásticos en las matemáticas.
- Crea sensación de profundidad con puntos, líneas y planos.
- Se expresa por medio de líneas, con las que crea un paisaje fantástico.
- Crea formas planas a partir de líneas.
- Transforma una fotografía en una obra cubista (con planos).
- Reconoce los distintos tipos de texturas.
- Realiza un *collage* con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas.
- Realiza una composición en la que texturiza algunas formas mediante la técnica del frotado. Para ello, utiliza texturas táctiles.
- Conoce los distintos tipos de lápices de grafito y cómo utilizarlos para crear sombras y grises.
- Utiliza la técnica del lápiz de grafito y de color con propiedad.
- Realiza un *collage* con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas.
- Utiliza la técnica del *frottage*.
- Realiza una composición en la que busca la gradación de grises con lápices de grafito.

El color

- Distingue los colores primarios de los secundarios en el círculo cromático y comprende la mezcla sustractiva.
- Analiza imágenes y realiza composiciones en las que aplica distintas posibilidades cromáticas: primarios, secundarios y complementarios.
- Reconoce en imágenes y en escalas las cualidades del color: tono, valor y saturación.
- Aprecia la diferente percepción de los colores en función de la iluminación y el tamaño del objeto.
- Aplica correctamente la gradación de valor y de saturación de un color en sus composiciones.
- Conoce y expresa determinadas sensaciones mediante la utilización de gamas cromáticas frías, cálidas y acromáticas.
- Conoce y elabora composiciones en las que usa diferentes relaciones armónicas de colores afines y complementarios.
- Conoce el origen de materiales como la t mpera y t cnicas como la tinta plana, el degradado y la estampaci n.
- Realiza composiciones creativas con t mperas, en las que aplica correctamente las t cnicas aprendidas.

Bloque 2 Expresi n pl stica

Las formas

- Conoce y describe adecuadamente las cualidades de las formas.
- Distingue formas naturales, artificiales, org nicas, geom tricas, planas y volum tricas.
- Realiza composiciones en las que combina distintos tipos de formas.
- Reconoce las formas abiertas y cerradas y expresa sensaciones distintas en sus composiciones.
- Comprende los usos del contorno, el dintorno y la silueta en diferentes im genes art sticas y los emplea en diferentes composiciones.
- Observa, comprende y utiliza la superposici n, la diferencia de tama o y los contrastes de forma y color, para crear efectos de profundidad en una composici n.
- Realiza composiciones creativas en las que utiliza diferentes t cnicas gr fico-pl sticas con los l pices de colores, como claroscuro, gradaci n y transparencias.

La forma en el espacio

- Comprende y analiza el uso de los puntos de fuga y la l nea de horizonte en la perspectiva c nica.
- Comprende y practica c mo representar un volumen en el plano mediante el encajado.
- Reconoce los tipos de iluminaci n y su expresividad pl stica, y utiliza el claroscuro para dotar a las composiciones de profundidad.
- Aprende diferentes t cnicas y materiales para modelar.
- Utiliza materiales como la arcilla y el yeso para crear figuras tridimensionales siguiendo los pasos necesarios.
- Ampl a conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

La figura humana

- Comprende y practica cómo representar una figura humana en función de esquemas de proporción, ejes y unidades de medida comparativas.
- Practica de forma individual y colectiva cómo representar una figura humana en movimiento, sus ejes, el peso y el equilibrio.
- Observa y practica la expresividad de gestos, posición y escorzos en la representación de la figura humana.
- Realiza una composición equilibrada teniendo en cuenta la figura y el fondo.
- Conoce la técnica y utiliza el papel maché para construir figuras tridimensionales.
- Conoce la estructura de un cómic, y planifica y lleva a cabo su creación.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

Bloque 3 Dibujo técnico

Trazados geométricos

- Identifica los elementos básicos de la geometría y conoce sus aplicaciones.
- Realiza ejercicios variados con el compás.
- Conoce y practica el trazado de rectas paralelas y perpendiculares, bien con regla y compás, o bien con el juego de escuadra y cartabón.
- Practica la suma y resta de segmentos con el compás.
- Practica el trazado de la mediatriz de un segmento.
- Practica el trazado de la división de un segmento en partes iguales mediante la aplicación del teorema de Thales.
- Clasifica distintos tipos de ángulos.
- Construye ángulos de 30° , 45° , 60° , 75° , 90° , 120° y 150° con la escuadra y el cartabón.
- Practica el proceso para trazar la bisectriz de un ángulo.
- Realiza operaciones con ángulos.
- Conoce los elementos de una circunferencia y traza una a partir de tres puntos no alineados.
- Conoce las posiciones relativas entre rectas y circunferencias, y aplica dicho conocimiento para realizar una composición digital.
- Conoce diferentes técnicas para trabajar con tintas y experimenta con ellas.
- Identifica la geometría en obras de arte pictóricas y arquitectónicas, y valora sus aplicaciones.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza una composición geométrica con un programa informático.

Formas poligonales

- Clasifica los polígonos en regulares e irregulares y realiza una composición con polígonos irregulares.
- Conoce la clasificación de los triángulos según sus lados y sus ángulos, y realiza composiciones creativas con ellos.

- Conoce y practica la construcción de triángulos de los que se conocen tres de sus datos, y realiza una composición artística con ellos.
- Construye un triángulo rectángulo del que se conoce la hipotenusa y un cateto.
- Clasifica y distingue los cuadriláteros según el paralelismo de sus lados en paralelogramos, trapecios y trapezoides.
- Realiza una composición artística con cuadriláteros.
- Practica la construcción de diferentes cuadriláteros: cuadrado, rombo, trapecio, rectángulo.
- Construye polígonos regulares y realiza una composición creativa.
- Construye polígonos regulares inscritos en una circunferencia.
- Dibuja polígonos estrellados a partir de la construcción de polígonos regulares y los utiliza en composiciones personales.
- Conoce y utiliza diferentes técnicas y efectos con rotuladores, y experimenta con ellos.
- Reconoce formas poligonales en minerales y en obras de arte.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza composiciones artísticas digitales con diferentes programas informáticos.

Formas simétricas

- Comprende el concepto de simetría y realiza composiciones en las que usa la simetría axial y la radial.
- Identifica la simetría en manifestaciones artísticas.
- Aprende la diferencia entre simetría geométrica y simetría aparente, y practica la representación de ambos tipos de simetría.
- Analiza formas asimétricas en la naturaleza y en el arte.
- Analiza imágenes y valora la expresividad que proporciona el equilibrio en la composición.
- Realiza composiciones simétricas de retratos e insectos.
- Practica el estarcido con plantillas de distintos tipos.
- Crea figuras simétricas con papel recortado.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

4.1.f.Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Comprende dúas etapas:

Avaliación inicial

A avaliación inicial que nos permite coñecer cal é a situación do alumno o comezo do proceso e permite detectar problemas.

Data prevista de realización:

Dentro das dúas primeiras semanas do curso.

Descrición do tipo de proba:

Levaráse a cabo mediante unha proba escrita.

Mecanismo para informar ás familias:

Os resultados da proba serán comunicados ao titor na sesión de avaliación.

Consecuencias dos resultados da proba:

Determinar o nivel medio de coñecementos do grupo, ao obxecto de dar inicio á impartición dos novos contidos.

A avaliación continua.

Farase unha avaliación continua durante todo o proceso didáctico.

Procedimientos que se van empregar:

A avaliación dos alumnos da E.S.O. realízase baseándose en:

- **Coñecementos:** Mediante a valoración de láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos, etc. Exames ou probas de coñecementos teórico-prácticas puntuais que o axude a comprobar o nivel de coñecementos, valorar o nivel de comprensión ou o estado no que se atopa o proceso de ensino-aprendizaxe.
- **Actitudes:** Mediante a observación de asistencia regular a clase, entrada puntual á aula específica, asistencia diaria co material necesario para traballar, bo comportamento e interese pola materia, aproveitamento das sesións, actitude respectuosa cara aos compañeiros, profesor/a, material individual ou escolar.

Instrumentos que se van empregar

- Observación diaria.
- Traballos dos alumnos e exames.
- Observación do uso dos materiais e do seu coidado.
- Calidade estética e orixinalidade.
- Pulcritude e limpeza.
- Actitud.

Minimos esixibles para aprobar a materia:

Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

4.1.g. Sistema e criterios de cualificación.

Para aprobar a avaliación, o alumno deberá cumprir:

- Entregar todos e cada un dos exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor, na data establecida.
Enténdese como apto, todo aquel traballo (láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos,...) que sendo entregado completo, cumpra cuns requisitos mínimos de presentación e con todos os obxectivos marcados ao inicio da actividade.
- Realización dos exames correspondentes á avaliación.

Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación.

Determinación da nota final da avaliación.

-
- 50% exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor avaliados según apartado anterior.
 - 50% nota exames correspondientes a avaliación.
 - No se dara por superada a avaliación si en calquera dos dous apartados anteriores (traballos e exame) a nota é inferior a 3 puntos.

Para que un traballo, exercicio ou lámina sexa evaluado deberá:

- Estar totalmente rematado no momento da entrega,
- Reunir unhas condicións mínimas de presentación. Non se aceptaran dobrados, engurrados, rotos, sucios, co tachones, co líquidos, exercicios que non respectan as marxes establecidas.
- Os traballos "non aptos" deberán ser corrixisos ou repetidos e presentados de novo a avaliación nas datas previstas a tal fin.
- A nota da avaliación obterase como a media das notas obtidas en cada un dos exercicios, láminas, ou traballos propostos na avaliación.
- O criterio de calificación dos exames vendrán establecidos en cada unha das preguntas. A nota final do examen se obtendrá como a suma das notas parciais de cada pregunta.

Criterios de cualificación na avaliación final ordinaria.

A calificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspensión polo menos unha nota de 3 puntos.

Mecanismo para recuperar unha avaliación non superada

A recuperación levaráse a cabo na semana seguinte ás vacacións de Nadal, ou Semana Santa. Durante eses días o alumno deberá entregar os traballos mal feitos corrixisos, e os non realizados na avaliación. Así mesmo, o alumno terá que realizar unha proba escrita sobre os contidos desa avaliación. A nota da avaliación que foi obxecto de recuperación, será a media da nota da avaliación e a nota da recuperación. Si esta media é inferior a cinco e a nota da recuperación é aprobada se considera recuperada cunha calificación de 5 puntos.

Recuperación final.

A recuperación final levaráse a cabo mediante unha proba escrita dos contidos impartidos na terceira avaliación non superada. Previamente para poder realizar a proba, o alumno deberá entregar todos os traballos correspondentes á avaliación non superada.

Alumnado que deberá realizar a recuperación final:

Todo aquel alumno que como máximo teña unha avaliación non superada.

Descrición do tipo de proba:

Proba escrita teórico-práctica, que constará do número de apartados que considere o profesor necesarios para a súa avaliación.

Estándares que se van avaliar:

Se evaluarán os estándares non superados.

Como se calcula a cualificación final:

A calificación final será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións superadas inicialmente ou mediante recuperación.

4.1.h. Avaliación final.

No período dende a terceira avaliación e a avaliación final, dedicarase a actividades de apoio, reforzo e recuperación para aqueles alumn@s que non superen a terceira avaliación e ampliación para todos aqueles alumn@s que superada a materia teñan a posibilidade de mellorar a súa cualificación na avaliación final.

A proba de recuperación será unha proba escrita teórico-práctica dos apartados non superados na terceira avaliación.

4.2. 2º E.S.O. (NON PROCEDE)

4.3. 3º E.S.O. EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL.

4.3.a. Obxectivos

1. Interpretar as calidades estéticas, plásticas e funcionais das imaxes e as formas do ámbito de forma crítica. (Obx. 1)
2. Valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e disfrute individual e colectivo contribuíndo á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte. (Obx. 2)
3. Afondar gradualmente no coñecemento da sintaxe das linguaxes visuais específicas, identificando os seus valores expresivos e elixindo a fórmula máis axeitada para a expresión de emocións, vivencias e sentimentos. (Obx. 3, 5)
4. Expresar de forma creativa ideas e experiencias utilizando ferramentas específicas da área e establecendo relacións interdisciplinares con outras áreas. (Obx. 3, 4)
5. Utilizar elementos da linguaxe plástica: formas, elementos de expresión, cor, luz, volume, sistemas de representación e perspectiva como medio de expresión e comunicación, elixindo a combinación máis axeitada en función da mensaxe que se queira transmitir. (Obx. 4, 6, 7)
6. Enriquecer o coñecemento e dominio de materiais e técnicas de expresión plástica aplicándoas ás propias creacións e valorando avances no seu proceso creativo e no uso das tecnoloxías da información e a comunicación. (Obx. 6)
7. Identificar e representar con creatividade corpos e espazos simples mediante o uso da perspectiva, as proporcións e a representación das calidades aás superficies e o detalle, de maneira que sexan eficaces para a comunicación. (Obx. 7, 9)
8. Planificar vos pasos a seguir na realización de composicións respectando as realizadas por os compañeiros. (Obx. 8)

-
9. Participar en actividades de grupo respectando os modos de expresión visual e plástica diferentes aos propios con actitudes de interese, flexibilidade e tolerancia. (Obx. 8, 9)
 10. Desenvolver actitudes de cooperación, constancia no traballo, mantemento da orde e limpeza e conservación do material individual e colectivo. (Obx. 8, 9)

4.3.b. Contidos secuenciados e temporalización

Bloque 1. Expresión plástica

- B1.1. Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
- B1.2. O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.
- 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.
- B1.5. Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento.
- B1.6. Temperatura da cor.
- B1.7. Simbolismo da cor.
- B1.8. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- B2.1. Percepción visual. Proceso perceptivo.
- B2.2. Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.
- B2.3. Ilusións ópticas.
- B2.4. Leis ou principios da Gestalt.
- B2.5. Imaxe en movemento: posibilidades expresivas.
- B2.6. Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.
- B2.7. Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe.
- B2.8. Denotación e connotación.
- B2.9. Fotografía. A fotografía como medio de comunicación
- B2.10. Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.
- B2.11. Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.
- B2.12. Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.
- B2.13. Cine. O cine como medio de comunicación.
- B2.14. Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.

Bloque 3. Debuxo técnico

- B3.1. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.
- B3.2. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.
- B3.3. Construción de polígonos regulares dado o lado.

- B3.4. Tanxencias e enlaces. Propiedades e consideracións xeométricas das tanxencias.
- B3.5. Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoides.
- B3.6. Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoides.
- B3.7. Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características.
- B3.8. Redes modulares: cadrada e triangular.
- B3.9. Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares.
- B3.10. Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas perspectivados. Vistas diédricas dun sólido.
- B3.11. Introducción ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.
- B3.12. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

Secuenciación e temporalización

Distribuirase a materia en tres partes, correspondentes a cada avaliación, asegurándose de que se cubran os obxectivos propostos na programación e atendendo ás necesidades educativas especiais que poidan xurdir.

O departamento sairá ao paso nas súas reunións periódicas das posibles dificultades que poidan xurdir na programación marcada, así como do impulso do plan lector e actividades previstas.

- Primeira avaliación Bloque 3. Debuxo técnico
- Segunda avaliación Bloque 1. Expresión plástica
- Terceira avaliación Bloque 2. Comunicación audiovisual

4.3.c. Criterios de avaliación

Bloque 1. Expresión plástica

- B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
- B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.
- B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.
- B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.
- 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.

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.
- B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.

- B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.
- B2.4. Identificar signficante e significado nun signo visual.
- B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.
- B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.
- B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.
- 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.
- B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.
- 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.
- B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.

Bloque 3. Debuxo técnico

- B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.
- B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
- B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.
- B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.
- B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.
- B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.
- B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.
- B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.
- 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.
- B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.
- B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.

4.3.d. Estándares de aprendizaxe e relación coas CC.BB.

Bloque 1. Expresión plástica.

- EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.
 - CAA
- EPVAB1.1.2. Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.
 - CSIEE

- EPVAB1.2.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva. • CSIEE
- EPVAB1.3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquejos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos. • CCEC
- 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. • CSIEE
- EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas. • CSC
- EPVAB1.4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor. • CSIEE
- EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade. • CCL
- 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. • CCEC
- EPVAB1.5.3. 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. • CCEC
- 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. • CAA
- EPVAB1.5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos. • CSIEE
- EPVAB1.5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. • CSC
- 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. • CSC

Bloque 2. Comunicación audiovisual

- EPVAB2.1.1. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos. CAA
- EPVAB2.2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt. CSC
- EPVAB2.2.2. Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt. CCEC
- EPVAB2.3.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos. CD
- EPVAB2.4.1. Distingue signifiante e significado nun signo visual. CCL
- EPVAB2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos. CCL
- 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. CCEC
- EPVAB2.6.1. Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía. • CCL
- EPVAB2.6.2. Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas. CD
- 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. CCL

- EPVAB2.8.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais. CSC
- EPVAB2.9.1. Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas. CCL
- EPVAB2.10.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe. • CCEC
- EPVAB2.11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado. CD

Bloque 3. Debuxo técnico

- EPVAB3.1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.). CCL
- EPVAB3.2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular. CAA
- EPVAB3.3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado. CMCCT
- EPVAB3.4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas. CMCCT
- EPVAB3.4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas. CA
- EPVAB3.5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior. CMCCT
- EPVAB3.6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoides, segundo os diámetros coñecidos. CSIEE
- EPVAB3.7.1. Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros. CMCCT
- EPVAB3.8.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos. CD
- EPVAB3.9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas. CMCCT
- EPVAB3.10.1. Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos. CMCCT
- EPVAB3.11.1. Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas. CCEC

4.3.e. Indicadores dos Estándares de aprendizaxe.

Bloque 1º Comunicación audiovisual

Percepción y lectura de imágenes

- Reconoce que las relaciones forma-color influyen en la percepción visual y diferencia entre observación analítica y funcional.
- Conoce los principios perceptivos y diferencia los distintos efectos visuales: proximidad, semejanza, continuidad, contraste, homogeneidad.
- Conoce y diferencia las distintas ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.

- Analiza y produce imágenes según su significado y su significante y el código visual y el contexto que los relaciona para que se comprendan.
- Conoce y diferencia los elementos básicos de la comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio, y compara distintos mensajes.
- Identifica los tipos de lenguajes visuales: objetivos, publicitarios y artísticos.
- Identifica los elementos visuales de un mensaje publicitario.
- Diseña un anuncio publicitario y un logotipo de marca.
- Identifica las distintas funciones de las imágenes descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.
- Amplía conocimientos de lo aprendido a través del uso de las TIC.
- Realiza composiciones artísticas digitales utilizando diferentes programas informáticos.
- Realiza composiciones creativas con diferentes técnicas gráfico-plásticas como tintas, rotuladores, lápices de colores, *collage*, témperas, fotomontaje, etc.

Lenguaje audiovisual

- Conoce y valora las posibilidades expresivas de los distintos tipos de lenguaje audiovisual: museo interactivo, cine, televisión, ciberarte, *performance*, etc.
- Conoce y diferencia la estructura del lenguaje cinematográfico y los encuadres, movimientos y angulaciones de la cámara.
- Distingue los elementos del lenguaje televisivo y sus formatos.
- Analiza el lenguaje cinematográfico de una película
- Conoce, analiza y valora la influencia de las nuevas tecnologías en la emisión de mensajes de contenido artístico.
- Conoce, analiza y reflexiona sobre otros lenguajes que usan los medios audiovisuales para la creación artística: *action-painting*, *land art*, *body art*, *happening* y *performance*.
- Elabora un guion técnico y dibuja un *story board*.
- Realizan en grupo un programa de televisión.
- Realiza actividades en las que emplea los recursos digitales de forma adecuada: diseña un cartel con PowerPoint, retoca un anuncio con Photoshop, explora el 3D con el programa Word y manipula una fotografía (retrato) con Photoshop.
- Amplía conocimientos de lo aprendido a través del uso de las TIC.

Análisis de las formas

- Conoce las principales cualidades de las formas: configuración (bidimensional y tridimensional), tamaño, material, textura, color y posición relativa.
- Conoce e identifica los distintos tipos de formas.
- Realiza una composición con formas simples y complejas.
- Analiza la capacidad expresiva de las formas en obras de arte, significado y significante.
- Reconoce las sensaciones que producen las formas geométricas, orgánicas, abiertas y cerradas, y lo practica en una composición propia.
- Conoce las etapas evolutivas del dibujo en la infancia y su expresividad.
- Observa y analiza distintos tipos de trazo en imágenes artísticas.
- Analiza imágenes con diferentes grados de iconicidad, como bocetos, artes finales, apuntes del natural o bosquejos.
- Realiza composiciones con distintos grados de iconicidad.

-
- Realiza composiciones que transmiten diferentes sensaciones mediante un uso adecuado de los distintos materiales.
 - Diferencia en distintas obras el realismo, la abstracción y la figuración, y analiza y compara sus características.
 - Realiza composiciones con figuras que presentan distintos grados de iconicidad.
 - Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
 - Realiza una composición digital utilizando un programa informático.

Bloque 2º Expresión plástica

Elementos de expresión

- Analiza distintas obras artísticas e identifica los elementos plásticos básicos: puntos, líneas, planos y texturas.
- Realiza diversas composiciones con los distintos elementos plásticos observados: punto, línea y plano.
- Representa objetos del natural de forma proporcionada mediante el encajado y el claroscuro.
- Expresa diferentes sensaciones (movimiento, equilibrio, vivacidad, quietud, tridimensión, etc.) mediante la utilización de puntos, líneas, planos y texturas.
- Reconoce distintos tipos de texturas.
- Realiza un *collage* con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas.
- Realiza una composición a base de puntos con la técnica del estarcido.
- Utiliza la técnica del lápiz de grafito y de color en sus composiciones de forma adecuada.
- Realiza una composición a base de puntos con rotuladores.
- Compone un *collage* con diversos materiales.
- Observa y analiza vídeos y planos cinematográficos, realiza un reportaje gráfico sobre el centro y muestra una actitud respetuosa y abierta hacia las distintas creaciones.
- Realiza una composición artística digital con un programa informático.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el empleo de las TIC.

El color

- Comprende la síntesis aditiva y experimenta con los colores luz mediante el uso de distintos materiales.
- Comprende la síntesis sustractiva y experimenta con los colores pigmento.
- Reconoce las cualidades del color: tono, valor y saturación, y experimenta con ellas.
- Conoce la formación de los colores terciarios en el círculo cromático (tono) y los utiliza para realizar composiciones digitales con colores fríos y cálidos.
- Distingue composiciones con diferentes tipos de armonías de colores afines y complementarios.
- Analiza el valor expresivo del color en gamas frías y cálidas, y comprueba sus efectos.
- Realiza composiciones con témperas y aplica correctamente la técnica.
- Compone un *collage* con fotografías.

-
- Realiza una composición artística digital con un programa informático.
 - Amplía conocimientos de lo aprendido a través del uso de las TIC.
 - Conoce el patrimonio artístico y la importancia de su conservación a partir de una lectura cromática de obras del pasado.
 - Interpreta y analiza el lenguaje de animación. En grupo, realizan una escena de teatro mímico.

Luz y volumen

- Comprende el uso de la luz en las representaciones artísticas y diferencia claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Analiza las cualidades de la luz y busca aplicarlas en sus composiciones: frontal, lateral, cenital, contraluz, dura y difusa.
- Identifica las zonas de luz y de sombra en imágenes.
- Realiza composiciones que transmiten emociones y utiliza distintas técnicas para representar el volumen mediante el claroscuro, como el sombreado rayado, la mancha y la grisalla.
- Compara edificios de distintas épocas en función de su iluminación.
- Analiza el claroscuro en distintos géneros cinematográficos.
- Realiza retoques en una fotografía con un programa informático y experimenta con diferentes efectos de luz.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

La composición

- Observa y reconoce los elementos de una composición: formato, esquema compositivo, ritmo y equilibrio visual en distintas representaciones visuales.
- Reconoce los distintos formatos utilizados en una composición e identifica la sensación que transmite cada uno, incluido el formato áureo.
- Conoce los diferentes esquemas compositivos y los localiza en distintas obras.
- Conoce el concepto de ritmo en una obra plástica, identifica los tipos de ritmo y realiza composiciones con diversos ritmos.
- Conoce los métodos para equilibrar los pesos visuales en una composición y los utiliza en creaciones propias.
- Realiza composiciones en las que utiliza distintas técnicas gráfico-plásticas: pinturas acrílicas, materiales reciclados, estampación y fotografía, y aplica los conceptos aprendidos.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

Bloque 3º Dibujo técnico

Dibujo geométrico

- Practica trazados de rectas paralelas y perpendiculares con compás y con escuadra y cartabón.
- Conoce el concepto de mediatriz de un segmento y practica su trazado.
- Conoce el concepto de bisectriz de un segmento y practica su trazado.
- Conoce y practica el método para la construcción del triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono.
- Conoce y practica el método para la construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia conocido el radio.
- Construye polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.
- Aplica el teorema de Thales para construir cualquier polígono regular conocido el lado.
- Aplica el teorema de Thales para construir cualquier polígono regular circunscrito en una circunferencia.
- Conoce y practica el método para la construcción de óvalos y ovoides, y analiza la aplicación de estas formas en distintas estructuras de su entorno.
- Conoce y practica el método para la construcción de espirales.
- Conoce y practica los métodos para la construcción de las distintas tangencias entre circunferencias, y entre rectas y circunferencias, y los aplica en creaciones propias.
- Aprende cuáles son las curvas cónicas, cuáles son sus elementos y cómo se construyen.
- Realiza composiciones con distintas técnicas gráfico-plásticas: rotuladores, lápices de colores, témperas o acrílicos, *collage* y escultura móvil de cartón.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza espirales en el ordenador con el programa informático GeoGebra.

Proporción y estructuras modulares

- Comprende el concepto de proporcionalidad y la aplicación del teorema de Thales, el teorema de la altura y la sección áurea.
- Aplica los siguientes procedimientos para obtener figuras proporcionales: traslación, giro, triangulación, transporte de ángulos, reproducción de coordenadas, simetría y semejanza, y realiza composiciones artísticas con ellas.
- Observa e identifica en diseños urbanos, arquitectónicos, publicaciones, etc., figuras iguales o simétricas.
- Realiza dibujos a escala correctamente e identifica la escala a la que están dibujados algunos objetos.
- Reconoce el módulo como figura básica de una estructura modular. Realiza composiciones modulares creativas e identifica estructuras modulares en imágenes.
- Realiza composiciones artísticas en las que utiliza distintas técnicas gráfico- plásticas:
- *collage*, rotuladores, lápices de colores, témperas y estilógrafo.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza una composición modular digital con un programa informático.

Sistemas de representación

- Comprende el concepto de proyección y los sistemas de representación que existen.
- Conoce y practica la representación de rectas y figuras planas en el sistema diédrico.
- Conoce y dibuja en el sistema diédrico las vistas principales de volúmenes frecuentes.
- Valora la importancia de la normalización y conoce las normas de acotación: elementos, sistemas y croquis.
- Analiza y valora la aplicación de los sistemas de representación en el arte.

- Conoce el sistema de representación axonométrico y lo aplica para representar volúmenes sencillos mediante la perspectiva isométrica y la perspectiva caballera, y aplica el coeficiente de reducción indicado.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Usa un programa informático para representar una figura y acotarla.
- Emplea un programa informático como Diedrom para representar las vistas diédricas de figuras.

Perspectiva cónica

- Conoce los fundamentos de la perspectiva cónica y diferencia entre perspectiva cónica, isométrica y caballera.
- Reconoce los elementos de la perspectiva cónica en obras de arte, fotos y paisajes, y realiza los esquemas de líneas de horizonte y puntos de fuga de estos.
- Reconoce en imágenes la diferencia entre la perspectiva cónica frontal y oblicua.
- Comprende y practica el trazado de la perspectiva cónica frontal y oblicua de diversas figuras volumétricas.
- Interpreta a mano alzada imágenes con distintas perspectivas.
- Realiza composiciones artísticas en las que emplea distintas técnicas gráfico-plásticas: rotuladores y lápices de colores.
- Observa y analiza el uso de la perspectiva en diversas representaciones artísticas: fotografía, arquitectura o pintura.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Traza las líneas de fuga de un paisaje con un programa informático.

4.3.f. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Comprende dúas etapas:

Avaliación inicial

A avaliación inicial que nos permite coñecer cal é a situación do alumno o comezo do proceso e permite detectar problemas.

Data prevista de realización:

Dentro das dúas primeiras semanas do curso.

Descrición do tipo de proba:

levaráse a cabo mediante unha proba escrita.

Mecanismo para informar ás familias:

Os resultados da proba serán comunicados ao titor na sesión de avaliación.

Consecuencias dos resultados da proba:

Determinar o nivel medio de coñecementos do grupo, ao obxecto de dar inicio á impartición dos novos contidos.

A avaliación continua.

Farase unha avaliación continua durante todo o proceso didáctico.

Procedimientos que se van emplear:

A avaliación dos alumnos da E.S.O. realízase baseándose en:

- **Coñecementos:** Mediante a valoración de láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos, etc. Exames ou probas de coñecementos teórico-prácticas puntuais que o axude a comprobar o nivel de coñecementos, valorar o nivel de comprensión ou o estado no que se atopa o proceso de ensino-aprendizaxe.
- **Actitudes:** Mediante a observación de asistencia regular a clase, entrada puntual á aula específica, asistencia diaria co material necesario para traballar, bo comportamento e interese pola materia, aproveitamento das sesións, actitude respectuosa cara aos compañeiros, profesor/a, material individual ou escolar.

Instrumentos que se van emplear

- Observación diaria.
- Traballos dos alumnos e exames.
- Observación do uso dos materiais e do seu coidado.
- Calidade estética e orixinalidade.
- Pulcritude e limpeza.
- Actitud.

Minimos esixibles para aprobar a materia:

Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspensa polo menos unha nota de 3,5 puntos.

4.3.g. Sistema e criterios de cualificación

Para aprobar a avaliación, o alumno deberá cumprir:

- Entregar todos e cada un dos exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor, na data establecida.
Enténdese como apto, todo aquel traballo (láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos,...) que sendo entregado completo, cumpra cuns requisitos mínimos de presentación e con todos os obxectivos marcados ao inicio da actividade.
- Realización dos exames correspondentes á avaliación.

Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación.

Determinación da nota final da avaliación.

- 50% exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor avaliados según apartado anterior.
- 50% nota exames correspondentes a avaliación.
- No se dará por superada a avaliación si en calquera dos dous apartados anteriores (trabajaos e exame) la nota é inferior a 3 puntos.

Para que un traballo, exercicio ou lámina sexa evaluado deberá:

-
- Estar totalmente rematado no momento da entrega,
 - Reunir unhas condicións mínimas de presentación. Non se aceptaran dobrados, engurrados, rotos, sucios, co tachones, co líquidos, exercicios que non respectan as marxes establecidas.
 - Os traballos "non aptos" deberán ser corrixidos ou repetidos e presentados de novo a avaliación nas datas previstas a tal fin.
 - A nota da avaliación obterase como a media das notas obtidas en cada un dos exercicios, láminas, ou traballos propostos na avaliación.
 - O criterio de calificación dos exames vendrán establecidos en cada unha das preguntas. A nota final do examen se obtendrá como a suma das notas parciais de cada pregunta.

Criterios de cualificación na avaliación final ordinaria.

A calificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspensa polo menos unha nota de 3 puntos.

Mecanismo para recuperar unha avaliación non superada

A recuperación levaráse a cabo na semana seguinte ás vacacións de Nadal, ou Semana Santa. Durante eses días o alumno deberá entregar os traballos mal feitos corrixidos, e os non realizados na avaliación. Así mesmo, o alumno terá que realizar unha proba escrita sobre os contidos desa avaliación. A nota da avaliación que foi obxecto de recuperación, será a media da nota da avaliación e a nota da recuperación. Si esta media é inferior a cinco e a nota da recuperación é aprobada se considera recuperada cunha calificación de 5 puntos.

Recuperación final.

A recuperación final levaráse a cabo mediante unha proba escrita dos contidos impartidos na avaliación non superada. Previamente para poder realizar a proba, o alumno deberá entregar todos os traballos correspondentes á avaliación non superada.

Alumnado que deberá realizar a recuperación final:

Todo aquel alumno que como máximo teña unha avaliación non superada.

Descrición do tipo de proba:

Proba escrita teórico-práctica, que constará do número de apartados que considere o profesor necesarios para a súa avaliación.

Estándares que se van avaliar:

Se evaluarán os estándares non superados.

Como se calcula a cualificación final:

A calificación final será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións superadas inicialmente ou mediante recuperación.

4.3.h. Avaliación final.

No período dende a terceira avaliación e a avaliación final, dedicarase a actividades de apoio, reforzo e recuperación para aqueles alumn@s que non superen a terceira avaliación e ampliación para todos aqueles alumn@s que superada a materia teñan a posibilidade de mellorar a súa cualificación na avaliación final.

A proba de recuperación será unha proba escrita teórico-práctica dos apartados non superados na terceira avaliación.

4.4. 4º E.S.O.

4.4.a. Obxectivos

1. Analizar de forma crítica as calidades estéticas, plásticas e funcionais das imaxes e as formas do ámbito.
2. Utilizar técnicas e procedementos propios das linguaxes visuais para a expresión creativa de ideas e experiencias e o establecemento de relacións interdisciplinares con outras materias.
3. Identificar os valores expresivos das linguaxes e soportes en fotografía, vídeo, cinema, televisión, cómic e fotonovela elixindo a fórmula máis axeitada para a expresión de emocións, vivencias e sentimentos.
4. Valorar o patrimonio artístico e cultural mundial, europeo, español e de Galicia como un medio de comunicación e gozo individual e colectivo contribuindo á súa conservación, a través do respecto e divulgación das obras de arte.
5. Seleccionar os elementos configurativos das linguaxes visuais e os graficoplásticos: formas, elementos de expresión, cor, luz, volume, sistemas de representación e perspectiva en función da mensaxe que se queira transmitir.
6. Aplicar as propias creacións materiais e técnicas de expresión plástica valorando avances no seu proceso creativo e no uso das tecnoloxías da información e a comunicación.
7. Pasar figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos de maneira que sexan eficaces para a comunicación.
8. Expresar, por medio da linguaxe plástica, emocións e sentimentos, vivencias e ideas, entendéndoo como un medio de enriquecemento da comunicación, a reflexión crítica e o respecto entre as persoas.
9. Realizar composicións que favorezan e amplíen a capacidade expresiva, valorando o esforzo que supón o proceso creativo.
10. Respetar os sinais de identidade do patrimonio cultural e artístico mundial, europeo, español e de Galicia.
11. Interpretar, con respecto, outras maneiras de expresión visual e plástica diferentes as propias, recoñecendo a diversidade cultural como valor enriquecedor.
12. Analizar os elementos que integran as distintas linguaxes audiovisuais, as súas finalidades e utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación como fonte de

-
- consulta de forma autónoma e crítica e no propio proceso creativo.
13. Participar en actividades de grupo respectando os modos de expresión visual e plástica diferentes aos propios con actitudes de interese, flexibilidade e tolerancia.
 14. Desenvolver actitudes de cooperación, constancia no traballo, mantemento da orde e limpeza e conservación do material individual e colectivo.

4.4.b. Contidos secuenciados e temporalización

Bloque 1. Expresión plástica

- B1.1. El lenguaje plástico y visual en la creación de la composición artística.
- B1.2. Leyes de la composición
- B1.3. Leyes de la composición: movimiento, ritmo y líneas de fuerza.
- B1.4. Color como herramienta simbólica.
- B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiales.
- B1.6. Interés por la investigación sobre materiales, soportes, técnicas y herramientas con fines concretos, así como la utilización de las tecnologías de la información en las creaciones propias.
- B1.7. Iniciativa, creatividad y auto-exigencia en el proceso de producción propio.
- B1.8. Seguimiento del proceso de creación: esbozo, proyecto, presentación final y evaluación (reflexión propia y evaluación colectiva).
- B1.9. Elaboración de proyectos plásticos de forma cooperativa.
- B1.10. Lectura y valoración de obras artísticas e imágenes en distintos soportes.
- B1.11. Análisis de distintas obras de arte situándolas en la época, en la técnica y en el estilo a los que pertenecen. Valoración del patrimonio artístico.

Bloque 2. Dibujo técnico

- B2.1. Utensilios de dibujo técnico: estudio y manejo.
- B2.2. Trazados geométricos: cuadriláteros, polígonos regulares y división de la circunferencia.
- B2.3. Tangencias y enlaces.
- B2.4. Aplicación de los procedimientos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces en el diseño de motivos geométricos.
- B2.5. Interpretación de las piezas a través de sus vistas diédricas.
- B2.6. Trazado, medidas y posición correctas de las vistas de piezas sencillas. Líneas vistas y ocultas. Croquis a mano alzada y con utensilios de dibujo técnico.
- B2.7. Perspectiva caballera. Posición de los ejes y coeficiente de reducción. Líneas vistas y ocultas. Rotulado. Escalas.
- B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición de los ejes. Líneas vistas y ocultas. Rotulado. Escalas.
- B2.9. Perspectiva cónica central.
- B2.10. Perspectiva cónica oblicua.
- B2.11. Análisis de las posibilidades de la posición del punto de vista.
- B2.12. Dibujo asistido por ordenador. Trazado de piezas planas y tridimensionales sencillas

Bloque 3. Fundamentos del diseño

- B3.1. Análisis de los lenguajes visuales cotidianos (arte, diseño, publicidad, etc.).
- B3. 2. Fases del proceso de diseño.
- B3.3. Análisis de la estética y la funcionalidad del diseño industrial de objetos.
- B3.4. Análisis de la estética y funcionalidad del feísmo arquitectónico.
- B3.5. Campos de aplicación del diseño.
- B3.6. Diseño de composiciones modulares utilizando trazados geo- métricos.
- B3.7. Componentes de la imagen corporativa: nombre, color, tipografía, logotipo, diseño, etc.
- B3.8. Secuenciación y elaboración de proyectos creativos adaptados a las áreas del diseño.
- B3.9. Informática al servicio de los proyectos de diseño.
- B3.10. Planificación de un proyecto artístico.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- B4.1. Tipos de planos cinematográ- ficos. Análisis de los factores expre- sivos y su simbología.
- B4.2. Realización de un storyboard.
- B4.3. Estudio de planos, angulacio- nes y movimientos de cámara en el cine. Btario.
- B4.4. Criterios estéticos en la elaboración de fotografías.
- B4.5. Finalidad expresiva de las imágenes fotoperiodísticas.
- B4.6. Creación digital de imágenes.
- B4.7. Diseño de un proyecto publicitario.
- B4.8. Desarrollo de un proyecto personal.
- B4.9. Análisis crítico del lenguaje publicitario.

Secuenciación e temporalización

Distribuirse a materia en tres partes, correspondentes a cada avaliación, asegurándose de que se cubran os obxectivos propostos na programación e atendendo ás necesidades educativas especiais que poidan xurdir.

| | |
|---------------------|--|
| Primeira avaliación | Bloque 2. Dibujo técnico |
| Segunda avaliación | Bloque 1. Expresión plástica Bloque 3. Fundamentos del diseño |
| Terceira avaliación | Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia |

4.4.c. Criterios de avaliación

Bloque 1. Expresión plástica

- B1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola preferentemente con la subjetividad de su lenguaje personal o empleando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, a fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- B1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- B1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
- B1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
- B1.5. Reconocer en obras de arte a utilización de elementos y técnicas de expresión, apreciar los estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y satisfacción individual y colectiva, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

Bloque 2. Dibujo técnico

- B2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas, creando composiciones en donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
- B2.2. Diferenciar y utilizar los sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- B2.3. Utilizar programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los sistemas de representación.

Bloque 3. Fundamentos del diseño

- B3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su ámbito cultural, con sensibilidad hacia sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales, y apreciando el proceso de creación artística, en obras propias y ajenas, y distinguir y valorar sus fases.
- B3.2. Identificar los elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
- B3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las áreas, y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- B4.1. Identificar los elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, y describir correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, y valorando la labor de equipo.
- B4.2. Reconocer los elementos que integran los lenguajes audiovisuales y sus finalidades

- B4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
- B4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que supongan discriminación sexual, social o racial.

4.4.d. Estándares de aprendizaxe e relación coas CC.BB

Bloque 1. Expresión plástica

- EPVAB1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los elementos del lenguaje plástico y visual. CCEC
- EPVAB1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión. CCEC
- EPVAB1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen. CCEC
- EPVAB1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color. CCEC
- EPVAB1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos. CCEC CSIEE
- EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficoplásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CCEC CSIEE CAA CD
- EPVAB1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases, y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo. CSIEE CCEC
- EPVAB1.5.1. Explica, empleando un lenguaje idóneo, el proceso de creación de una obra artística, y analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como sus elementos compositivos. CSIEE CCEC
- EPVAB1.5.2. Analiza y lee imágenes de obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen CSIEE CCEC

Bloque 2. Dibujo técnico

- EPVAB2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo. CAA CMCCT
- EPVAB2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico CAA CMCCT
- EPVAB2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces. CAA CMCCT
- EPVAB2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y lo aplica a la creación de diseños personales. CAA CMCCT
- EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales. CAA CMCCT
- EPVAB2.2.2. Dibuja las vistas (alzado, planta y perfil) de figuras tridimensionales sencillas. CAA CMCCT
- EPVAB2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más idóneo. CAA CMCCT
- EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado. CAA CMCCT

-
- EPVAB2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y de la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos. CAA CMCCT

Bloque 3. Fundamentos del diseño

- EPVAB3.1.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual. CSIEE CCEC
- EPVAB3.1.2. Observa y analiza los objetos del entorno en su vertiente estética, de funcionalidad y de utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal. CCEC
- EPVAB3.2.1. Identifica y clasifica objetos en función de la familia o la rama del diseño. CSIEE CCEC
- EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modular utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio. CSIEE CCEC
- EPVAB3.3.2. Conoce y planifica las fases de realización de la imagen corporativa de una empresa. CSIEE CCEC
- EPVAB3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de cualquiera proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas. CSIEE CCEC
- EPVAB3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño. CD CSIEE CCEC
- EPVAB3.3.5. Planifica los pasos en la realización de proyectos artísticos y respeta el realizado por compañeros y compañeras. CSIEE CCEC

Bloque 4. Lenguaje audiovisual y multimedia

- EPVAB4.1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando sus factores expresivos. CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una película. CSIEE
- EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas en las que identifica y analiza los planos, las angulaciones y los movimientos de cámara. CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.2.2. Analiza y realiza fotografías, teniendo en cuenta criterios estéticos. CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.2.3. Recopila imágenes de prensa y analiza sus finalidades. CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando programas de dibujo por ordenador. CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los elementos del lenguaje gráfico-plástico. CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.3.3. Realiza un proyecto personal siguiendo el esquema del proceso de creación. CAA CD CSIEE CCEC
- EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen. CD CSIEE CCEC

4.4.e. Indicadores dos Estándares de aprendizaxe

Bloque 1º Expresión plástica

Elementos de expresión

- Analiza distintas obras artísticas e identifica los elementos plásticos básicos: puntos, líneas, planos y texturas.
- Realiza diversas composiciones con los distintos elementos plásticos observados: punto, línea y plano.
- Representa objetos del natural de forma proporcionada mediante el encajado y el claroscuro.
- Expresa diferentes sensaciones (movimiento, equilibrio, vivacidad, quietud, tridimensión, etc.) mediante la utilización de puntos, líneas, planos y texturas.
- Reconoce distintos tipos de texturas.
- Realiza un *collage* con diversos materiales de diferentes colores, formas y texturas.
- Realiza una composición a base de puntos con la técnica del estarcido.
- Utiliza la técnica del lápiz de grafito y de color en sus composiciones de forma adecuada.
- Realiza una composición a base de puntos con rotuladores.
- Compone un *collage* con diversos materiales.
- Observa y analiza vídeos y planos cinematográficos, realiza un reportaje gráfico sobre el centro y muestra una actitud respetuosa y abierta hacia las distintas creaciones.
- Realiza una composición artística digital con un programa informático.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el empleo de las TIC.

El color

- Comprende la síntesis aditiva y experimenta con los colores luz mediante el uso de distintos materiales.
- Comprende la síntesis sustractiva y experimenta con los colores pigmento.
- Reconoce las cualidades del color: tono, valor y saturación, y experimenta con ellas.
- Conoce la formación de los colores terciarios en el círculo cromático (tono) y los utiliza para realizar composiciones digitales con colores fríos y cálidos.
- Distingue composiciones con diferentes tipos de armonías de colores afines y complementarios.
- Analiza el valor expresivo del color en gamas frías y cálidas, y comprueba sus efectos.
- Realiza composiciones con témperas y aplica correctamente la técnica.
- Compone un *collage* con fotografías.
- Realiza una composición artística digital con un programa informático.
- Amplía conocimientos de lo aprendido a través del uso de las TIC.
- Conoce el patrimonio artístico y la importancia de su conservación a partir de una lectura cromática de obras del pasado.
- Interpreta y analiza el lenguaje de animación. En grupo, realizan una escena de teatro mímico.

Luz y volumen

- Comprende el uso de la luz en las representaciones artísticas y diferencia claves tonales: alta, baja y contrastada.
- Analiza las cualidades de la luz y busca aplicarlas en sus composiciones: frontal, lateral, cenital, contraluz, dura y difusa.
- Identifica las zonas de luz y de sombra en imágenes.
- Realiza composiciones que transmiten emociones y utiliza distintas técnicas para representar el volumen mediante el claroscuro, como el sombreado rayado, la mancha y la grisalla.
- Compara edificios de distintas épocas en función de su iluminación.
- Analiza el claroscuro en distintos géneros cinematográficos.
- Realiza retoques en una fotografía con un programa informático y experimenta con diferentes efectos de luz.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

La composición

- Observa y reconoce los elementos de una composición: formato, esquema compositivo, ritmo y equilibrio visual en distintas representaciones visuales.
- Reconoce los distintos formatos utilizados en una composición e identifica la sensación que transmite cada uno, incluido el formato áureo.
- Conoce los diferentes esquemas compositivos y los localiza en distintas obras.
- Conoce el concepto de ritmo en una obra plástica, identifica los tipos de ritmo y realiza composiciones con diversos ritmos.
- Conoce los métodos para equilibrar los pesos visuales en una composición y los utiliza en creaciones propias.
- Realiza composiciones en las que utiliza distintas técnicas gráfico-plásticas: pinturas acrílicas, materiales reciclados, estampación y fotografía, y aplica los conceptos aprendidos.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.

Bloque 2º Dibujo técnico

Dibujo geométrico

- Practica trazados de rectas paralelas y perpendiculares con compás y con escuadra y cartabón.
- Conoce el concepto de mediatriz de un segmento y practica su trazado.
- Conoce el concepto de bisectriz de un segmento y practica su trazado.
- Conoce y practica el método para la construcción del triángulo equilátero, cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono y octógono.
- Conoce y practica el método para la construcción de polígonos regulares inscritos en una circunferencia conocido el radio.
- Construye polígonos estrellados a partir de polígonos regulares.
- Aplica el teorema de Thales para construir cualquier polígono regular conocido el lado.

- Aplica el teorema de Thales para construir cualquier polígono regular circunscrito en una circunferencia.
- Conoce y practica el método para la construcción de óvalos y ovoides, y analiza la aplicación de estas formas en distintas estructuras de su entorno.
- Conoce y practica el método para la construcción de espirales.
- Conoce y practica los métodos para la construcción de las distintas tangencias entre circunferencias, y entre rectas y circunferencias, y los aplica en creaciones propias.
- Aprende cuáles son las curvas cónicas, cuáles son sus elementos y cómo se construyen.
- Realiza composiciones con distintas técnicas gráfico-plásticas: rotuladores, lápices de colores, témperas o acrílicos, *collage* y escultura móvil de cartón.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza espirales en el ordenador con el programa informático GeoGebra.

Proporción y estructuras modulares

- Comprende el concepto de proporcionalidad y la aplicación del teorema de Thales, el teorema de la altura y la sección áurea.
- Aplica los siguientes procedimientos para obtener figuras proporcionales: traslación, giro, triangulación, transporte de ángulos, reproducción de coordenadas, simetría y semejanza, y realiza composiciones artísticas con ellas.
- Observa e identifica en diseños urbanos, arquitectónicos, publicaciones, etc., figuras iguales o simétricas.
- Realiza dibujos a escala correctamente e identifica la escala a la que están dibujados algunos objetos.
- Reconoce el módulo como figura básica de una estructura modular. Realiza composiciones modulares creativas e identifica estructuras modulares en imágenes.
- Realiza composiciones artísticas en las que utiliza distintas técnicas gráfico- plásticas:
- *collage*, rotuladores, lápices de colores, témperas y estilógrafo.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza una composición modular digital con un programa informático.

Sistemas de representación

- Comprende el concepto de proyección y los sistemas de representación que existen.
- Conoce y practica la representación de rectas y figuras planas en el sistema diédrico.
- Conoce y dibuja en el sistema diédrico las vistas principales de volúmenes frecuentes.
- Valora la importancia de la normalización y conoce las normas de acotación: elementos, sistemas y croquis.
- Analiza y valora la aplicación de los sistemas de representación en el arte.
- Conoce el sistema de representación axonométrico y lo aplica para representar volúmenes sencillos mediante la perspectiva isométrica y la perspectiva caballera, y aplica el coeficiente de reducción indicado.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Usa un programa informático para representar una figura y acotarla.
- Emplea un programa informático como Diedrom para representar las vistas diédricas de figuras.

Perspectiva cónica

- Conoce los fundamentos de la perspectiva cónica y diferencia entre perspectiva cónica, isométrica y caballera.
- Reconoce los elementos de la perspectiva cónica en obras de arte, fotos y paisajes, y realiza los esquemas de líneas de horizonte y puntos de fuga de estos.
- Reconoce en imágenes la diferencia entre la perspectiva cónica frontal y oblicua.
- Comprende y practica el trazado de la perspectiva cónica frontal y oblicua de diversas figuras volumétricas.
- Interpreta a mano alzada imágenes con distintas perspectivas.
- Realiza composiciones artísticas en las que emplea distintas técnicas gráfico-plásticas: rotuladores y lápices de colores.
- Observa y analiza el uso de la perspectiva en diversas representaciones artísticas: fotografía, arquitectura o pintura.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Traza las líneas de fuga de un paisaje con un programa informático.

Bloque 4º Lenguaje audiovisual y multimedia

Percepción y lectura de imágenes

- Reconoce que las relaciones forma-color influyen en la percepción visual y diferencia entre observación analítica y funcional.
- Conoce los principios perceptivos y diferencia los distintos efectos visuales: proximidad, semejanza, continuidad, contraste, homogeneidad.
- Conoce y diferencia las distintas ilusiones ópticas, figuras imposibles y figuras cinéticas.
- Analiza y produce imágenes según su significado y su referente y el código visual y el contexto que los relaciona para que se comprendan.
- Conoce y diferencia los elementos básicos de la comunicación visual: emisor, mensaje, receptor y medio, y compara distintos mensajes.
- Identifica los tipos de lenguajes visuales: objetivos, publicitarios y artísticos.
- Identifica los elementos visuales de un mensaje publicitario.
- Diseña un anuncio publicitario y un logotipo de marca.
- Identifica las distintas funciones de las imágenes descriptiva, informativa, estética, expresiva y comunicativa.
- Amplía conocimientos de lo aprendido a través del uso de las TIC.
- Realiza composiciones artísticas digitales utilizando diferentes programas informáticos.
- Realiza composiciones creativas con diferentes técnicas gráfico-plásticas como tintas, rotuladores, lápices de colores, *collage*, témperas, fotomontaje, etc.

Lenguaje audiovisual

- Conoce y valora las posibilidades expresivas de los distintos tipos de lenguaje audiovisual: museo interactivo, cine, televisión, ciberarte, *performance*, etc.
- Conoce y diferencia la estructura del lenguaje cinematográfico y los encuadres, movimientos y angulaciones de la cámara.

- Distingue los elementos del lenguaje televisivo y sus formatos.
- Analiza el lenguaje cinematográfico de una película
- Conoce, analiza y valora la influencia de las nuevas tecnologías en la emisión de mensajes de contenido artístico.
- Conoce, analiza y reflexiona sobre otros lenguajes que usan los medios audiovisuales para la creación artística: *action-painting, land art, body art, happening y performance*.
- Elabora un guion técnico y dibuja un *story board*.
- Realizan en grupo un programa de televisión.
- Realiza actividades en las que emplea los recursos digitales de forma adecuada: diseña un cartel con PowerPoint, retoca un anuncio con Photoshop, explora el 3D con el programa Word y manipula una fotografía (retrato) con Photoshop.
- Amplía conocimientos de lo aprendido a través del uso de las TIC.

Análisis de las formas

- Conoce las principales cualidades de las formas: configuración (bidimensional y tridimensional), tamaño, material, textura, color y posición relativa.
- Conoce e identifica los distintos tipos de formas.
- Realiza una composición con formas simples y complejas.
- Analiza la capacidad expresiva de las formas en obras de arte, significado y significante.
- Reconoce las sensaciones que producen las formas geométricas, orgánicas, abiertas y cerradas, y lo practica en una composición propia.
- Conoce las etapas evolutivas del dibujo en la infancia y su expresividad.
- Observa y analiza distintos tipos de trazo en imágenes artísticas.
- Analiza imágenes con diferentes grados de iconicidad, como bocetos, artes finales, apuntes del natural o bosquejos.
- Realiza composiciones con distintos grados de iconicidad.
- Realiza composiciones que transmiten diferentes sensaciones mediante un uso adecuado de los distintos materiales.
- Diferencia en distintas obras el realismo, la abstracción y la figuración, y analiza y compara sus características.
- Realiza composiciones con figuras que presentan distintos grados de iconicidad.
- Amplía conocimientos de lo aprendido mediante el uso de las TIC.
- Realiza una composición digital utilizando un programa informático.

4.4.f. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Comprende dúas etapas:

Avaliación inicial

A avaliación inicial que nos permite coñecer cal é a situación do alumno o comezo do proceso e permite detectar problemas.

Data prevista de realización:

Dentro das dúas primeiras semanas do curso.

Descrición do tipo de proba:

levaráse a cabo mediante unha proba escrita.

Mecanismo para informar ás familias:

Os resultados da proba serán comunicados ao titor na sesión de avaliación.

Consecuencias dos resultados da proba:

Determinar o nivel medio de coñecementos do grupo, ao obxecto de dar inicio á impartición dos novos contidos.

A avaliación continua.

Farase unha avaliación continua durante todo o proceso didáctico.

Procedimientos que se van empregar:

A avaliación dos alumnos da E.S.O. realízase baseándose en:

- **Coñecementos:** Mediante a valoración de láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos, etc. Exames ou probas de coñecementos teórico-prácticas puntuais que o axude a comprobar o nivel de coñecementos, valorar o nivel de comprensión ou o estado no que se atopa o proceso de ensino-aprendizaxe.
- **Actitudes:** Mediante a observación de asistencia regular a clase, entrada puntual á aula específica, asistencia diaria co material necesario para traballar, bo comportamento e interese pola materia, aproveitamento das sesións, actitude respectuosa cara aos compañeiros, profesor/a, material individual ou escolar.

Instrumentos que se van empregar

Os instrumentos de avaliación serán os seguintes:

- Observación diaria.
- Traballos dos alumnos e exames.
- Observación do uso dos materiais e do seu coidado.
- Calidade estética e orixinalidade.
- Pulcritude e limpeza.
- Actitud.

Minimos esixibles para aprobar a materia:

Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspensa polo menos unha nota de 3,5 puntos.

4.4.g. Sistema e criterios de cualificación.**Para aprobar a avaliación, o alumno deberá cumprir:**

- Entregar todos e cada un dos exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor, na data establecida.
Enténdese como apto, todo aquel traballo (láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos,...) que sendo entregado completo, cumpra cuns requisitos mínimos de presentación e con todos os obxectivos marcados ao inicio da actividade.
- Realización dos exames correspondentes á avaliación.

Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación.

Determinación da nota final da avaliación.

- 50% exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor avaliados según apartado anterior.
- 50% nota exames correspondientes a avaliación.
- No se dara por superada a avaliación si en calquera dos dous apartados anteriores (traballos e exame) la nota é inferior a 3 puntos.

Para que un traballo, exercicio ou lámina sexa evaluado deberá:

- Estar totalmente rematado no momento da entrega,
- Reunir unhas condicións mínimas de presentación. Non se aceptaran dobrados, engurrados, rotos, sucios, co tachones, co líquidos, exercicios que non respectan as marxes establecidas.
- Os traballos "non aptos" deberán ser corrixidos ou repetidos e presentados de novo a avaliación nas datas previstas a tal fin.
- A nota da avaliación obterase como a media das notas obtidas en cada un dos exercicios, láminas, ou traballos propostos na avaliación.
- O criterio de cualificación dos exames vendran establecidos en cada unha das preguntas. A nota final do examen se obtendra como a suma das notas parciais de cada pregunta.

Criterios de cualificación na avaliación final ordinaria.

A cualificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

Mecanismo para recuperar unha avaliación non superada

A recuperación levaráse a cabo na semana seguinte ás vacacións de Nadal, ou Semana Santa. Durante eses días o alumno deberá entregar os traballos mal feitos corrixidos, e os non realizados na avaliación. Así mesmo, o alumno terá que realizar unha proba escrita sobre os contidos desa avaliación. A nota da avaliación que foi obxecto de recuperación, será a media da nota da avaliación e a nota da recuperación. Si esta media é inferior a cinco e a nota da recuperación é aprobada se considera recuperada cunha cualificación de 5 puntos.

Recuperación final.

A recuperación final levaráse a cabo mediante unha proba escrita dos contidos impartidos na avaliación non superada. Previamente para poder realizar a proba, o alumno deberá entregar todos os traballos correspondentes á avaliación non superada.

Alumnado que deberá realizar a recuperación final:

Todo aquel alumno que como maximo teña unha avaliación non superada.

Descrición do tipo de proba:

Proba escrita teórico-práctica, que constará do número de apartados que considere o profesor necesarios para a súa avaliación.

Estándares que se van avaliar:

Se evaluarán os estándares non superados.

Como se calcula a cualificación final:

A cualificación final será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións superadas inicialmente ou mediante recuperación.

4.4.h. Avaliación final.

No período dende a terceira avaliación e a avaliación final, dedicarase a actividades de apoio, reforzo e recuperación para aqueles alumn@s que non superen a terceira avaliación e ampliación para todos aqueles alumn@s que superada a materia teñan a posibilidade de mellorar a súa cualificación na avaliación final.

A proba de recuperación será unha proba escrita teórico-práctica dos apartados non superados na terceira avaliación.

4.5. 1º BACHARELATO

4.5.a. Obxectivos

- Entendelo debuxo técnico como unha linguaxe universal que nos permite expresar gráfica e obxectivamente unha realidade.
- Desenvolvelas destrezas necesarias para expresarse cos instrumentos específicos do debuxo, utilizando ás técnicas gráficas axeitadas e ofrecendo solucións claras, precisas e obxectivas.
- Desenvolva visión espacial para relacionar, situar e compara-las formas tanto no espazo real como a súa correspondencia no espazo do debuxo.
- Coñecer e comprender as regras do debuxo técnico para interpretar a representación de formas como imaxe da realidade.
- Usa-los métodos e coñecementos propios do debuxo técnico na investigación e solución razoada de problemas científicos e técnicos.
- Aceptala normalización como convencionalismo universal que simplifica e facilita o entendemento da representación ou racionaliza-la produción dunha determinada realidade.

-
- Coñecer e respecta-las principais normas (UNE e ISO), na execución de planos técnicos.
 - Desenvolvela destreza expresiva necesaria para trazar bosquejos a man alzada, rexistrando os aspectos fundamentais da forma, orientación, proporción, detalles, medida, etc. Dunha determinada realidade.

4.5.b. Contidos secuenciados e temporalización

Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico

- B1.1. Trazados xeométricos.
- B1.2. Instrumentos e materiais do debuxo técnico.
- B1.3. Recoñecemento da xeometría na natureza.
- B1.4. Identificación de estruturas xeométricas na arte.
- B1.5. Valoración da xeometría como instrumento para o deseño gráfico, industrial e arquitectónico.
- B1.6. Trazados fundamentais no plano.
- B1.7. Operacións con segmentos.
- B1.8. Mediatriz.
- B1.9. Paralelismo e perpendicularidade.
- B1.10. Determinación de lugares xeométricos. Aplicacións.
- B1.11. Elaboración de formas baseadas en redes modulares.
- B1.12. Circunferencia e círculo.
- B1.13. Ángulos.
- B1.14. Trazado de polígonos regulares.
- B1.15. Resolución gráfica de cuadriláteros e polígonos.
- B1.16. Representación de formas planas.
- B1.17. Trazado de formas proporcionais.
- B1.18. Resolución gráfica de triángulos.
- B1.19. Determinación, propiedades e aplicacións dos seus puntos notables.
- B1.20. Proporcionalidade e semellanza.
- B1.21. Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario.
- B1.22. Construción e utilización de escalas gráficas.
- B1.23. Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións.
- B1.24. Tanxencias e enlaces.
- B1.25. Resolución de problemas básicos de tanxencias e enlaces. Aplicacións

- B1.26. Construción de curvas técnicas, óvalos, ovoides e espirais.
- B1.27. Aplicacións da xeometría ao deseño arquitectónico e industrial.
- B1.28. Xeometría e novas tecnoloxías.
- B1.29. Aplicacións de debuxo vectorial en 2D.
- B1.30. Exercicios de aplicación de trazado de tanxencias e enlaces.

Bloque 2. Sistemas de representación

- B2.1. Fundamentos dos sistemas de representación.
- B2.2. Sistemas de representación na arte.
- B2.3. Evolución histórica dos sistemas de representación.
- B2.4. Sistemas de representación e debuxo técnico. Ámbitos de aplicación.
- B2.5. Vantaxes e inconvenientes. Criterios de selección.
- B2.6. Clases de proxección.
- B2.7. Sistemas de representación e novas tecnoloxías.
- B2.8. Aplicacións de debuxo vectorial en 3D.
- B2.9. Sistema diédrico.
- B2. 10. Procedementos para a obtención das proxeccións diédricas.
- B2.11. Disposición normalizada.
- B2.12. Reversibilidade do sistema. Número de proxeccións suficientes.
- B2.13. Representación e identificación de puntos, rectas e planos. Posicións no espazo. Paralelismo e perpendicularidade. Pertenza e intersección.
- B2.14. Proxeccións diédricas de sólidos e espazos sinxelos.
- B2.15. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.
- B2.16. Procedementos para a obtención e disposición das proxeccións diédricas.
- B2.17. Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas.
- B2.18. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.
- B2.19. Sistema de planos cotados: aplicacións.
 - B2.20. Sistema axonométrico.
 - B2.21. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución.
 - B2.22. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas.
 - B2.23. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas cabaleiras e militares.
 - B2.24. Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
 - B2.25. Sistema cónico central.
 - B2.26. Elementos do sistema. Plano do cadro e cono visual.
 - B2.27. Determinación do punto de vista e orientación das caras principais.
 - B2.28. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
 - B2.29. Representación simplificada da circunferencia.

-
- B2.30. Sistema cónico oblicuo.
 - B2.31. Representación simplificada da circunferencia.
 - B2.32. Representación de sólidos nos diferentes sistemas.

Bloque 3. Normalización

- B3.1. Elementos da normalización consonte a normativa.
- B3.2. Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas.
- B3.3. Formatos. Dobra de planos.
- B3.4. Vistas. Liñas normalizadas.
- B3.5. Aplicacións da normalización.
- B3.6. Escalas. Cotación.
- B3.7. Debuxo industrial.
- B3.8. Debuxo arquitectónico.
- B3.9. Cortes e seccións.

Secuenciación e temporalización

Distribuirase a materia en tres partes, correspondentes a cada avaliación, asegurándose de que se cubran os obxectivos propostos na programación e atendendo ás necesidades educativas especiais que poidan xurdir.

O departamento sairá ao paso -nas súas reunións periódicas - das posibles dificultades que poidan xurdir na programación marcada, así como do impulso do plan lector e actividades previstas.

1ª Avaliación: Xeometría e debuxo técnico

2ª Avaliación: Sistemas de representación (S. Diédrico.)

3ª Avaliación: Sistemas de representación (S. Axonométrico, P. Cabaleira), e Normalización.

4.5.c. Criterios de avaliación

Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico

- B1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonais sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os

fundamentos da xeometría métrica de acordo cun esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente.

- B1.2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.

Bloque 2. Sistemas de representación

- B2.1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema axeitado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexe amosar e dos recursos dispoñibles.
- B2.2. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos do contorno próximo, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados, dispoñendo de acordo coa norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.
- B2.3. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, dispoñendo a posición dos eixes en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e utilizando, de ser o caso, os coeficientes de redución determinados.
- B2.4. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos do contorno ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto do plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final.

Bloque 3. Normalización

- B3.1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final.
- B3.2. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, cotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico coma linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de bosquexos, esquemas, esbozos e planos.

4.5.d. Estándares de aprendizaxe e relación coas CC.BB.

Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico

- DT1.B1.1.1. Deseña, modifica ou reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda do escuadro e o cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas..CSIEE Sentido de iniciativa y espírito emprendedor
- DT1.B1.1. 2. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba graficamente o cumprimento das condicións establecidas. CMCCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- DT1.B1.1.3. Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións. CAA (Aprender a aprender)
- DT1.B1.1.4. Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións. CAA (Aprender a aprender)
- DT1.B1.1.5. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.
CMCCT Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
- DT1.B1.1.6. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza CSIEE (Sentido de iniciativa y espírito emprendedor)
- DT1.B1.1.7. Reproduce figuras proporcionais determinando a razón idónea para o espazo de debuxo dispoñible, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida. CSIEE (Sentido de iniciativa y espírito emprendedor)
- DT1.B1.1.8. Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas

invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas. CAA (Aprender a aprender)

- DT1.B1.2.1. Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.

CMCCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

- DT1.B1.2.2. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas. CAA (Aprender a aprender)

- DT1.B1.2.3. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial.

CSIEE (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).

- DT1.B1.2.4. Deseña a partir dun bosquejo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas que conteñan enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.

- CSIEE (Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor).

Bloque 2. Sistemas de representación

- DT1.B2.1.1. Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determina as características diferenciais e os elementos principais do sistema. (CCL) Comunicación lingüística

- DT1.B2. 1. 2. Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo. (CCL) Comunicación lingüística

- DT1.B2.1.3. Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo, analizando a complexidade da súa forma, a finalidade da representación, a exactitude requirida e os recursos informáticos dispoñibles. (CD) Competencia digital.

- DT1B2.1.4. Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada. (CMCCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- DT1.B2.1.5. Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude.
(CAA) Aprender a aprender .
- DT1.B2.1.6. Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoño as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco. (CSIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- DT1.B2.1.7. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras). (CMCCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
- DT1.B2.1.8. Determina seccións planas de obxectos tridimensionais sinxelos, visualizando intuitivamente a súa posición mediante perspectivas a man alzada, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude. (CCEC) Conciencia y expresiones culturales
- DT1.B2.2.1. Comprende o funcionamento do sistema de planos cotados como unha variante do sistema diédrico que permite rendibilizar os coñecementos adquiridos, ilustra as súas principais aplicacións mediante a resolución de problemas sinxelos de pertenza e intersección e obtén perfís dun terreo a partir das súas curvas de nivel.
(CAA) Aprender a aprender
- DT1.B2.3.1. Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais, coa axuda de utensilios de debuxo sobre taboleiro, representando as circunferencias situadas en caras paralelas aos planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado.
(CCEC) Conciencia y expresiones culturales.
- DT1.B2.3.2. Realiza perspectivas cabaleiras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoño a súa orientación para simplificar o seu trazado.(CCEC) Conciencia y expresiones culturales.
- DT1.B2.4.1. Comprende os fundamentos da perspectiva cónica e clasifica a súa tipoloxía en función da orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a

repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final, determinando o punto principal, a liña do horizonte, os puntos de fuga e os seus puntos de medida. (CCL) Comunicación lingüística

- DT1.B2.4.2. Debuxa coa axuda de utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoñendo a súa orientación para simplificar o seu trazado. (CSIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (CSIEE).
- DT1.B2.4.3. Representa formas sólidas ou espaciais con arcos de circunferencia en caras horizontais ou verticais, debuxando perspectivas cónicas oblicuas coa axuda de utensilios de debuxo, simplificando a construción das elipses perspectivas mediante o trazado de polígonos circunscritos, trazándoas a man alzada ou coa axuda de patróns de curvas. (CMCCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Bloque 3. Normalización

- DT1.B3.1.1. Describe os obxectivos e os ámbitos de utilización das normas UNE, EN e ISO, e relaciona as específicas do debuxo técnico coa súa aplicación para a elección e a dobra de formatos, para o emprego de escalas, para establecer o valor representativo das liñas, para dispoñer as vistas e para a cotación. (CCL) Comunicación lingüística (CCL)
- DT1.B3.2.1. Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas. (CSIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- DT1.B3.2.2. Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas. (CAA) Aprender a aprender.
- DT1.B3.2.3. Cota pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. (CMCCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- DT1.B3.2.4. Cota espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. (CMCCT) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- DT1.B3.2.5. Representa obxectos con ocos mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes. (CSIEE) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

4.5.e. Indicadores dos estándares de aprendizaxe.

Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico

Trazados fundamentais no plano.

- Realiza trazados geométricos sencillos haciendo uso de la escuadra y el cartabón.
- Comprende la composición geométrica descrita en un enunciado y determina gráficamente los lugares geométricos indicados
- Realiza operaciones con segmentos.
- Resuelve geoméricamente operaciones aritméticas.
- Dibuja ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en el arte y en diseño publicitario e industrial. Sección Dibujo en el arte.
- Trazados geométricos:
 - Los órdenes clásicos,
 - La proporción áurea o divina proporcione,
 - Las proporciones del cuerpo humano en el arte,
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.
- Presentaciones y animaciones de algunas construcciones

Trazado de polígonos

- Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.
- Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos.
- Construye polígonos regulares mediante métodos generales.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.
- Dibuja polígonos estrellados.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo. Presentaciones y animaciones de algunas construcciones
- Diseño asistido por ordenador.

Proporcionalidad, semejanza y escalas

- Resuelve problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza.
- Dibuja figuras semejantes y proporcionales a una figura dada.
- Construye una escala gráfica.

-
- Reproduce una figura plana dada a la escala especificada y sabe indicar a qué escala está representada una figura.
 - Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial.
 - Analiza el estudio de las proporciones que se ha hecho en distintas ramas del arte a lo largo de la historia.
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Transformaciones geométricas

- Resuelve problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.
- Construye figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.
- Resuelve problemas de homotecia.
- Traza figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje.
- Realiza y analiza giros de una figura dada.
- Identifica, valora y construye formas geométricas y redes modulares empleadas en arte y arquitectura.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Trazado de tangencias

- Dada una figura geométrica, sabe indicar los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen.
- Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.
- Sabe enlazar una serie de puntos y trazar a partir de ellos un recorrido curvo continuo.
- A partir de los centros y puntos de tangencia, sabe reproducir una figura enlazando de forma correcta los distintos tramos rectos y curvos.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial que incorporan tangencias.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Curvas técnicas

-
- A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.
 - A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.
 - Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan espirales.
 - A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.
 - Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan espirales.
 - Analiza y reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.
-
- Todos los estándares de aprendizaje ayudan a adquirir la competencia matemática, las competencias básicas en ciencia y tecnología y la conciencia y expresiones culturales.

Bloque 2. Sistemas de representación

Sistemas de representación

- A partir de las vistas de una pieza en sistema diédrico, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- A partir de la representación de una pieza en perspectiva axonométrica, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- A partir de la representación de una pieza en perspectiva caballera, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- A partir de la representación de una pieza en el sistema de planos acotados, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- Analiza los distintos sistemas de representación empleados en distintas ramas del arte, desde el Renacimiento hasta nuestros días.
- Entiende el procedimiento seguido para cambiar el punto de vista en un cuadro y es capaz de trasladar el punto de vista en otros cuadros.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema diédrico: punto, recta y plano

-
- Representa puntos, rectas y planos en sistema diédrico.
 - A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones diédricas de la misma, incluida la tercera proyección.
 - Con el fin de resolver problemas geométricos, sabe hacer uso de las trazas de rectas y planos en sistema diédrico a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.
 - A partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección.
 - Resuelve problemas geométricos a partir de la representación de una serie de elementos en sistema diédrico, como puntos, rectas y planos.
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema de planos acotados.

- Sabe trazar planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado.
- A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado.
- Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados.
- Sabe trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema axonométrico

- Representa en perspectiva isométrica piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico.
- Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.
- Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.
- Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado.
- Representa en perspectiva isométrica los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.
- Representa en perspectiva isométrica piezas geométricas empleadas en diseño industrial.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema de perspectiva caballera

- Representa en perspectiva caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico.
- Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema de perspectiva caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.
- Sabe situar puntos en sistema de perspectiva caballera y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.
- Sabe situar planos en sistema de perspectiva caballera a partir de los datos del enunciado.
- Representa en perspectiva caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.
- Representa en perspectiva caballera piezas geométricas empleadas en diseño industrial.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema cónico

- Determina planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección.
- Determina rectas en sistema cónico a partir de la intersección de planos.
- Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.
- Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Perspectiva cónica

-
- Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.
 - Elige adecuadamente la posición del punto de vista con el fin de representar piezas tridimensionales en perspectiva cónica.
 - Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.
 - Representa adecuadamente arcos de circunferencia horizontales o verticales en perspectiva cónica.
 - Una vez estudiados los distintos sistemas de representación, modifica el punto de vista y el sistema de representación empleados originalmente en un cuadro.
 - Aprecia los esfuerzos realizados por distintos artistas para conseguir representaciones realistas en perspectiva cónica mediante la indicación de uno o varios puntos de fuga.
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Bloque 3. Normalización

Normalización y croquización

- Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas.
- Conoce los formatos normalizados y sabe emplear el más adecuado para la presentación de sus trabajos.
- Conoce y sabe utilizar las líneas normalizadas.
- Sabe escoger la escala adecuada en la realización de un dibujo, conoce la designación correcta y sabe cómo inscribirla en el cuadro de rotulación correspondiente.
- Conoce y aplica los modos normalizados de plegar un plano, con y sin fijación.
- Realiza croquis a mano alzada claros y completos.
- Sabe valorar la importancia de la normalización industrial con el fin de abaratar costes y universalizar el uso de los diseños artísticos de ámbito industrial.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Vistas, cortes y secciones

- Sabe representar las vistas de una pieza tridimensional y distribuirlas en el plano siguiendo el sistema europeo y aplicando las simplificaciones que resulten oportunas.
- A partir del plano de corte indicado en una de las vistas, sabe representar la vista en corte de una pieza.
- Sabe escoger los cortes y las secciones que más interesan con el fin de representar adecuadamente una pieza.
- Reconoce y sabe representar las secciones de una pieza alargada conociendo los planos de corte.
- A partir de la representación simplificada de una pieza con un corte a un cuarto, sabe completar la mitad que le falta.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Acotación

- Acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional siguiendo las normas de acotación establecidas y realizando los cortes que resulten necesarios.
- Representa y acota las vistas diédricas de una pieza tridimensional a partir de su representación en perspectiva, realizando los cortes que resulten necesarios.
- Analiza y acota formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

4.5.f. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Divídese a materia en cuatro apartados, Xeometría métrica aplicada, Sistemas de representación (S. Diédrico), S. de representación e perspectiva (S.Axonométrico, S, Cabaleira, S.Cónico) e Normalización.

Avaluación inicial:

No se contempla. El aprendizaje se inicia considerando que el alumno no tiene ningún tipo de conocimiento sobre la materia.

Avaluación continua:

A avaluación dos alumnos de BACHARELATO, realizátese:

Mediante a valoración de exames ou probas de coñecementos teórico-prácticas puntuais que o axude a comprobar o nivel de coñecementos, valorar o nivel de comprensión ou o estado no que se atopa o proceso de ensino-aprendizaxe.

O alumno superará a materia, se supera os catro apartados en los que se ha dividido.

Os instrumentos de avaliación serán os seguintes:

Puntuación obtenida nas probas teórico-prácticas e exames.

Minimos esixibles para aprobar a materia:

Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo tres apartados aprobados, no caso polo menos unha nota de 3 puntos.

4.5.g. Sistema e criterios de cualificación.**Para aprobar a avaliación, o alumno deberá cumprir:**

- Asistencia a clase con regularidade e co material necesario para traballar.
- Que a media resultante de todos os exames sexa igual ou superior a cinco, e que a nota do exame suspenso non sexa inferior a catro.
- Entregar todos e cada un dos exercicios, láminas, ou traballos propostos polo profesor, na data establecida.
- Enténdese por apto, todo aquel procedemento (láminas técnicas, láminas teóricas, traballos escritos, etc.) que sendo entregado completo, cumpra cuns requisitos mínimos de presentación e con todos os obxectivos marcados ao inicio da actividade.
- Algúns traballos consideráense imprescindibles para poder superar a materia, aínda que non se teñan en conta na nota definitiva.
- Nos exames, se podran poñer preguntas clave cuxo erro na contestación conllevara a non corrección do exame asignandole unha nota de cero puntos.
- No caso de que o alumno non supere a avaliación, ten un exame de recuperación.

Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria.**Determinación de la nota final de la evaluación.**

- A cualificación lévase a cabo mediante a corrección de probas escritas, que constan de distintos apartados, cada un dos cales terá asignado unha puntuación coñecida previamente polo alumno.
- Nos exames só a poderá utilizar o material axeitado para a realización dos exercicios. Non a poderá copiar o que conllevara a anulación do exame.
- Os traballos e exames estarán a disposición do alumno para a súa consulta e posible mellora no proceso de aprendizaxe.
- A nota final da avaliación se calculará como a media aritmética das notas obtidas polo alumno nas distintas probas realizadas. Para poder realizar a media, ninguna das notas poderá ser inferior a tres puntos.

Criterios de cualificación na avaliación final ordinaria.

A cualificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións dos catro apartados en los que quedo dividida a materia. Para dar por superada a materia o

alumno deberá ter como mínimo tres apartados aprobados, e no apartado suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

Mecanismo para recuperar unha avaliación non superada.

A recuperación levaráse a cabo mediante a realización dunha proba escrita sobre os contidos do apartado que corresponda. A nota da avaliación que foi obxecto de recuperación, será a media da nota da avaliación e a nota da recuperación. Si esta media é inferior a cinco e a nota da recuperación é aprobada se considera recuperada cunha calificación de 5 puntos.

Recuperación final.

A recuperación final levaráse a cabo mediante unha proba escrita dos contidos impartidos dos apartados non superados.

Alumnado que deberá realizar a recuperación final:

Todo aquel alumno que teña como máximo dous apartados non superados.

Descrición do tipo de proba:

Proba escrita teórico-práctica, que constará do número de apartados que considere o profesor necesarios para a súa avaliación.

Estándares que se van avaliar:

Se evaluarán os estándares non superados.

Como se calcula a cualificación final:

A cualificación final será a media aritmética das cualificacións dos catro apartados superados inicialmente ou mediante recuperación.

4.5.h. Avaliación extraordinaria.

No período dende a avaliación ordinaria e a avaliación extraordinaria, dedicarase a actividades de apoio, reforzo e recuperación para aqueles alumn@s que non superen algúns dos apartados dos que se compón a materia e ampliación para todos aqueles alumn@s que superaron a materia.

A proba de recuperación será unha proba escrita teórico-práctica dos apartados non superados na avaliación ordinaria.

4.6. 2º BACHARELATO (Debuxo Técnico II)

4.6.a. Obxectivos

- Entender o debuxo técnico como unha linguaxe universal que nos permite expresar gráfica e obxectivamente unha realidade.
- Desenvolver as destrezas necesarias para expresarse cos instrumentos específicos do debuxo, utilizando ás técnicas gráficas axeitadas e ofrecendo solucións claras, precisas e obxectivas.
- Desenvolver a visión espacial para relacionar, situar e compara-las formas tanto no espazo real como a súa correspondencia no espazo do debuxo.
- Coñecer e comprender ás regras do debuxo técnico para interpretar a representación de formas como imaxe da realidade.
- Usar os métodos e coñecementos propios do debuxo técnico na investigación e solución razoada de problemas científicos e técnicos.
- Aceptar a normalización como convencionalismo universal que simplifica e facilita o entendemento da representación ou racionaliza- a produción dunha determinada realidade.
- Coñecer e respecta-las principios normas (UNE e ISO), na execución de planos técnicos.
- Desenvolver a destreza expresiva necesaria para trazar bosquexos a man alzada, rexistrando os aspectos fundamentais da forma, orientación, proporción, detalles, medida, etc. Dunha determinada realidade.

4.6.b. Contidos secuenciados e temporalización

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico

- B1.1. Resolución de problemas geométricos.
- B1.2. Proporcionalidad. Rectángulo áureo. Aplicaciones.
- B1.3. Construcción de figuras planas equivalentes.
- B1.4. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.
- B1.5. Aplicaciones.
- B1.6. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- B1.7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- B1.8. Transformaciones geométricas. Aplicaciones.
- B1.1. Resolución de problemas geométricos.
- B1.2. Proporcionalidad. Rectángulo áureo. Aplicaciones.
- B1.3. Construcción de figuras planas equivalentes.
- B1.4. Relación entre los ángulos y la circunferencia. Arco capaz.
- B1.5. Aplicaciones.

- B1.6. Potencia de un punto respecto a una circunferencia. Determinación y propiedades del eje radical y del centro radical. Aplicación a la resolución de tangencias.
- B1.7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación a la resolución de tangencias.
- B1.8. Transformaciones geométricas. Aplicaciones.
- B1.9. Trazado de curvas cónicas y técnicas.
- B1.10. Curvas cónicas. Origen, determinación y trazado de la elipsis, la parábola y la hipérbola.
- B1.11. Curvas técnicas. Origen, determinación y trazado de las curvas cíclicas y envolventes.
- B1.12. Resolución de problemas de pertenencia, tangencia e incidente. Aplicaciones.
- B1.13. Homología. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicaciones.
- B1.14. Afinidad. Determinación de sus elementos. Trazado de figuras afines. Construcción de la elipsis afín a una circunferencia.
- B1.15. Trazado de figuras planas complejas utilizando escalas y construcciones auxiliares idóneas.

Bloque 2. Sistemas de representación

- B2.1. Punto, recta y plano en el sistema diédrico.
- B2.2 Resolución de problemas de pertenencia, incidente, paralelismo y perpendicularidad.
- B2.3. Determinación de la verdadera magnitud de segmentos y formas planas.
- B2.4. Construcción de figuras planas en el sistema diédrico.
- B2.5. Abatimiento de planos. Determinación de sus elementos. Aplicaciones.
- B2.6. Giro de un cuerpo geométrico. Aplicaciones.
- B2.7. Cambios de plano. Determinación de las nuevas proyecciones. Aplicaciones.
- B2.8. Afinidad entre proyecciones.
- B2.9. Problema inverso al abatimiento.
- B2.10. Cuerpos geométricos en el sistema diédrico.
- B2.11. Representación de poliedros regulares. Posiciones singulares.
- B2.12. Determinación de sus secciones principales.
- B2.13. Representación de prismas y pirámides.
- B2.14. Representación de cilindros, conos y esferas. Secciones planas.
- B2.15. Determinación de secciones planas y elaboración de desarrollos.
- B2.16. Intersecciones.
- B2.17. Giros, abatimiento o cambios de plano para determinar la verdadera magnitud de elementos de piezas tridimensionales.
- B2.18. Sistemas axonométricos ortogonales.
- B2.19. Posición del triedro fundamental. □
- B2.20. Relación entre el triángulo de trazas y los ejes del sistema.
- B2.21. Determinación de coeficientes de reducción.
- B2.22. Tipología de las axonometrías ortogonales. Ventajas e inconvenientes.
- B2.23. Representación de figuras planas.
- B2.24. Representación simplificada de la circunferencia.
- B2.25. Representación de cuerpos geométricos y espacios arquitectónicos. Secciones planas. Intersecciones

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- B3.1. Elaboración de esbozos, croquis y planos.
- B3.2. Proceso de diseño o fabricación: perspectiva histórica y situación actual.
- B3.3. Proyecto: tipos y elementos.
- B3.4. Planificación de proyectos.
- B3.5. Identificación de las fases de un proyecto. Programación de tareas.
- B3.6. Elaboración de las primeras ideas.
- B3.7. Tipos de planos: de situación, de conjunto, de montaje, de instalación, de detalle, de fabricación o de construcción.
- B3.8. Presentación de proyectos.
- B3.9. Elaboración de la documentación gráfica de un proyecto gráfico, industrial o arquitectónico sencillo.
- B3.10. Dibujo de esbozo a mano alzada y esquemas.
- B3.11. Elaboración de dibujos acotados.
- B3.12. Elaboración de croquis de piezas y conjuntos.
- B3.13. Posibilidades de las tecnologías de la información y de la comunicación aplicadas al diseño, a la edición, al archivo y a la presentación de proyectos.
- B3.14. Dibujo vectorial 2D. Dibujo y edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidad de capas.
- B3.15. Dibujo vectorial 3D. Inserción y edición de sólidos. Galerías y bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
- B3.16. Selección del encuadre, la iluminación y el punto de vista.
- B3.17. Resolución de ejercicios de dibujo técnico utilizando recursos informáticos.

Secuenciación e temporalización

Distribuirse a materia en tres partes, correspondientes a cada evaluación, asegurándose de que se cubran los objetivos propuestos en la programación e atendiendo a las necesidades educativas especiales que puedan surgir.

O departamento sairá ao paso -nas súas reunións periódicas - das posibles dificultades que poidan surgir na programación marcada, así como do impulso do plan lector e actividades previstas.

1ª Evaluación: Bloque 1. Geometría y dibujo técnico

2ª Evaluación: Bloque 2. Sistemas de representación

3ª Evaluación: Bloque 2. Sistemas de representación

Bloque 3. Documentación gráfica de proyecto

4.6.c. Criterios de evaluación

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico

- B1.1. Resolver problemas de tangencias mediante la aplicación de las propiedades del arco capaz, de los ejes y centros radicales y/o de la transformación de circunferencias y rectas por inversión, indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos.

- B1.2. Dibujar curvas cíclicas y cónicas e identificar sus principales elementos, utilizando sus propiedades fundamentales para resolver problemas de pertenencia, tangencia o incidente.
- B1.3. Relacionar las transformaciones homológicas con sus aplicaciones a la geometría plana y a los sistemas de representación, valorando la rapidez y la exactitud en los trazados que proporciona su utilización.

Bloque 2. Sistemas de representación

- B2.1. Valorar la importancia de la elaboración de dibujos a mano alzada para desarrollar la visión espacial, analizando la posición relativa entre rectas, planos y superficies, identificando sus relaciones métricas para determinar el sistema de representación adecuado y la estrategia idónea que solucione los problemas de representación de cuerpos o espacios tridimensionales.
- B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos mediante las sus proyecciones ortográficas, analizando las posiciones singulares respecto a los planos de proyección, determinando las relaciones métricas entre sus elementos, las secciones planas principales y la verdadera magnitud o desarrollo de las superficies que los conforman.
- B2.3. Dibujar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros y conos, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesaris, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas ubicadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- B3.1. Elaborar esbozos, croquis y planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorar la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificar de manera conjunta su desarrollo, revisar el avance de los trabajos y asumir las tareas encomendadas con responsabilidad.
- B3.2. Presentar de manera individual y colectiva los esbozos, los croquis y los planos necesarios para la definición de un proyecto sencillo relacionado con el diseño industrial o arquitectónico, valorar la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona la utilización de aplicaciones informáticas, planificar de manera conjunta su desarrollo, revisar el avance de los trabajos y asumir las tareas encomendadas con responsabilidad.

4.6.d. Estándares de aprendizaxe e relación coas CC.BB.

Bloque 1. Geometría y dibujo técnico

- DT2.B1.1.1. Identifica la estructura geométrica de objetos industriales o arquitectónicos a partir del análisis de plantas, alzados, perspectivas o fotografías, señalando sus elementos básicos y determinando las principales relaciones de proporcionalidad. CCL
- DT2.B1.1.2. Determina lugares geométricos de aplicación al dibujo aplicando los conceptos de potencia o inversión. CMCCT

- DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compuestas por puntos, rectas y circunferencias describiendo sus posibles aplicaciones a la resolución de problemas geométricos. CAA
- DT2.B1.1.4. Selecciona estrategias para la resolución de problemas geométricos complejos, analizando las posibles soluciones y transformándolos por analogía en otros problemas más sencillos. CSIEE
- DT2.B1.1.5. Resuelve problemas de tangencias aplicando las propiedades de los ejes y centros radical, e indicando gráficamente la construcción auxiliar utilizada, los puntos de enlace y la relación entre sus elementos. CMCCT
- DT2.B1.2.1. Comprende el origen de las curvas cónicas y las relaciones métricas entre elementos, describe sus propiedades e identifica sus aplicaciones. CCL
- DT2.B1.2.2. Resuelve problemas de pertenencia, intersección y tangencias entre líneas rectas y curvas cónicas, aplicando sus propiedades, y justifica el procedimiento utilizado. CAA
- DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas después de determinar los elementos que las definen, tales como ejes, focos, directrices, tangentes o asíntotas, resolviendo su trazado por puntos o por homología respecto a la circunferencia. CSIEE
- DT2.B1.3.1. Comprende las características de las transformaciones homológicas, identifica sus invariantes geométricos y describe sus aplicaciones. CCL
- DT2.B1.3.2. Aplica la homología y la afinidad a la resolución de problemas geométricos y a la representación de formas planas. CSIEE
- DT2.B1.3.3. Diseña a partir de un esbozo previo o reproduce a la escala conveniente figuras planas complejas, e indica gráficamente la construcción auxiliar utilizada. CMCCT

Bloque 2. Sistemas de representación

- DT2.B2.1.1. Comprende los fundamentos o principios geométricos que condicionan el paralelismo y la perpendicularidad entre rectas y planos, utilizando el sistema diédrico o, en su caso, el sistema de planos acotados como herramienta base para resolver problemas de pertenencia, posición, mínimas distancias y verdadera magnitud. CAA
- DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contenidas en planos paralelos, perpendiculares u oblicuos a los planos de proyección, trazando sus proyecciones diédricas. CSIEE
- DT2.B2.1.3. Determina la verdadera magnitud de segmentos, ángulos y figuras planas utilizando giros, abatimiento o cambios de plano en sistema diédrico y, en su caso, en el sistema de planos acotados. CAA
- DT2.B2.1.4. Representa el hexaedro o cubo en cualquier posición respecto a los planos coordenados, el resto de los poliedros regulares, prismas y pirámides en posiciones favorables, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, determinando partes vistas y ocultas. CSIEE
- DT2.B2.2.1. Representa cilindros y conos de revolución aplicando giros o cambios de plano para disponer sus proyecciones diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. CMCCT CAA
- DT2.B2.2.2. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas y/o esféricas, dibujando sus proyecciones diédricas y obteniendo su verdadera magnitud. CMCCT
- DT2.B2.2.3. Halla la intersección entre líneas rectas y cuerpos geométricos con la ayuda de sus proyecciones diédricas o su perspectiva, indicando el trazado auxiliar utilizado para la determinación de los puntos de entrada y salida. CMCCT
- DT2.B2.2.4. Desarrolla superficies poliédricas, cilíndricas y cónicas, con la ayuda de sus proyecciones diédricas, utilizando giros, abatimiento o cambios de plano para obtener la verdadera magnitud de las aristas y caras que las conforman. CAA
- DT2.B2.3.1. Comprende los fundamentos de la axonometría ortogonal, clasificando su tipología en función de la orientación del triángulo fundamental, determinando el triángulo de trazas y calculando los coeficientes de reducción. CMCCT
- DT2.B2.3.2. Dibuja axonometrías de cuerpos o espacios definidos por sus vistas principales, disponiendo su posición en función de la importancia relativa de las caras que se deseen mostrar y/o de la conveniencia de los trazados necesarios. CCEC

- DT2.B2.3.3. Determina la sección plana de cuerpos o espacios tridimensionales formados por superficies poliédricas, dibujando isometrías o perspectivas caballerías. CMCCT

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos

- DT2.B3.1.1. Elabora y participa activamente en proyectos cooperativos de construcción geométrica, aplicando estrategias propias adecuadas al lenguaje del dibujo técnico. CSC
- DT2.B3.1.2. Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los definen. CMCCT
- DT2.B3.1.3. Dibuja esbozos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas. CCEC
- DT2.B3.1.4. Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, los cortes y/o las secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando esbozos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo con la normativa de aplicación. CCEC
- DT2.B3.2.1. Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, y valora la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona su utilización. CD
- DT2.B3.2.2. Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad. CD
- DT2.B3.2.3. Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista adecuado al propósito buscado. CD
- DT2.B3.2.4. Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de manera que éstos sean claros y limpios, y que respondan al objetivo para los que se realizaron. CD

4.6.e. Indicadores dos Estándares de aprendizaxe

Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico

Trazados fundamentales no plano.

- Realiza trazados geométricos haciendo uso de la escuadra y el cartabón.
- Comprende la composición geométrica descrita en un enunciado y determina gráficamente los lugares geométricos indicados
- Realiza operaciones con segmentos.
- Resuelve geoméricamente operaciones aritméticas.
- Dibuja ángulos haciendo uso de instrumentos y de técnicas geométricas.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en el arte y en diseño publicitario e industrial. Sección Dibujo en el arte.
- Trazados geométricos:
 - Los órdenes clásicos,

-
- La proporción áurea o divina proporción,
 - Las proporciones del cuerpo humano en el arte,
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.
 - Presentaciones y animaciones de algunas construcciones

Trazado de polígonos

- Construye triángulos conociendo sus lados, sus ángulos, sus rectas o sus puntos notables.
- Construye cuadriláteros conociendo sus elementos y las relaciones entre ellos.
- Construye polígonos regulares mediante métodos generales.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.
- Dibuja polígonos estrellados.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo. Presentaciones y animaciones de algunas construcciones
- Diseño asistido por ordenador.

Proporcionalidad, semejanza y escalas

- Resuelve problemas geométricos en cuya solución es preciso determinar relaciones de proporcionalidad y semejanza.
- Dibuja figuras semejantes y proporcionales a una figura dada.
- Construye una escala gráfica.
- Reproduce una figura plana dada a la escala especificada y sabe indicar a qué escala está representada una figura.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial.
- Analiza el estudio de las proporciones que se ha hecho en distintas ramas del arte a lo largo de la historia.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Transformaciones geométricas

- Resuelve problemas geométricos en los que intervienen razones simples o razones dobles.
- Construye figuras geométricas planas que cumplen ciertas condiciones haciendo uso de las transformaciones geométricas elementales.
- Resuelve problemas de homotecia.
- Traza figuras simétricas a una dada, respecto a un punto y respecto a un eje.
- Realiza y analiza giros de una figura dada.
- Identifica, valora y construye formas geométricas y redes modulares empleadas en arte y arquitectura.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial y figuras geométricas presentes en la naturaleza.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Trazado de tangencias

- Dada una figura geométrica, sabe indicar los puntos de tangencia entre sus diferentes elementos y los centros de los distintos arcos que la componen.
- Sabe trazar tramos rectos, arcos y circunferencias que cumplen ciertas condiciones de tangencia.
- Sabe enlazar una serie de puntos y trazar a partir de ellos un recorrido curvo continuo.
- A partir de los centros y puntos de tangencia, sabe reproducir una figura enlazando de forma correcta los distintos tramos rectos y curvos.
- Analiza y reproduce formas geométricas empleadas en diseño industrial que incorporan tangencias.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Curvas técnicas

- A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan óvalos u ovoides en su trazado.
- A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.
- Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan espirales.
- A partir de las propiedades de las curvas técnicas, sabe construir figuras planas que incorporan volutas o espirales en su trazado.
- Realiza dibujos que representan figuras tridimensionales que incorporan espirales.
- Analiza y reproduce curvas geométricas presentes en la naturaleza.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.
- Todos los estándares de aprendizaje ayudan a adquirir la competencia matemática, las competencias básicas en ciencia y tecnología y la conciencia y expresiones culturales.

Bloque 2. Sistemas de representación

Sistemas de representación

- A partir de las vistas de una pieza en sistema diédrico, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- A partir de la representación de una pieza en perspectiva axonométrica, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- A partir de la representación de una pieza en perspectiva caballera, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.
- A partir de la representación de una pieza en el sistema de planos acotados, sabe dibujar dicha pieza en otros sistemas de representación.

-
- Analiza los distintos sistemas de representación empleados en distintas ramas del arte, desde el Renacimiento hasta nuestros días.
 - Entiende el procedimiento seguido para cambiar el punto de vista en un cuadro y es capaz de trasladar el punto de vista en otros cuadros.
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema diédrico

- Representa puntos, rectas y planos en sistema diédrico.
- A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones diédricas de la misma, incluida la tercera proyección.
- Con el fin de resolver problemas geométricos, sabe hacer uso de las trazas de rectas y planos en sistema diédrico a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.
- A partir de las proyecciones horizontal y vertical de una pieza, sabe trazar la tercera proyección.
- Resuelve problemas geométricos a partir de la representación de una serie de elementos en sistema diédrico, como puntos, rectas y planos.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema de planos acotados.

- Sabe trazar planos en el sistema de planos acotados a partir de los datos descritos en un enunciado.
- A partir de la representación en perspectiva de una pieza, sabe dibujar las proyecciones de la misma en el sistema acotado.
- Representa puntos y rectas que cumplen ciertas condiciones en el sistema de planos acotados.
- Sabe trazar perfiles longitudinales en planos topográficos.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema axonométrico

-
- Representa en perspectiva isométrica piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico.
 - Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema isométrico a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.
 - Sabe situar puntos en sistema axonométrico y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.
 - Sabe situar planos en sistema axonométrico a partir de los datos del enunciado.
 - Representa en perspectiva isométrica los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.
 - Representa en perspectiva isométrica piezas geométricas empleadas en diseño industrial.
 - Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema de perspectiva caballera

- Representa en perspectiva caballera piezas tridimensionales a partir de sus vistas en sistema diédrico.
- Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema de perspectiva caballera a partir de los puntos y rectas descritos en un enunciado.
- Sabe situar puntos en sistema de perspectiva caballera y dibujar las proyecciones de rectas descritas en el enunciado.
- Sabe situar planos en sistema de perspectiva caballera a partir de los datos del enunciado.
- Representa en perspectiva caballera los elementos circulares de piezas tridimensionales a partir de sus vistas.
- Representa en perspectiva caballera piezas geométricas empleadas en diseño industrial.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Sistema cónico

- Determina planos a partir de las proyecciones de puntos y de rectas en el plano de proyección.
- Determina rectas en sistema cónico a partir de la intersección de planos.
- Resuelve problemas de paralelismo y de intersecciones a partir de las proyecciones en el plano de proyección.
- Sabe hallar las trazas de rectas y planos en sistema cónico.

-
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Perspectiva cónica

- Dibuja la perspectiva cónica de piezas tridimensionales a partir de sus vistas y conociendo el punto de vista.
- Elige adecuadamente la posición del punto de vista con el fin de representar piezas tridimensionales en perspectiva cónica.
- Elige adecuadamente los datos necesarios para representar una pieza tridimensional en perspectiva cónica sin que salga deformada.
- Representa adecuadamente arcos de circunferencia horizontales o verticales en perspectiva cónica.
- Una vez estudiados los distintos sistemas de representación, modifica el punto de vista y el sistema de representación empleados originalmente en un cuadro.
- Aprecia los esfuerzos realizados por distintos artistas para conseguir representaciones realistas en perspectiva cónica mediante la indicación de uno o varios puntos de fuga.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.

Bloque 3. Documentación gráfica de proyectos.

- Conoce los ámbitos de actuación de las distintas normas y los organismos encargados de certificarlas.
- Sabe valorar la importancia de la normalización industrial con el fin de abaratar costes y universalizar el uso de los diseños artísticos de ámbito industrial.
- Utiliza las TIC como herramienta de aprendizaje y manejo de programas informáticos de dibujo.
- Identifica formas y medidas de objetos industriales o arquitectónicos, a partir de los planos técnicos que los define.
- Dibuja esbozos a mano alzada y croquis acotados para posibilitar la comunicación técnica con otras personas.
- Elabora croquis de conjuntos y/o piezas industriales u objetos arquitectónicos, disponiendo las vistas, los cortes y/o las secciones necesarias, tomando medidas directamente de la realidad o de perspectivas a escala, elaborando esbozos a mano alzada para la elaboración de dibujos acotados y planos de montaje, instalación, detalle o fabricación, de acuerdo con la normativa de aplicación.
- Comprende las posibilidades de las aplicaciones informáticas relacionadas con el dibujo técnico, y valora la exactitud, la rapidez y la limpieza que proporciona su utilización.

-
- Representa objetos industriales o arquitectónicos con la ayuda de programas de dibujo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando objetos y disponiendo la información relacionada en capas diferenciadas por su utilidad
 - Representa objetos industriales o arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, insertando sólidos elementales, manipulándolos hasta obtener la forma buscada, importando modelos u objetos de galerías o bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando el encuadre, la iluminación y el punto de vista adecuado al propósito buscado.
 - Presenta los trabajos de dibujo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de manera que éstos sean claros y limpios, y que respondan al objetivo para los que se realizaron.

4.6.f. Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Divídese a materia en cuatro apartados, Xeometría métrica aplicada, Sistemas de representación (S. Diédrico), S. de representación e perspectiva (S.Axonométrico, S. Cabaleira, S.Cónico) e Normalización.

Avaluación inicial:

No se contempla. El aprendizaje se inicia considerando que el alumno no tiene ningún tipo de conocimiento sobre la materia.

Avaluación continua:

A evaluación de los alumnos de BACHARELATO, realizábase:

Mediante la valoración de exámenes o pruebas de conocimientos teórico-prácticas puntuales que o ayude a comprobar el nivel de conocimientos, valorar el nivel de comprensión o el estado en que se encuentra el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El alumno superará la materia, se supera los cuatro apartados en los que se ha dividido.

Los instrumentos de evaluación serán los siguientes:

Puntuación obtenida en las pruebas teórico-prácticas y exámenes.

Mínimos exigibles para aprobar la materia:

Para dar por superada la materia el alumno deberá tener como mínimo tres apartados aprobados, no contando como menos una nota de 3 puntos.

4.6.g. Sistema e criterios de calificación.

Para aprobar a avaliación, o alumno deberá cumprir:

- Asistencia a clase con regularidade e co material necesario para traballar.
- Que a media resultante de todos os exames sexa igual ou superior a cinco, e que a nota do exame suspenso non sexa inferior a catro.
- Entregar todos e cada un dos exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor, na data establecida.
- Enténdese por apto, todo aquel procedemento (láminas técnicas, laminas teóricas, traballos escritos, etc.) que sendo entregado completo, cumpra cuns requisitos mínimos de presentación e con todos os obxectivos marcados ao inicio da actividade.
- Algúns traballos consideráanse imprescindibles para poder superar a materia, aínda que non se teñan en conta na nota definitiva.
- Nos exames, se podran poñer preguntas cruce cuxo erro na contestación conllevara a non corrección do exame asignandole unha nota de cero puntos.
- No caso de que o alumno non supere a avaliación, ten un exame de recuperación.

Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria.

Determinación de la nota final de la evaluación.

- A cualificación lévase a cabo mediante a corrección de probas escritas, que constan de distintos apartados, cada un dos cales terá asinado unha puntuación coñecida previamente polo alumno.
- Nos exames só a poderá utilizar o material axeitado para a realización dos exercicios. Non a poderá copiar o que conllevara a anulación do exame.
- Os traballos e exames estarán a disposición do alumno para a súa consulta e posible mellora no proceso de aprendizaxe.
- A nota final da avaliación se calculará como a media aritmética das notas obtidas polo alumno nas distintas probas realizadas. Para poder realizar a media, ninguna das notas podrá ser inferior a tres puntos.

Criterios de cualificación na avaliación final ordinaria.

A calificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións dos catro apartados en los que quedo dividida a materia. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo tres apartados aprobados, e no apartado suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

Mecanismo para recuperar unha avaliación non superada.

A recuperación levaráse a cabo mediante la realización dunha proba escrita sobre os contidos do apartado que corresponda. A nota da avaliación que foi obxecto de recuperación, será a media da nota da avaliación e a nota da recuperación. Si esta media é inferior a cinco e a nota da recuperación é aprobada se considera recuperada cunha calificación de 5 puntos.

Recuperación final.

A recuperación final levaráse a cabo mediante unha proba escrita dos contidos impartidos dos apartados non superados.

Alumnado que deberá realizar a recuperación final:

Todo aquel alumno que teña como máximo dous apartados non superados.

Descrición do tipo de proba:

Proba escrita teórico-práctica, que constará do número de apartados que considere o profesor necesarios para a súa avaliación.

Estándares que se van avaliar:

Se evaluarán os estándares non superados.

Como se calcula a cualificación final:

A cualificación final será a media aritmética das cualificacións dos catro apartados superados inicialmente ou mediante recuperación. Si alguno dos apartados non se superou, a avaliación final será como máximo de 4 puntos.

4.6.h. Avaliación extraordinaria.

No período dende a avaliación ordinaria e a avaliación extraordinaria, dedicarase a actividades de apoio, reforzo e recuperación para aqueles alumn@s que non superen algúns dos apartados dos que se compón a materia e ampliación e preparación para as probas de acceso á universidade para todos aqueles alumn@s que superaron a materia.

A proba de recuperación será unha proba escrita teórico-práctica dos apartados non superados na avaliación ordinaria.

4.7 1º BACHARELATO (D.Artístico I)

4.7.i Obxectivos

La enseñanza del Dibujo Artístico en el Bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Comprender la importancia del dibujo como fundamento de todas las artes visuales y lenguaje que conecta con cualquier actividad de expresión y construcción vinculada al conocimiento.
- Desarrollar la sensibilidad ante el hecho artístico, a partir de las manifestaciones en todos los campos del arte y del diseño de cualquier época y cultura.

-
- Conocer y distinguir los elementos básicos de configuración de la forma, empleándolos correctamente, según criterios analíticos, en la representación de objetos del entorno o expresivos, sobre objetos reales o simbólicos.
 - Entender la forma de los objetos que se representan como consecuencia de su estructura interna y saber representarla gráficamente.
 - Comprender los distintos datos visuales que contienen las formas como partes relacionadas de un conjunto, atendiendo especialmente a las proporciones que se dan entre ellos y representándolos prioritariamente según su importancia en el conjunto e ignorando detalles superfluos.
 - Emplear de modo eficaz los mecanismos de percepción relacionados con las imágenes plásticas, desarrollando la memoria visual y la retentiva para poder comunicarse con imágenes procedentes tanto del exterior como del interior de uno mismo.
 - Valorar la importancia de la observación y el estudio de las formas de la naturaleza como fuente de reflexión para representaciones de carácter subjetivo.
 - Conocer las leyes básicas de asociación perceptiva e interpretar una misma forma o conjunto de formas con diferentes intenciones comunicativas o expresivas.
 - Utilizar con soltura la terminología básica, los recursos expresivos, los procedimientos y los materiales propios del dibujo, utilizándolos adecuadamente según la intencionalidad comunicativa e iniciando la búsqueda de un lenguaje personal.
 - Conocer las bases teóricas y científicas sobre el color, su potencial expresivo y comunicativo y su aplicación en la creación de imágenes.
 - Establecer puentes entre otras áreas de conocimiento del Bachillerato de Artes, a través del conocimiento científico, histórico, tecnológico o lingüístico, contribuyendo así al logro de una educación integral.
 - Desarrollar la creatividad, el pensamiento divergente y la exploración permanente del entorno y de la realidad interior, mediante la consideración de planteamientos abiertos y plurales y la búsqueda constante de soluciones originales y libres de prejuicios.
 - Apreciar el capital artístico de nuestra Comunidad y las aportaciones de este al patrimonio cultural universal.

4.7.j Contidos secuenciados e temporalización

Bloque 1. El dibujo como herramienta

- B1.1. Diferentes modos de ver y dibujar. Dibujo y función.
- B1.2. Expresión de la subjetividad.

-
- B1.3. Materiales, utensilios y soportes básicos.
 - B1.4. Introducción a las técnicas secas y a su aplicación.

Bloque 2. Línea y forma

- B2.1. Elementos básicos en la configuración de la forma. La línea como elemento configurador.
- B2.2 La perspectiva intuitiva y su aplicación en el dibujo artístico.

Bloque 3. La composición y sus fundamentos

- B3.1. Composición intuitiva. Concepto de equilibrio visual.
- B3.2. Psicología de la forma. Leyes visuales que rigen las relaciones entre las formas del cuadro.

Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura

- B4.1. La mancha como elemento configurador del volumen. El claroscuro.
- B4.2. La construcción de las sombras. Valores tonales.
- B4.3. Iluminación. Tipos de luz y su comportamiento.

Bloque 5. El color

- B5.1. Teoría del color. Naturaleza. Dimensiones y comportamiento del color.
- B5.2. Expresividad del color.

Secuenciación e temporalización

Distribuirse a materia en tres partes, correspondentes a cada avaliación, asegurándose de que se cubran os obxectivos propostos na programación e atendendo ás necesidades educativas especiais que poidan xurdir.

O departamento sairá ao paso nas súas reunións periódicas das posibles dificultades que poidan xurdir na programación marcada, así como do impulso do plan lector e actividades previstas.

- Primera avaliación:

Bloque 1. Debuxo como ferramenta (B1.3. Materiais, utensilios e soportes básicos, B1.4. Introducción as técnicas secas e á súa aplicación, lápiz de grafito, carboncillo, difumino e goma de borrar.)

Bloque 2. Liña e forma (B2.1 Elementos básicos na configuración da forma. A liña como elemento configurador. B2.2 A perspectiva intuitiva e a súa aplicación no debuxo artístico)

Bloque 4. A luz, o claroscuro e textura (B4.1 A mancha como elemento configurador de volume, o claroscuro, B4.2 A construción das sombras, valores tonais.)

- Segunda avaliación:

Bloque 1. O debuxo como ferramenta (B1.1. Diferentes modos de ver y dibujar. Dibujo y función. B1.2. Expresión de la subjetividad, B1.3. Materiais, utensilios e soportes, B1.4 as técnicas secas e á súa aplicación)

Bloque 2. Liña e forma (B2.1 Elementos básicos na configuración da forma. A liña como elemento configurador. B2.2 A perspectiva intuitiva e a súa aplicación no debuxo artístico)

Bloque 4. A luz, o claroscuro e textura (B4.1 A mancha como elemento configurador de volume, o claroscuro, B4.2 A construcción das sombras, valores tonais.)

- Tercera avaliación:

Bloque 1. O debuxo como ferramenta (B1.1. Diferentes modos de ver y dibujar. Dibujo y función. B1.2. Expresión de la subjetividad, B1.3. Materiais, utensilios e soportes, B1.4 as técnicas secas e á súa aplicación)

Bloque 2. Liña e forma (B2.1 Elementos básicos na configuración da forma. A liña como elemento configurador. B2.2 A perspectiva intuitiva e a súa aplicación no debuxo artístico.

Bloque 3. A composición e os seus fundamentos (B3.1. Composición intuitiva. Concepto de equilibrio visual, B3.2. Psicología da forma. Leis visuais que rixen as relacións entre as formas do cadro.

Bloque 5. A cor (B5.1. Teoría da cor. Naturaleza, dimensións e comportamento da cor, B5.2. Expresividade da cor)

4.7.k Criterios de avaliación

Bloque 1. El dibujo como herramienta

- B1.1. Valorar la importancia del dibujo como herramienta del pensamiento y fin en sí mismo, a través de la historia del arte, en el proceso creativo, con fines artísticos, tecnológicos o científicos.
- B1.2. Utilizar con criterio los materiales y la terminología específica.
- B1.3. Mostrar una actitud autónoma y responsable, respetando las producciones propias y ajenas, así como el espacio de trabajo y las pautas indicadas para la realización de actividades, aportando al aula todos los materiales necesarios.

Bloque 2. Línea y forma

- B2.1. Describir gráficamente objetos naturales o artificiales, mostrando la comprensión de su estructura interna.
- B2.2. Emplear la línea para la configuración de formas y transmisión de expresividad.

Bloque 3. La composición y sus fundamentos

- B3.1. Elaborar composiciones analíticas, descriptivas y expresivas con diferentes grados de iconicidad.
- B3.2. Aplicar las leyes básicas de la percepción visual al representar distintos volúmenes geométricos u orgánicas dentro de un espacio compositivo, atendiendo a las proporciones y a la perspectiva.

Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura

- B4.1. Representar el volumen de objetos y espacios tridimensionales mediante la técnica del claroscuro.
- B4.2. Valorar la influencia de la luz como configuradora de formas y su valor expresivo.
- B4.3. Explorar las posibilidades expresivas de la textura visual y el claroscuro.

Bloque 5. El color

- B5.1. Conocer y aplicar los fundamentos teóricos sobre el color y las relaciones cromáticas, tanto en la expresión gráfico-plástica como en el análisis de diversas manifestaciones artísticas.

4.7.I Estándares de aprendizaxe e CC.

Bloque 1. El dibujo como herramienta

- DA1.B1.1.1. Valora y conoce la importancia del dibujo artístico, sus aplicaciones y sus manifestaciones a través de la historia y en la actualidad, con el estudio y la observación de obras y artistas significativos/as. CSC/CCEC
- DA1.B1.1.2. Selecciona, relaciona y emplea con criterio a terminología específica, de forma oral y escrita, en puestas en común o pruebas individuales, aplicada a producciones propias o ajenas. CCL
- DA1.B1.2.1. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráficos, adecuándolos al objetivo plástico deseado. CSIEE/CCEC
- DA1.B1.3.1. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. CSC
- DA1.B1.3.2. Muestra una actitud autónoma y responsable, respetando el trabajo propio y ajeno. CSIEE

Bloque 2. Línea y forma

- DA1.B2.1.1. Utiliza la línea en la descripción gráfica de objetos expresando volumen, movimiento, espacio y sensaciones subjetivos. CSIEE/CCEC
- DA1.B2.1.2. Representa formas naturales y artificiales, de manera analítica o expresiva, atendiendo a la comprensión de su estructura interna. CSIEE/CCEC
- DA1.B2.2.1. Comprende y representa las formas desde distintos puntos de vista. CSIEE/CCEC
- DA1.B2.2.2. Describe gráficamente las formas atendiendo a sus proporciones, relacionándolas con formas geométricas simples. CMCCT

Bloque 3. La composición y sus fundamentos

- DA1.B3.1.1. Selecciona los elementos gráficos esenciales para la representación de la realidad observada según la función que se persiga (analítica o subjetiva) y su grado de iconicidad. CSIEE/CCEC

-
- DA1.B3.2.1. Relaciona y representa las formas en el plano atendiendo a las leyes visuales asociativas, a las organizaciones compositivas, al equilibrio y a las direcciones visuales en composiciones con una finalidad expresiva, analítica o descriptiva. CAA

Bloque 4. La luz. El claroscuro y la textura

- DA1.B4.1.1. Representa el volumen, el espacio y la textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos. CSIEE/CCEC
- DA1.B4.2.1. Conoce el valor expresivo y configurador de la luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, y explicar verbalmente esos valores en obras propias y ajenas. CCL/CSIEE/CCEC
- DA1.B4.3.1. Observa y utiliza la textura visual con procedimientos gráfico-plásticos, con fines expresivos y configuradores, en obras propias y ajenas. CD/CCEC

Bloque 5. El color

- DA1.B5.1.1. Aplica el color siguiendo las dimensiones de esta (valorluminosidad, saturación-intensidad y cromatono) en la representación de composiciones y formas natural y artificiales. CSIEE/CCEC
- DA1.B5.1.2. Demuestra el conocimiento, con explicaciones orales, escritas y gráficas, de los fundamentos teóricos del color en composiciones y estudios cromáticos. CCL/CCEC
- DA1.B5.1.3. Aplica de manera expresiva el color en la obra plástica personal. CCEC
- DA1.5.1.4. Analiza el uso del color observando las producciones artísticas de referencia en todas sus manifestaciones. CSIEE/CCEC
- DA1.B5.1.5. Representa los matices cromáticos, a partir de observación del natural, mediante la mezcla de colores primarios. CSIEE/CD

4.7.m Indicadores de los estándares de aprendizaje.

4.7.n Procedimientos e instrumentos de evaluación.

Avaluación inicial

No se contempla. El aprendizaje se inicia considerando que el alumno no tiene ningún tipo de conocimiento sobre la materia.

A evaluación continua.

Farase unha avaliación continua durante todo o proceso didáctico.

Procedimientos que se van emplear:

A avaliación dos alumnos realízase baseándose en:

- **Coñecementos:** Mediante a valoración de láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos, etc. Exames ou probas de coñecementos teórico-practicas puntuais que o axude a comprobar o nivel de coñecementos, valorar o nivel de comprensión ou o estado no que se atopa o proceso de ensino-aprendizaxe.
- **Actitudes:** Mediante a observación de asistencia regular a clase, entrada puntual á aula específica, asistencia diaria co material necesario para traballar, bo

comportamento e interese pola materia, aproveitamento das sesións, actitude respectuosa cara aos compañeiros, profesor/a, material individual ou escolar.

Instrumentos que se van empregar

- Observación diaria.
- Traballos dos alumnos e exames.
- Observación do uso dos materiais e do seu coidado.
- Calidade estética e orixinalidade.
- Pulcritude e limpeza.
- Actitud.

Minimos esixibles para aprobar a materia:

Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

4.7.o Sistema e criterios de cualificación.

Para aprobar a avaliación, o alumno deberá cumprir:

- Entregar todos e cada un dos exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor, na data establecida, recibindo a cualificación que corresponda de acordo con a rubrica.
- Enténdese como apto, todo aquel traballo (láminas técnicas, láminas teóricas, traballos artísticos, traballos escritos,...) que sendo entregado completo, cumpra cuns requisitos mínimos de presentación e con todos os obxectivos marcados ao inicio da actividade.
- Realización dos exames correspondentes á avaliación.

Como se calcula a cualificación da materia na avaliación ordinaria.

Determinación da nota final da avaliación.

- 70% exercicios, laminas, ou traballos propostos polo profesor.
- 30% nota exames correspondentes a avaliación.

Para que un traballo, exercicio ou lámina sexa evaluado deberá:

- Estar totalmente rematado no momento da entrega,
- Reunir unhas condicións mínimas de presentación. Non se aceptaran dobrados, engurrados, rotos, sucios, co tachones, co líquidos, exercicios que non respectan as marxes establecidas.
- Os traballos "non aptos" deberán ser corrixiados ou repetidos e presentados de novo a avaliación nas datas previstas a tal fin.
- A nota da avaliación dos traballos obterase como a media das notas obtidas en cada un dos exercicios, láminas, ou traballos propostos na avaliación.
- O criterio de calificación dos exames vendran establecidos en cada unha das preguntas. A nota final do examen se obtendrá como a suma das notas parciais de cada pregunta.

Criterios de cualificación na avaliación final ordinaria.

A cualificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

Mecanismo para recuperar unha avaliación non superada

A recuperación levaráse a cabo na semana seguinte ás vacacións de Nadal, ou Semana Santa. Durante eses días o alumno deberá entregar os traballos mal feitos corrixidos, e os non realizados na avaliación. Así mesmo, o alumno terá que realizar unha proba escrita sobre os contidos desa avaliación.

Recuperación final.

A recuperación final levaráse a cabo mediante unha proba escrita dos contidos impartidos na avaliación non superada. Previamente para poder realizar a proba, o alumno deberá entregar todos os traballos correspondentes á avaliación non superada.

Alumnado que deberá realizar a recuperación final:

Todo aquel alumno que teña como máximo unha avaliación non superada.

Descrición do tipo de proba:

Proba escrita teórico-práctica, que constará do número de apartados que considere o profesor necesarios para a súa avaliación.

Estándares que se van avaliar:

Se evaluarán os estándares non superados.

Como se calcula a cualificación final:

A cualificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspenso polo menos unha nota de 3 puntos.

4.7.p Avaliación extraordinaria

No período dende a avaliación ordinaria e a avaliación extraordinaria, dedicarase a actividades de apoio, reforzo e recuperación para aqueles alumn@s que non superen algúns dos apartados dos que se compón a materia e ampliación para todos aqueles alumn@s que superaron a materia.

A proba de recuperación será unha proba escrita teórico-práctica dos apartados non superados na avaliación ordinaria.

5. PROCEDIMENTOS PARA A REALIZACIÓN DA AVALIACIÓN INICIAL

Na avaliación inicial do alumnado, realízanse unhas probas previas cunha serie de cuestións e de exercicios prácticos, para poder axustar a programación os distintos niveis cos que atopamos na aula.

6. METODOLOXÍA DIDÁCTICA NA E.S.O.

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

- A nosa actividade como profesores será considerada como mediadora e guía para o desenvolvemento da actividade construtiva do alumno.
- Partiremos do nivel de desenvolvemento do alumno, o que significa considerar tanto ás súas capacidades como os seus coñecementos previos.
- Orientaremos a nosa acción a estimular no alumno o desenvolvemento de competencias .
- Promoveremos a adquisición de aprendizaxes funcionais e significativas.
- Buscarán formas de adaptación na axuda pedagóxica ás diferentes necesidades do alumnado.
- Impulsaremos un estilo de avaliación que sirva como punto de referencia á nosa actuación pedagóxica, que proporcione ao alumno información sobre o seu proceso de aprendizaxe e permita a participación do alumno neste a través da autoavaliación e a coavaliación.
- Fomentaremos o desenvolvemento da capacidade de socialización e de autonomía do alumno.
- A configuración de imaxes o formas, e en xeral ás actividades procedimentais, non son en se mesmas o obxectivo básico da materia, senón unha das vías de acceso á comprensión e gozo da realidade visual. *O cultivo de destrezas ten sentido para conseguir representacións e para interiorizar conceptos.*
- Desenvolverase a capacidade creadora nas experiencias dos traballos dos alumnos. Para iso protexerase a expresión individual, estimularanse a iniciativa e a espontaneidade. Esta é un ensino activo con respostas inmediatas onde o alumno debe buscar solucións en vez de expresar a resposta do profesor.
- A concreción dos principios plasmarase na busca sistemática da construción de procedementos do seguinte tipo:
 - Análise e clasificación de linguaxes visuais no ámbito.
 - Identificación e comparación de texturas visuais e táctiles.
 - Descricións, comparacións e representacións de formas.
 - Diferenciacións e representacións de matices.
 - Recoñecemento e utilización de distintos soportes e técnicas.

En relación aos recursos ambientais e materiais teremos en conta que no noso contexto cultural grande número dos estímulos que recibimos son de natureza táctil ou visual. Esta

información provén de dúas grandes fontes: a que proporciona a natureza e a que provén da actividade e creación humana, onde están incluídos o deseño e ás artes en xeral.

O ensino e aprendizaxe da materia a vai facilitada polo desenvolvemento intelectual que progresa do pensamento concreto ao pensamento formal. A didáctica desta materia ha de partir da *apreciación do máis próximo para chegar ao máis afastado*. Trátase, ante todo, de que o alumno *asimile os ámbitos visual e plástico en que vive*. Nesta interacción co ámbito, teñen un papel importante ás manifestacións da *arte popular*, que poden atoparse non importa en qué lugar e que conteñen valores estéticos, a análise da cal e aprecio contribúen a educar a sensibilidade artística. Ao tempo, débese axudar, estimular e intercambiar ideas nas aulas para *lograr unha crecente sensibilidade cara ao feito artístico, tendo como referencia a obra dúas grandes artistas*.

A realidade cotiá, tanto natural como de imaxes e feitos plásticos, na que viven inmersos os alumnos, e onde están os obxectos dos distintos deseños e ás imaxes transmitidas polos diversos medios (cinema, televisión, imaxe dixital, etc.), deberá ser sempre o punto de partida.

7. METODOLOXÍA DIDÁCTICA INCIDINDO NO IMPULSO DA AUTONOMÍA PERSOAL NO BACHARELATO.

Tratándose dunha materia propia dunha modalidade hai que pensar que cos coñecementos recibidos, o alumno adquire unha formación máis especializada que lle prepara e orienta cara a estudos posteriores ou cara a unha actividade profesional.

A metodoloxía a seguir fundamentarase na idea principal de que o DEBUXO TÉCNICO debe capacitar para o coñecemento da linguaxe gráfico empregado polas distintas especialidades industriais, tanto nos seus aspectos de lectura e interpretación coma no de expresión de ideas tecnolóxicas ou científicas.

Tendo en conta que o Debuxo Técnico debe ser eminentemente activo, á explicación teórica da materia seguirase a realización de exercicios, problemas e actividades que poñan o alumno en situación de aplicación dos coñecementos adquiridos.

Aconséllase, se isto é posible, a utilización máxima de medios audiovisuais para conseguir a maior eficiencia docente, claridade de exposición e aforro considerable de tempo. Tamén se recomenda a utilización de modelos reais.

En xeral, e para aproveitar ao máximo o número de horas lectivas do curso, as actividades deben distribuírse mediante traballos a man alzada, e tamén a limpo para que o alumno adquirea soltura con todos os instrumentos e a rapidez e precisión necesarias; por iso polo menos a metade dos seus traballos deberá realizalos con instrumentos. Non obstante o repaso de moitas construcións e certo tipo de problemas xeométricos e de descritiva pode facelos a man alzada. Este sistema de aprendizaxe que aparentemente non ten importancia, supón para o alumno un aforro de tempo moi estimable que pode dedicar a ampliar o número de actividades.

Esta metodoloxía onde predomina a parte practica fronte á teoría, ha de dar como resultado que o alumno adquirea unha seguridade na resolución de cuestións prácticas.

8. ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.

A flexibilidade metodolóxica é un principio clave na resposta á diversidade de todo o alumnado, e a organización dos agrupamentos constitúe un dos elementos da metodoloxía que permite maior adaptación dos contidos e das actividades que se aborden.

Para atender a diversidade considerada nos niveis de educación correspondentes, especificaremos como grupo diferenciado aqueles que atendan aos criterios de agrupamento:

- Non acadar o nivel de coñecemento.
- Non ter interese e motivación.
- Non seguir o ritmo de traballo.
- Alumnos con minusvalideces
- Alumnos con grande capacidade intelectual.
- Alumnos con TDAH
- Alumno ASPERGER

Unha vez detectada na avaliación inicial os agrupamentos flexibles correspondentes, ás estratexias didácticas que rexerán a atención a diversidade serán:

- Diversificarase a información conceptual para que cada grupo de alumnos, segundo o criterio do profesor, poida elixir vos apartados máis axeitados.
- Asíumense ás diferenzas no interior do grupo e propónse exercicios de diversa dificultade de execución.
- Distínguense os exercicios que se consideran realizables pola maioría de alumnos, sempre dun menor grao de dificultade, incrementado paulatinamente o grao de dificultade.
- Facilitase a avaliación individualizada na que se fixan ás metas que o alumno alcanzará a partires de criterios derivados da súa propia situación inicial.
- Alumnos con minusvalideces procurar adaptar o ámbito ás súas necesidades e empregando material complementario axeitado, articulándose ás medidas pertinentes para cada caso tendo sempre en conta o apoio dun especialista.
- O traballo individual é necesario para posibilitar a adaptación ao ritmo de aprendizaxe e ás características de cada alumno, e crea momentos de introspección necesarios para o coñecemento das propias capacidades.
- Se o alumnado destes agrupamentos necesita un cambio metodolóxico substancial, o enfoque metodolóxico deberá ser baseándose en proxectos de traballo ou unidades didácticas nas que prime o carácter práctico e funcional dos contidos.
- A participación en agrupamentos específicos farase constar aos alumnos no seu expediente como reforzo educativo.

8.1. Medidas de reforzo.

- Reforzo explicativo na clase.
- Reforzo mediante exercicios que se adecúen o nivel do grupo.
- Atención fora da hora lectiva ordinaria.
- Algúns contidos da programación terán carácter cíclico (entendendo por cíclico que contidos básicos estudados nos primeiros niveis serán revisados e ampliados nos cursos superiores).

8.2. Medidas de ampliación.

Aos alumnos con alto grao de capacitación poñeránselles aqueles exercicios de ampliación que mellor adáptense ás súas necesidades.

8.3. Adaptacións curriculares.

- Alumnos con minusvalideces procurar adaptar o ámbito ás súas necesidades e empregando material complementario axeitado, articulándose ás medidas pertinentes para cada caso tendo sempre en conta o apoio dun especialista.
- O traballo individual é necesario para posibilitar a adaptación ao ritmo de aprendizaxe e ás características de cada alumno, e crea momentos de introspección necesarios para o coñecemento das propias capacidades.
- Se o alumnado destes agrupamentos necesita un cambio metodolóxico substancial, o enfoque metodolóxico deberá ser baseándose en proxectos de traballo ou unidades didácticas nas que prime o carácter práctico e funcional dos contidos.
- Alumnos con TDAH :
 - Supervisar con frecuencia a realización das tarefas para reconducir ou para reforzar positivamente.
 - Buscar a colaboración dun/unha compañeiro/a responsable para que lle axude a comprender e realizar as tarefas
 - Deixar máis tempo para os exames ou probas escritas.
 - Supervisar a comprensión das preguntas
 - Se están incompletos, completalos de forma oral.
- Alumnos ASPERGER
 - Darlle tempo para organizar libros, materiais de debuxo, mochila.
 - Cando sexa posible, reducir a escritura manual mediante uso de ordenador
 - Evitar a presión
 - Facer o posible para que entenda as instrucións: preguntarlle cousas sobre o que se vai a facer, combiñar as instrucións verbais con demostracións, xestos e instrucións escritas, facer que demostre que entendeu o que se debe facer, non conformándonos con respostas de sí ou non.
 - Supervisar con frecuencia a realización das tarefas. As revisións sempre proporcionan seguridade e son reforzadoras da aprendizaxe.
 - Buscar a colaboración dun/unha compañeiro/a responsable para que lle axude a comprender e realizar as tarefas.

9. PLANS DE TRABAJO PARA A SUPERACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES NA E.S.O.

Contidos esixibles

Os alumnos da ESO con materias pendentes de cursos anteriores terán como contidos esixibles os contidos que impartíronse no curso anterior.

Programa de reforzo para a recuperación das materias pendentes de cursos anteriores

O xefe do departamento resolverá todas aquelas dúbidas que os alumnos puedan tener sobre os contidos.

Avaliación.

A materia repartirase en tres trimestres. Para superar será necesario superar as probas teórico prácticas dos contidos.

Haberá tres exames parciais: no mes de decembro, marzo e maio.

Para os alumnos que non tiveran superada a materia haberá un exame final no mes de maio.

O calendario de exames publicárase nos espazos destinados para información dos alumnos.

Criterios cualificacións.

A cualificación da avaliación final ordinaria será a media aritmética das cualificacións das tres avaliacións. Para dar por superada a materia o alumno deberá ter como mínimo dúas avaliacións aprobadas, e na suspenso polo menos unha nota de 3,5 puntos.

10. ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO DAS MATERIAS PENDENTES NO BACHARELATO.

Recuperación durante o curso

Para os alumnos de bacharelato haberá un exame de recuperación da materia por cada avaliación.

Recuperación de materias pendentes

Os alumnos de 2º curso coa materia pendente de 1º curso, sempre que superen ás avaliacións de 2º curso darase por superada tamén a de 1º curso, con la excepción en el apartado de xeométrico que deberá realizar la prueba correspondiente. No caso de non superar a materia do 2º curso, haberá que facer un exame da materia de 1º curso en cada avaliación.

Para os alumnos que non tiveran superada a materia haberá un exame final no mes de maio.

O calendario de exames publicárase nos espazos destinados para información dos alumnos.

Reforzos para lograr recuperación.

Dado cos contidos do 1º curso impártense tamén no 2º curso, en xeral non sería necesario reforzos especiais, se o alumno necesitase reforzos puntuais, o xefe do departamento programará clases adicionais.

11. PROGRAMAS ESPECÍFICOS PERSONALIZADOS PARA O ALUMNADO REPETIDOR NA E.S.O.

Este departamento como membro dos equipos educativos da E.S.O. seguirá ás propostas elaboradas polo centro nos programas específicos personalizados para os alumnos repetidores.

12. PROCEDIMENTOS PARA ACREDITAR OS COÑECEMENTOS PREVIOS NO BACHARELATO

(NON PROCEDE).

13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS:

Tratarase de complementar a actividade da aula, con visitas aos distintos museos, e salas de exposicións das distintas Fundacións, aproveitando ás súas programacións culturais e os talleres didácticos que organizan para vos centros escolares.

Entre os museos cabe sinalar: o Museo Quiñóns de León, Fundación Laxeiro, Museo de Pontevedra, Museo de Arte Contemporáneo de Vigo, etc. E entre ás salas de exposicións das distintas Fundacións ás principais son Caixanova, Caixagalicia, Fundación Barrie da Maza.

Así mesmo, o propio Concello de Vigo mantén un programa de visitas guiadas co nome de "Vigo por dentro", o cal pode ser de grande interese para o coñecemento do patrimonio cultural e artístico da cidade.

Tamén tratarase de posibilitar ao alumno un contacto directo con algún artista da zona mediante a visita ao seu taller de traballo (Silverio Rivas, Francisco Leiro, Xavier Magalhaes etc).

A consulta de páxinas web proporcionará un inmenso repertorio de obras de arte e a posibilidade de percorrer museos de calquera lugar do mundo, ademais de curiosos museos virtuais.

Igualmente, poden completar ás informacións visuais buscando na rede imaxes de Escher, Kandinsky, xunto con outras referencias sobre os xogos visuais na pintura.

A ampliación de obras artísticas impresionistas e expresionistas proporcionará un maior coñecemento do tratamento da cor, ademais dun afondamento nestes estilos.

A observación das formas presentes na natureza e nos núcleos urbanos é un recurso fundamental.

A consulta de páxinas web proporcionará un inmenso repertorio de obras de arte e, ao mesmo tempo, a posibilidade de atopar exemplos de estruturas minerais, formas de xardíns e construcións, etc.; exemplos, en definitiva, de todas ás combinacións xeométricas posibles, xunto con outras referencias interesantes sobre os xogos visuais na pintura.

A procura e a observación de todo tipo de planos (pisos, deseños de coches, edificios, ...) estimulará o gusto polos contidos técnicos e ampliará vos recursos gráficos.

A consulta de páxinas de internet proporcionará un inmenso repertorio de obras de arte e de

edificaci3ns, biografías de arquitectos e deseñadores de modelos técnicos.

Hai algunhas películas sobre a vida de grandes arquitectos: Miguel Anxo, Le Corbusier, Gaudí...; ademais, en sitios como YouTube encóntanse vídeos sobre eles.

A lectura de cómics, procura de fotografías, visionado de películas, utilizaci3n d3as recursos informáticos..., serán actividades que favorecerán a asimilaci3n dos contidos.

Trátase dun tema oportuno para realizar investigacións: sobre un medio en concreto, sobre debuxantes de cómic, directores de cinema, películas (ou tratamento cinematográfico dalgún tema), fotógrafos (ou fotografías famosas).

A consulta de páxinas web proporcionará un inmenso repertorio de obras de arte e a posibilidade de atopar exemplos de cómics, vídeos, películas...

Débase estimular a capacidade de análise e crítica mediante diálogos, debates...

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES:

Co fin de ampliar coñecementos sobre os distintos campos que pode abranguer a arte, podería resultar interesante que, unha vez ao ano, un especialista nun tema previamente elixido para ese curso, impartise no centro unha conferencia coa súa sesión práctica correspondente, sendo esta a mesma para os distintos niveis da ESO, e Bacharelato.

Como posibles temas a tratar, e a xeito de exemplo, propónse a seguinte lista, á cal poderán engadirse todos aqueles outros temas que se consideren oportunos.

- Maquetismo na edificación.
- Marionetas, a súa construción e manexo.
- Maquillaxe e vestuario, a súa aplicaci3n ao cinema e teatro.
- Papel reciclado, fabricaci3n e usos.
- Xoiaría e esmaltes.
- Cerámica.
- Arte floral.
- Xardinaría.
- Programas informáticos distintos aos empregados no centro, que teñan relación co departamento.
- Encuadenaci3n.
- Restauraci3n, nos seus diferentes campos.
- Desenvolvo técnicas pictóricas distintas das utilizadas na aula.

ORGANIZACI3N DAS ACTIVIDADES.

O Departamento propondrá ao Vicedirector/a ao comezo das avaliacións, que coinciden coasartísticos programacións trimestrais das distintas Entidades, aquelas actividades que se consideren de interese para o Departamento, a fin da súa posible coordinaci3n co resto de Departamentos do Centro.

14. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCI3N AO PLAN LECTOR

Considéranse dos tipos de lecturas:

- Lectura con carácter instrumental.

Aquela que ten como obxectivo adquirir vocabulario e coñecementos propios da materia.

- Lectura cultivada con finalidade estética.

Lecturas de textos literarios e testemuños artísticos, relacionados cos distintos movementos artísticos e con carácter pictórico. O xogo de imaxes e vocabulario que brinden ao alumno un novo modo de comunicación.

Textos literarios, nos que a capacidade expresiva da cor, a forma, etc, ofrezan ao alumno a posibilidade de descubrir un vocabulario propio das distintas manifestacións artísticas e plásticas.

Testemuños artísticos .Conxunto de textos escritos, proclamas ou manifestos onde os artistas reflexionaron sobre o quefacer artístico e novas vías de creación.

Os criterios de selección:

Responden a diferentes obxectivos, por unha parte, que sexa un texto significativo para comprender e ampliar os distintos contidos e por outra, que sirva de motivación, ao alumno para internarse na arte do noso século e á súa vez, como disparador creativo.

Dada a amplitude deste punto e a xeito de exemplo para unha mellor comprensión expónse un desenvolvemento para o tema da cor.

A COR

Testemuños artísticos.

- Escritos de arte de vangarda. 1900/1945
 - A forza suxestiva V. VAN GOGH
 - Sobre a cor PAUL GAUGUIN
 - Sobre a cor PAUL CEZANNE
 - Notas dun pintor HENRI MATISSE (1908)
 - A cor como vibración E. NOLDE
- A pintura futurista. Manifesto técnico (1910)
 - U. BOCCION
 - C. CARRA.
 - L. RUSSOLO.
 - G. BALLA.
 - G. SEVERINI.
- A arte vista polos artistas
 - A arte é harmonía (1890) G. SEURAT.
- As vangardas artísticas do século xx.
 - Sobre a pintura E.L.KIRCHNER
 - Curso e seminario sobre a cor (1923) W.KANDINSKY

Textos literarios

-
- RAFAEL ALBERTI
A nena que se vai ao mar
Serra de Guadarrama
 - JUAN RAMON JIMENEZ
Alba
 - FEDERICO GARCIA LORCA
Romance da lúa
Canción oriental.
 - MARGUERITE YOURCENAR
Conto Azul

Lecturas sobre artistas.

Lecturas sobre Dalí, Escher, Kandinsky, Seurat, Mark Rotkho, Juan Gris, pintura do antigo Exipto, Picasso,

A. Saura, Mirou, Pollock, Mondrian. Arcimboldo, Velázquez, Matisse, Van Gogh, Kandinsky, Richard Buckminster Fuller, Sol Lewitt, Brunelleschi, Leonardo da Vinci

Lecturas sobre vos medios audiovisuais, en libros, en revistas ou periódicos e en internet.

Débase dedicar un tempo especial á lectura de noticias.

15. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC.

Dentro dos recursos didácticos que se poden empregar no proceso de ensinanza aprendizaxe están os medios informáticos.

Entre ás súas vantaxes na aplicación á educación plástica visual e Audiovisual caben sinalar: fomento da autoaprendizaxe, estímulo a atención e a motivación, permite adquirir información difícil de adquirir por outros medios, redución no tempo da aprendizaxe, etc.

O ordenador pódese usar na área de plástica como un novo recurso para a creación. O canon conectado o ordenador permite facer presentacións dos temas desta materia dunha maneira práctica e sinxela.

Entre os programas adaptados á materia da educación plástica visual e audiovisual podemos diferenciar:

- Programas de Debuxo. Á vantaxe máis importante, fronte o debuxo manual, é que permite facer variacións da imaxe con total facilidade, rapidez e limpeza. (Paint, Cabri-Géometre II, Corel, Autocad..).
- Programas de tratamento de imaxes. A posibilidade de tratar unha imaxe pode ser moi interesante para os alumnos. Pódense obter efectos gráficos moi atractivos, despertando o seu interese e curiosidade. Ás imaxes pódense retocar, transformar e editar con grandes posibilidades. (Photo Editor, Photoshop. Gimp.)

- Programas para presentacións: Permiten desenrolar temas, expoñer traballos, presentar produtos, etc. Pódense inserir gráficos, debuxos, imaxes e mesmo textos. (PowerPoint)
- Programas de tratamento de textos: Ofrecen recursos para realizar debuxos. Pódense realizar composicións sinxelas e creativas traballando conceptos básicos como gamas e harmonías cromáticas, siluetas contornos e dintornos, simetría, etc. (Word ou OpenOffice Write)
- Acceder á información que a encontra na web.
- Visitar diferentes web para ampliar contidos.(Educación Plástica.net)
- É interesante a consulta en internet dúas deseños de Leonardo da Vinci.
- Visitar diferentes web para realizar traballos ou presentacións de diapositivas. Entre elas recomendamos: Recortado de folerpas de neve; Escher. *A arte do imposible...*
- Visitar diferentes web para realizar traballos ou presentacións de diapositivas. Vídeos sobre esgrafiado, estampado...
- Visitar diferentes web para realizar traballos ou presentacións de debuxos, das *Meninas*, de pintura dixital...
- Visitar ás web de Wassily Kandinsky, Picasso, Seurat, Mirou, Museo Picasso, visita virtual do Museo de Arte Abstracta español de Cunca, Pintura con *spray*.
- Visitar páxinas web para realizar traballos ou presentacións de diapositivas sobre ilusión óptica, imaxe, Dalí, Escher...

16. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA

En todo momento o departamento de debuxo colaborará co plan de convivencia establecido no centro.

Moitas das actividades que realízanse na aula contemplan ditas normas de convivencia.

17. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE FORMACIÓN EN VALORES.

(Non é posible o seu desenvolvemento, ao non existir o devandito plan no centro).

18. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS

Libros relacionados coa materia.

Ordenador na aula.

Proxector

Tórculo para gravado.

Forno na aula.

Cámara dixital.

Recursos incluídos na web.

Internet. (web de distintos pintores, museos, vídeos sobre técnicas, etc.)

Edixgal. (1º E.S.O.)

19. PROCEDEMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN.

Na LOE, os decretos do currículo e as ordes de avaliación constitúen o marco de referencia obrigado para o desenvolvemento do proceso avaliador nos centros e nas aulas. Neste marco determínase que a avaliación debe abarcar tanto a actividade de ensinanza coma a de aprendizaxe, e que debe constituír un proceso continuo, sistemático, flexible e integrador.

Este proceso ten como obxectivos:

- Coñecer a situación de partida dos compoñentes que inciden no proceso no momento en que se propón a avaliación.
- Facilitar a formulación dun modelo de actuación adecuado ao contexto en función dos datos anteriores.
- Seguir a evolución do desenvolvemento e aprendizaxe dos alumnos.
- Tomar as decisións necesarias para adecuar o deseño, e o desenvolvemento da nosa acción educadora ás necesidades e os logros detectados nos alumnos nos seus procesos de aprendizaxe.

Os procedementos de avaliación establecen que os profesores avaliarán os procesos de ensinanza e a súa propia práctica docente en relación co logro dos obxectivos educativos do currículo. Esta avaliación terá tamén un carácter continuo e formativo, e incluírá referencias a aspectos tales como:

- A organización da aula.
- Aproveitamento dos recursos do centro.
- A relación entre o profesor e os alumnos.
- A relación entre os profesores.
- A convivencia entre os alumnos.
- Os diferentes aspectos que integran as concrecións do currículo dos niveis educativos e áreas de ensinanza.
- Procedementos e instrumentos de avaliación.
- Os criterios de avaliación dos procesos de ensinanza-aprendizaxe.
- Instrumentos de rexistro do profesor.
- Escalas de valoración (para contidos de tipo actitudinal e procedemental)
- Escalas de valoración (para obxectivos e contidos vinculados listas de control ao dominio conceptual).
- Se levará a cabo analizando os resultados obtidos polos alumnos en función de si cubriron o no tódolos obxectivos propostos.
- Lo exposto anteriormente nos levará a analizar se a metodoloxía utilizada foi o non a correcta.

-
- A autoevaluación se realizará por trimestre, en paralelo a la avaliación de los alumnos.
 - A adaptación do currículo ao medio sociocultural é tarefa de cada un dos centros. Porén, pareceunos de interese ofrecerlles aos equipos docentes algúns puntos de reflexión.

20. MODIFICACIÓN POR PROPOSTA DA MEMORIA DO CURSO ANTERIOR.

O Departamento finalizado o curso avaliará a memoria no seu conxunto e revisará aqueles aspectos que poden ser suxeitos de modificación para incorporar as melloras nos curso vindeiros.

Non se propuxo ningunha modificación.

E de conformidade asinan os profesores do Departamento .

Asdo. Lorena Escudeiro Estévez.

Asdo. Estrella Baños Martín.