

## PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

### Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36019426	IES Coruxo	Vigo	2022/2023

### Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Educación secundaria obrigatoria	Educación plástica, visual e audiovisual	3º ESO	2	70

<b>Contido</b>	<b>Páxina</b>
1. Introducción	3
2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias	4
3.1. Relación de unidades didácticas	5
3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas	6
4.1. Concrecións metodolóxicas	14
4.2. Materiais e recursos didácticos	15
5.1. Procedemento para a avaliación inicial	16
5.2. Criterios de cualificación e recuperación	16
5.3. Procedemento de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	18
6. Medidas de atención á diversidade	18
7.1. Concreción dos elementos transversais	20
7.2. Actividades complementarias	21
8.1. Procedemento para avaliar o proceso do ensino e a practica docente cos seus indicadores de logro	22
8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora	23
9. Outros apartados	23

## 1. Introducción

Esta materia impártese en todos os centros de Secundaria de Galicia, xa que forma parte da etapa obrigatoria, polo que ten unha gran importancia como substrato dunha curiosidade e interese futuros polas distintas manifestacións plásticas.

A educación artística é unha actividade imprescindible no desenvolvemento das persoas. A experimentación coas artes plásticas, visuais e audiovisuais fomenta a exploración e coñecementos propios e promove a imaxinación así como a capacidade para crear respostas múltiples, en linguaxes propios, a diferentes necesidades. Así mesmo a actividade artística implica un grao alto de interacción co grupo onde o traballo propio e alleo, individual e en grupo, serven para fomentar o debate e aprender a aprender.

O estudo da imaxe nos diferentes medios (a súa historia, as tipoloxías, as técnicas de creación, etc.) convértese nun dos fíos principais da materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual. Foméntase a experimentación e a creación de imaxes bidimensionais e tridimensionais en diferentes medios de xeito que o alumnado tome contacto con técnicas e medios tradicionais así como cos medios tecnolóxicos e dixitais, explorando as cualidades expresivas da cada un deles.

Preténdese que, partindo dunha base común de conceptos, o alumnado traballe e experimente co emprego das diferentes linguaxes visuais e audiovisuais realizando as súas propias producións plásticas e audiovisuais.

É imprescindible que o alumnado adquira os coñecementos e as destrezas básicas para afrontar a análise crítica da imaxe visual e audiovisual como elemento de comunicación. Esta materia colabora amplamente no fomento do espírito crítico do alumnado ante as imaxes con diferentes funcións comunicativas e moi especialmente ante a imaxe publicitaria.

A materia impártese nos cursos de primeiro e terceiro da ESO e dá continuidade á educación artística recibida polo alumnado nas etapas anteriores, facilitándolle ao alumnado: seguir aprofundando no coñecemento, interpretación e valoración crítica das imaxes en todas as súas funcións; potenciar o coñecemento e o respecto polo patrimonio cultural e artístico e a súa posta en vañlor; poñer en práctica da expresividade propia mediante a realización de producións individuais e colectivas.

A materia está deseñada a partir de oito obxectivos que saen dos obxectivos xerais da etapa e das competencias que configuran o perfil de saída do alumnado ao termo do ensino básico, en especial dos descritores da competencia en conciencia e expresión culturais, aos que se engaden aspectos relacionados coa comunicación verbal, a dixitalización, a convivencia democrática, a interculturalidade ou a creatividade. A materia ten un enfoque eminentemente práctico o que leva a que o alumnado se inicie na produción artística sen necesidade de dominar as técnicas nin os recursos, e que vaia adquirindo estes coñecementos en función das necesidades derivadas da súa propia produción.

Os criterios de avaliación e os contidos da materia articúlanse en catro bloques. O primeiro leva por título «Patrimonio artístico e cultural» e inclúe contidos relativos aos xéneros artísticos e ás manifestacións culturais máis destacadas. O segundo, denominado «Elementos formais da imaxe e da linguaxe visual. A expresión gráfica», abrangue os elementos, principios e conceptos que se poñen en práctica nas distintas manifestacións artísticas e culturais como forma de expresión. O terceiro bloque, «Expresión gráfico-plástica e técnica: fundamentos e procedementos», comprende tanto os procedementos gráfico-plásticos como as distintas operacións técnicas ademais dos factores e as etapas do proceso creativo e unha introdución aos sistemas de representación máis importantes. Inclúese tamén unha introdución á xeometría plana e aos sistemas de representación. Por último, o bloque «Imaxe e comunicación visual e audiovisual» incorpora os contidos relacionados coas linguaxes, as finalidades, os contextos, as funcións e os formatos da comunicación visual e audiovisual.

## 2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Comprender a importancia que tiveron no desenvolvemento do ser humano algúns exemplos seleccionados das distintas manifestacións culturais e artísticas, amosando interese polo patrimonio como parte da propia cultura, para entender como se converten no testemuño dos valores e das convicións de cada persoa e da sociedade no seu conxunto, e para recoñecer a necesidade da súa protección e da súa conservación.	1	3			1-3	1-2		1
OBX2 - Explicar as producións plásticas, visuais e audiovisuais propias, comparándoas coas dos seus iguais e con algunhas das que conforman o patrimonio cultural e artístico, xustificando as opinións e tendo en conta o progreso desde a intención ata a realización, para valorar o intercambio, as experiencias compartidas e o diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	1				1-3	1-3		1-3
OBX3 - Analizar diferentes propostas plásticas, visuais e audiovisuais, amosando respecto e desenvolvendo a capacidade de observación e interiorización da experiencia e da satisfacción estética, para enriquecer a cultura artística individual e alimentar o imaxinario propio.	1-2			1	4	1-3		2
OBX4 - Explorar as técnicas, as linguaxes e as intencións de diferentes producións culturais e artísticas, analizando, de forma aberta e respectuosa tanto o proceso como o produto final, a súa recepción e o seu contexto, para descubrir as posibilidades que ofrecen como fonte xeradora de ideas e respostas.	2	3		1-2	3	3		2
OBX5 - Realizar producións artísticas individuais ou colectivas con creatividade e imaxinación, seleccionando e aplicando ferramentas, técnicas e soportes en función da intencionalidade, para expresar a visión do mundo, as emocións e os sentimentos propios, así como para mellorar a capacidade de comunicación e desenvolver a reflexión crítica e a autoconfianza.	1-2				1-3-4	3		3-4
OBX6 - Apropiarse das referencias culturais e artísticas da contorna, identificando as súas singularidades, para enriquecer as creacións propias e desenvolver a identidade persoal, cultural e social.	2			1	3	1		1-3

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX7 - Aplicar as técnicas, os recursos e as convencións principais das linguaxes artísticas, incorporando de forma creativa as posibilidades que ofrecen as tecnoloxías, para as integrar e enriquecer o deseño e a realización dun proxecto artístico.	2-3		3	1-5		1-3		4
OBX8 - Compartir producións e manifestacións artísticas, adaptando o proxecto á intención e ás características do público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desenvolvemento persoal.	1		2-3	3	3-5		1-3	4

### 3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	Os xéneros artísticos. Manifestacións culturais e artísticas. Particularidades do patrimonio artístico galego.	Os distintos xéneros artísticos e as manifestacións culturais e artísticas clave ao longo da historia, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: análise dos seus aspectos formais e do seu contexto histórico. Particularidades do patrimonio artístico galego.	5	4	X		
2	A xeometría nos obxectos, na arte e na contorna natural.	A xeometría na natureza, na arquitectura e no deseño de obxectos cotiáns. Xeometría plana. Introducción ás tanxencias e enlaces.	15	10	X	X	X
3	A percepción visual. Elementos de configuración visual e a súa organización compositiva.	Introdución aos principios perceptivos, elementos e factores. Posibilidades expresivas e comunicativas dos elementos visuais: elementos básicos, forma, cor e textura. A composición: conceptos de equilibrio, proporción e ritmo aplicados á organización de formas no plano e no espazo.	10	4	X		
4	O proceso creativo.	Factores e etapas do proceso creativo. O esbozo. Elección de materiais e técnicas. a realización a través de operacións plásticas: manipular, reproducir, illar, transformar e asociar.	10	4	X	X	X
5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dúas dimensións.	Técnicas secas e húmidas. O seu uso na arte e as súas características expresivas. Factores e etapas do proceso creativo. Elección de materiais e técnicas, realización. O esbozo. O proceso creativo a través de operacións plásticas: manipular, reproducir, illar, transformar e asociar.	15	12	X	X	
6	Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en tres dimensións.	O volume: exemplos e características expresivas.	15	12		X	X
7	Sistema diédrico: vistas.	Introdución aos sistemas de representación. Sistema diédrico: vistas. O	15	12	X	X	X

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
7	Sistema diédrico: vistas.	esbozo isométrico.	15	12	X	X	X
8	Imaxes visuais e audiovisuais. O cine e a animación.	Lectura e análise da imaxe visual e audiovisual. Imaxe en movemento. O cine e a animación: características, orixe e evolución. Técnicas básicas para a realización de producións audiovisuais sinxelas, de xeito individual ou en grupo. Experimentación en contornas virtuais de aprendizaxe.	15	12			X

### 3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	Os xéneros artísticos. Manifestacións culturais e artísticas. Particularidades do patrimonio artístico galego.	4

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Recoñecer os factores históricos e sociais que rodean as producións plásticas, visuais e audiovisuais máis relevantes, así como a súa función e a súa finalidade, e describir as súas particularidades e o seu papel como transmisoras de conceptos, valores e convicións, con interese e respecto, desde unha perspectiva de xénero.	Ser quen de recoñecer minimamente os factores que condicionan as distintas producións plásticas así como a súa función desde unha perspectiva de xénero, con curiosidade e respecto.	TI	100
CA1.2 - Valorar a importancia da conservación do patrimonio cultural e artístico universal e galego a través do coñecemento e a análise guiada de obras de arte.	Valorar a importancia do patrimonio galego a través do coñecemento de obras de arte e a súa conservación.		
CA1.3 - Analizar diversas producións artísticas e culturais, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha ollada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Analizar dun xeito sinxelo as producións propias e alleas desde unha mirada estética respectando a diversidade cultural.		
CA1.4 - Seleccionar e describir propostas plásticas, visuais e audiovisuais de diversos tipos e épocas, analízalas con curiosidade e respecto desde unha perspectiva de xénero, e incorporalas á súa cultura persoal e o seu imaxinario propio.	Coñecer diversas proposas plásticas significativas e analízalas para incorporalas ao imaxinario propio desde unha perspectiva de xénero.		
CA1.5 - Argumentar a satisfacción producida pola recepción da arte en todas as súas formas e vertentes, compartindo con respecto impresións e emocións, e expresar a opinión persoal de forma aberta.	Saber expresar minimamente, dun xeito aberto e respectuoso, as emocións e a satisfacción que emanan da percepción dunha obra de arte.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.6 - Explicar a súa pertenza a un contexto cultural concreto, a través da análise dos aspectos formais e dos factores sociais que determinan diversas producións culturais e artísticas actuais.	Recoñecer, dun xeito básico, a pertenza dunha obra de arte a un contexto cultural e histórico concreto a través da análise da configuración formal e dos factores sociais que a condicionan.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Os xéneros artísticos.</li> <li>- Manifestacións culturais e artísticas clave ao longo da historia, incluídas as contemporáneas e as pertencentes ao patrimonio local: análise dos seus aspectos formais e do seu contexto histórico. Particularidades do patrimonio artístico galego.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
2	A xeometría nos obxectos, na arte e na contorna natural.	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.4.1. - Realizar proxectos gráficos axustándose a tarefa solicitada amosando iniciativa no emprego dos principios xeométricos.	Realizar tarefas prácticas e exercicios de xeometría partindo dos exemplos na natureza e na arte.	PE	30
CA1.5.1. - Argumentar e recoñecer os aspectos formais das obras de arte e da natureza en relación ás formas xeométricas.	Saber recoñecer, analizar e argumentar sobre aspectos formais relacionados coa xeometría da nosa contorna.	TI	70
CA3.3.1. - Utilizar con creatividade os exemplos xeométricos presentes na contorna, tanto naturais como arquitectónicos, artísticos ou pertencentes ó ámbito do deseño.	Utilizar con fins creativos exemplos xeométricos da nosa contorna e aplicarlos a producións novedosas propias.		
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Saber expoñer, dun xeito sinxelo, o proceso de elaboración propio, recoñecendo os erros e as posibilidades de mellora, valorando as posibilidades que a normalización ofrece de desenvolvemento persoal.		
CA4.2 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes visuais e audiovisuais, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Diferenciar mínimamente as características dos distintos sistemas de representación e da xeometría, así como os seus procedementos en relación ao resultado buscado, analizando o procedemento con interese.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.5 - Recoñecer os diferentes usos e as funcións das producións e das manifestacións visuais e audiovisuais, e argumentar de forma individual ou colectiva as súas conclusións acerca das oportunidades que poden xerar, cunha actitude aberta e con interese por coñecer a súa importancia na sociedade.	Recoñecer os distintos usos e funcións que nos ofrece a xeometría e argumentar acerca das oportunidades que pode xerar cunha actitude aberta e con curiosidade por coñecer a súa importancia na sociedade.		
CA1.5 - Argumentar a satisfacción producida pola recepción da arte en todas as súas formas e vertentes, compartindo con respecto impresións e emocións, e expresar a opinión persoal de forma aberta.		Baleiro	0
CA2.4 - Realizar un proxecto gráfico-plástico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.			
CA3.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias, amosando unha visión persoal.			

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- As formas xeométricas na arte e na contorna: xeometría na natureza, a arquitectura e o deseño de obxectos cotiáns.</li> <li>- Posibilidades expresivas e comunicativas dos elementos visuais: elementos básicos, forma, cor e textura.</li> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dúas dimensións. Técnicas secas e húmidas. O seu uso na arte e as súas características expresivas.</li> <li>- Imaxes visuais e audiovisuais: lectura e análise.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
3	A percepción visual. Elementos de configuración visual e a súa organización compositiva.	4

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Analizar de xeito guiado as especificidades das linguaxes de diferentes producións culturais e artísticas, establecendo conexións entre elas, e incorporalas con creatividade nas producións propias.	Analizar, de xeito guiado, as características principais dos distintos tipos de linguaxes das diferentes producións artísticas, establecendo conexións entre elas e incorporándoas as producións propias.	TI	100



Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Expresar minimamente ideas e sentimentos, a través da experimentación coas distintas técnicas, desenvolvendo certa capacidade de comunicación e reflexión crítica.		
CA2.3 - Explicar, de forma razoada, a importancia do proceso que media entre a realidade, o imaxinario e a produción, superando estereotipos e amosando un comportamento respectuoso coa diversidade cultural.	Explicar o proceso de produción, superando estereotipos, cunha actitude respectuosa coa diversidade cultural.		
CA2.4 - Realizar un proxecto gráfico-plástico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.	Realizar un pequeno proxecto gráfico-plástico, con certa iniciativa e creatividade, experimentando coas técnicas na xeración de mensaxes propias, axustándose ao solicitado.		

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

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

UD	Título da UD	Duración
4	O proceso creativo.	4

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes artísticas, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Diferenciar, mínimamente, as características das distintas técnicas e linguaxes artísticas, así como os seus procedementos en relación ao resultado buscado, analizando o procedemento con interese.	TI	100
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Expresar minimamente ideas e sentimentos, a través da experimentación coas distintas técnicas, desenvolvendo certa capacidade de comunicación e reflexión crítica.		
CA3.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias, amosando unha visión persoal.	Saber utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias amosando unha visión persoal.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.4 - Realizar un proxecto artístico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas de creación gráfico-plástica.	Ser quen de realizar un pequeno proxecto gráfico-plástico, axustándose ao obxectivo proposto, amosando iniciativa no emprego da linguaxe, materiais, soportes e ferramentas gráfico-plásticas.		
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Saber expoñer, dun xeito sinxelo, o proceso de elaboración propio, recoñecendo os erros e as posibilidades de mellora, valorando as posibilidades que a normalización ofrece de desenvolvemento persoal.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O proceso creativo a través de operacións plásticas: manipular, reproducir, illar, transformar e asociar.</li> <li>- Factores e etapas do proceso creativo. Elección de materiais e técnicas, realización. O esbozo.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en dúas dimensións.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes artísticas, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Diferenciar, mínimamente, as características das distintas técnicas e linguaxes artísticas en dúas dimensións, secas e húmidas, así como os seus procedementos en relación ao resultado buscado, analizando o procedemento con interese.		
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Explicar minimamente o proceso de produción, superando estereotipos, cunha actitude respectuosa coa diversidade cultural.	TI	100
CA3.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias, amosando unha visión persoal.	Saber utilizar, dun xeito sinxelo, con creatividade, referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias amosando unha visión persoal.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.4 - Realizar un proxecto artístico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas de creación gráfico-plástica.	Realizar un pequeno proxecto gráfico-plástico, con certa iniciativa e creatividade, experimentando coas técnicas para poder xerar mensaxes propias, axustándose ao solicitado.		
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Saber expoñer, dun xeito sinxelo, o proceso de elaboración propio, recoñecendo os erros e as posibilidades de mellora, valorando as posibilidades que a normalización ofrece de desenvolvemento persoal.		

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

Contidos
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dúas dimensións. Técnicas secas e húmidas. O seu uso na arte e as súas características expresivas.

UD	Título da UD	Duración
6	Técnicas básicas de expresión gráfico-plásticas en tres dimensións.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes artísticas, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Diferenciar mínimamente as características dos distintos sistemas de representación, así como os seus procedementos en relación ao resultado buscado, analizando o procedemento con interese.	PE	10
CA3.2 - Expresar conceptos, ideas e sentimentos en diferentes producións plásticas e visuais, a través da experimentación con diversas ferramentas, técnicas e soportes, desenvolvendo a capacidade de comunicación e a reflexión crítica.	Explicar minimamente o proceso de produción, superando estereotipos, cunha actitude respectuosa coa diversidade cultural.		
CA3.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias, amosando unha visión persoal.	Saber utilizar con creatividade referencias artísticas e culturais da contorna na elaboración de producións propias amosando unha visión persoal.	TI	90
CA3.4 - Realizar un proxecto artístico, con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas de creación gráfico-plástica.	Realizar un proxecto gráfico-plástico, con certa iniciativa e creatividade, experimentando coas técnicas na xeración de mensaxes propias, axustándose ao solicitado.		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Saber expoñer, dun xeito sinxelo, o proceso de elaboración propio, recoñecendo os erros e as posibilidades de mellora, valorando as posibilidades que a normalización ofrece de desenvolvemento persoal.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensións. O seu uso na arte e as súas características expresivas.</li> <li>- O proceso creativo a través de operacións plásticas: manipular, reproducir, illar, transformar e asociar.</li> <li>- Factores e etapas do proceso creativo. Elección de materiais e técnicas, realización. O esbozo.</li> </ul>

UD	Título da UD	Duración
7	Sistema diédrico: vistas.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA3.1 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes artísticas, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Diferenciar mínimamente as características dos distintos sistemas de representación. Coñecer os seus procedementos en relación ao resultado buscado, analizando o procedemento con interese a través da práctica de exercicios do sistema, neste caso diédrico.	PE	30
CA3.5 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións gráfico-plásticas, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, procurando as solucións e as estratexias máis adecuadas para as mellorar, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Saber expoñer, dun xeito sinxelo, o proceso de elaboración propio, recoñecendo os erros e as posibilidades de mellora, valorando as posibilidades que a normalización ofrece de desenvolvemento persoal e, nun futuro, profesional.	TI	70
CA4.5 - Recoñecer os diferentes usos e as funcións das producións e das manifestacións visuais e audiovisuais, e argumentar de forma individual ou colectiva as súas conclusións acerca das oportunidades que poden xerar, cunha actitude aberta e con interese por coñecer a súa importancia na sociedade.	Recoñecer, dun xeito básico, os diferentes usos que pode ter os sistema diédrico e a croquización a partir das vistas. Argumentar sobre as posibilidades técnicas que poden xerar con interese por coñecer a importancia do debuxo técnico e os sistemas de representación na sociedade.		

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

Contidos

Contidos
- Introducción aos sistemas de representación. Sistema diédrico: vistas. O esbozo isométrico.
- Imaxes visuais e audiovisuais: lectura e análise.

UD	Título da UD	Duración
8	Imaxes visuais e audiovisuais. O cine e a animación.	12

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.1 - Analizar de xeito guiado diversas producións visuais e audiovisuais, incluídas as propias e as dos seus iguais, desenvolvendo con interese unha ollada estética cara ao mundo e respectando a diversidade das expresións culturais.	Analizar, de xeito guiado, as características principais dos distintos tipos de linguaxes das diferentes producións artísticas, establecendo conexións entre elas e incorporándoas as producións propias.	TI	100
CA4.2 - Recoñecer os trazos particulares de diversas técnicas e linguaxes visuais e audiovisuais, así como os seus procesos e resultados en función dos contextos sociais, históricos, xeográficos e tecnolóxicos, procurando e analizando a información con interese e eficacia.	Diferenciar, minimamente, as características das distintas técnicas audiovisuais e as súas linguaxes, así como os seus procedementos en relación ao resultado buscado, analizando o procedemento con interese.		
CA4.3 - Utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións audiovisuais propias, amosando unha visión persoal.	Saber utilizar con creatividade referencias culturais e artísticas da contorna na elaboración de producións propias amosando unha visión persoal.		
CA4.4 - Realizar un proxecto audiovisual con creatividade e de xeito consciente, axustándose ao obxectivo proposto, experimentando con distintas técnicas visuais ou audiovisuais na xeración de mensaxes propias, e amosando iniciativa no emprego de linguaxes, materiais, soportes e ferramentas.	Realizar un pequeno proxecto gráfico-plástico, con certa iniciativa e creatividade, experimentando coas técnicas na xeración de mensaxes propias, axustándose ao solicitado.		
CA4.5 - Recoñecer os diferentes usos e as funcións das producións e das manifestacións visuais e audiovisuais, e argumentar de forma individual ou colectiva as súas conclusións acerca das oportunidades que poden xerar, cunha actitude aberta e con interese por coñecer a súa importancia na sociedade.	Recoñecer os diferentes usos que pode ter as producións audiovisuais e saber argumentar cun mínimo de reflexión sobre as posibilidades que poden xerar estas, cunha actitude aberta, e amosando interese por coñecer a súa importancia na nosa sociedade.		
CA4.6 - Expor os procesos de elaboración e o resultado final de producións audiovisuais, realizadas de forma individual ou colectiva, recoñecendo os erros, buscando as solucións e as estratexias máis adecuadas para melloralas, e valorando as oportunidades de desenvolvemento persoal que ofrecen.	Saber expoñer, dun xeito sinxelo, o proceso de elaboración propio, recoñecendo os erros e as posibilidades de mellora, valorando as posibilidades que a normalización ofrece de desenvolvemento persoal.		

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

## Contidos

- Imaxes visuais e audiovisuais: lectura e análise.
- Imaxe en movemento. Características, orixe e evolución. O cine e a animación.
- Técnicas básicas para a realización de producións audiovisuais sinxelas, de xeito individual ou en grupo. Experimentación en contornas virtuais de aprendizaxe.

### 4.1. Concrecións metodolóxicas

A materia de Educación Plástica Visual e Audiovisual de 3º da ESO é unha continuidade e ampliación do currículo de 1º e terá algúns contidos comúns a materias como Matemáticas e Tecnoloxía especialmente nos referidos á xeometría.

Seguiremos introducíndonos no mundo da comunicación visual e audiovisual desde o debuxo, tanto artístico como técnico, para continuar analizando imaxes e principais técnicas de creación gráfico-plástica, repasando as obras máis representativas da historia da arte. Tamén profundizar nos mecanismos que nos permiten trasladar, desde a normalización e os sistemas de representación, os obxectos imaxinados ou reais ao papel ou á pantalla. Preténdese non só, que o alumnado sexa capaz de ver, senón que tamén sexa quen de facer, de crear imaxes pertencentes aos diferentes campos da comunicación visual e audiovisual.

Para iso é necesaria unha metodoloxía que trate de reforzar os aspectos prácticos, adquiríndose os obxectivos a través das actividades da aula.

Os bloques de contidos están organizados de xeito que cada unidade pode empregar parte dos contidos adquiridos nas anteriores. O alumnado verase obrigado, nalgunha ocasión, a utilizar o aprendido máis aquilo que debe aprender coa práctica, situándose a súa actividade entre o que sabe facer e o que pode chegar a facer coa axuda do profesorado.

Na materia de Educación Plástica Visual e Audiovisual podemos utilizar distintas metodoloxías. Velaquí algunhas suxestións:

- 1) Exposición, por parte do docente, da nova tarefa a realizar.
- 2) Avaliación inicial, se se considera necesario, co fin de coñecer as ideas previas que ten o alumnado sobre os contidos da unidade.
- 3) É moi exemplarizante e de gran axuda, amosar os traballos realizados por alumnado doutros cursos, para que vexan as múltiples posibilidades que ten unha proposta.
- 4) Exposición dos contidos que o alumnado debe entender para a realización dos exercicios onde intervirá unha metodoloxía investigadora e creadora, o traballo en grupo e, por suposto, o traballo guiado polo profesorado.
- 5) Elaboración dos exercicios durante as horas lectivas.
- 6) Reflexión persoal e conxunta sobre as resultas plásticas e sobre os coñecementos adquiridos.
- 7) Nos exercicios a realizar nas horas lectivas teranse en conta as seguintes pautas:
  - A exposición da tarefa a realizar e aplicación dos contidos explicados.
  - Os bosquexos previos e definitivos.
  - A correcta organización, limpeza e presentación no proceso e no resultado.
  - O aproveitamento eficaz do tempo así como o interese e a curiosidade mostrado polo alumnado.

O resultado será valorado en función do progreso do alumnado, na consecución da adquisición das competencias clave, a través da avaliación dos criterios establecidos mediante unha rúbrica, onde figurará unha ponderación en

cada apartado.

O alumnado poderá participar na selección das actividades a realizar, sempre que as súas propostas respondan aos obxectivos dos bloques de contidos.

#### UNIDADES DIDÁCTICAS TRANSVERSAIS

En canto ao propio currículo deste curso, nesta materia, consideramos que as unidades didácticas referidas ó debuxo técnico e aos sistemas de representación poden darse nos tres trimestres. Deste xeito, coa alternancia de contidos, os elementos curriculares son menos monótonos e se estenden máis no tempo axudando a adquisición dos procedementos.

### 4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Mobiliario axeitado para un taller artístico escolar: vertedoiro e billas, mesas amplas, andeis para gardar materiais e expoñer traballos e poder comentalos.
Ordenador con conexión a internet e proxector con pantalla.
Aula informática do centro.
Plataforma de ensino virtual, preferentemente, a aula virtual do centro.
Materiais pictóricos funxibéis: carbón, lapis conté, sanguina, pinturas acrílicas ou témperas coas cores primarias, branca e negra.
Materiais para estampa e gravado.
Materiais para modelado.
Libros de arte para poder consultar, tanto de temas técnicos como catálogos de artistas, movementos artísticos, etc
Recursos de internet como páxinas web de museos, salas de exposicións, blogs de arte, etc.

A materia impartirase nunha aula taller con espazos diferenciados, na que se poden realizar tanto traballos prácticos, atender ás explicacións do profesorado, como compartir información co resto do alumnado, traballar en equipo, etc.

O alumnado deberá aportar material propio, aínda que na aula poderá estar dispoñible algúns deste material para uso do alumnado, de ser necesario:

- Papel para debuxo e técnicas húmidas.
- Lapis de diferentes durezas e goma branda.
- Tesoiras.
- Lapis de cores.
- Ceras brandas.
- Rotuladores.
- Pinceis planos e redondos nº 12
- Regra, escadra e cartabón.
- Compás.

Incentivarase no alumnado o uso de materiais reutilizados e de refugallo: distintos tipos de papeis usados, materiais procedentes do uso cotiá, etc. Poderán ser aportados polo alumnado, así como contar con eles na aula.

## 5.1. Procedemento para a avaliación inicial

### 1. PROPÓSITO DA AVALIACIÓN INICIAL:

Para comezar, é importante definir que é o que se quere conseguir por medio da avaliación inicial. Canto máis concreta sexa esta definición, máis útil será para unha toma de decisións axustada.

Debe proporcionar información relevante sobre os niveis xerais do grupo e do alumnado que o integra e servir como punto de partida para a contextualización do proceso de ensinanza-aprendizaxe. Pode ser moi útil para orientar a programación, a metodoloxía a utilizar e a organización da aula, así como para axustar a actuación docente ás necesidades, intereses e posibilidades do alumnado.

### 2. RECOLLIDA DE INFORMACIÓN:

A segunda fase da avaliación inicial, coincidente coa de calquera proceso de avaliación, é a recollida de información. Tratarase de manter o equilibrio entre recoller todos aqueles datos que sexan precisos para o que se quere facer e centrarse só naqueles que sexan útiles para a decisión a tomar.

Os aspectos sobre os que recoller información serán:

- Competencia curricular: comunicación, autonomía, habilidades...
- Características do alumno/a: intereses, motivación, estilo de aprendizaxe...
- Entorno: contexto educativo (itinerario elixido, materias pendentes...), contexto familiar, contexto social.

O formato de recollida de información pode ir desde elaboración de cuestionarios como tarefas na Aula Virtual do centro, cuestionarios en papel, ata conversas informais, debates, etc. Tratarase de levar a cabo entre a primeira e a segunda semana do curso.

A reunión de avaliación inicial co equipo docente e o Departamento de Orientación, así como a información aportada polo titor do grupo, axudará a completar a información recollida e poñela en común.

### 3. TOMA DE DECISIÓNS:

Unha vez analizada toda a información, tomaranse decisións sobre os seguintes aspectos:

- Respecto ao currículo: deseñar adaptacións curriculares e reforzos nos casos necesarios.
- Respecto á forma de traballar na aula: organizar grupos, compañeiros de pupitre e lugar na aula, distribuir o material...
- Respecto a aspectos organizativos: distribución das unidades didácticas, cambios na temporalización, organización da avaliación...

## 5.2. Criterios de cualificación e recuperación

### Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:



Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	Total
<b>Peso UD/ Tipo Ins.</b>	<b>5</b>	<b>15</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>100</b>
<b>Proba escrita</b>	0	30	0	0	0	10	30	0	<b>10</b>
<b>Táboa de indicadores</b>	100	70	100	100	100	90	70	100	<b>90</b>

### Criterios de cualificación:

#### CUALIFICACIÓN POR AVALIACIÓN:

O grao de consecución dos criterios de avaliación das distintas unidades da materia establecerase do seguinte xeito:

a) Mediante entregas de traballos teóricos e prácticos, dos que o alumnado coñecerá os indicadores de logro. A nota deste apartado será a media aritmética de todos os traballos, valorándose cun 0 os non presentados. A nota será menor, de entregarse a tarefa fóra de prazo, no caso de aceptarse. Peso porcentual na nota de cada avaliación: 70%

b) A través de probas teórico-prácticas, nas unidades didácticas que así o requiran. Peso porcentual na nota de cada avaliación: 30%

É importante que se cumpran as instrucións dadas polo profesorado en canto a formato, técnicas, materiais, etc., e que os traballos sexan entregados nas datas indicadas, xa que iso será tido en conta na avaliación. O traballo debe facerse na aula aínda que podan rematar certas actividades na casa.

Os indicadores de logro corresponderanse cos criterios de avaliación e se poden aplicar en forma de rúbricas, listas de cotexo, escalas de valoración, ou outros instrumentos. Un exemplo dalgúns que se poden empregar na meirande parte das unidades didácticas sería o seguinte:

- Aplica correctamente as técnicas empregadas en función da mensaxe proposta, manexando os materiais e instrumentos necesarios de forma axeitada.
- Aplica correctamente os elementos formais (composición, cor, textura, forma...).
- É quen de expresar con corrección os conceptos e utilizar a terminoloxía sobre os que se traballa e o proceso seguido na realización da práctica.
- Acaba e presenta correctamente o traballo, tendo en conta a limpeza, claridade e orde.
- Adecúase ás instrucións e condicións postas polo profesor e sigue un proceso de traballo correcto.
- Nos traballos realizados en grupo, leva a cabo as tarefas asignadas e a súa participación é respectuosa e colaborativa.

#### CUALIFICACIÓN FINAL:

A nota final consistirá nunha media ponderada, na que o peso da avaliación final é o maior. Isto débese a que hai contidos que se tratan só nunha avaliación e outros que se tratan de contidos progresivos, que van acadándose en maior medida segundo avanza o curso.

Peso de cada avaliación na ponderación final:

- 1ª avaliación: 25%
- 2ª avaliación: 35%
- 3ª avaliación: 40%

### Criterios de recuperación:

#### RECUPERACIÓN AO LONGO DO CURSO:

O ideal para que o alumnado poida ir superando as dificultades en canto son detectadas, é que reincida sobre os obxectivos non acadados, por medio da reelaboración de traballos. Así, para poder recuperar as notas das avaliacións non superadas, o alumnado poderá repetir os traballos con notas inferiores a 5 e os non entregados. Para o cálculo da media, a nota dos traballos repetidos substituirá á dos anteriores.

Ditas entregas faranse de xeito periódico, en cada trimestre, nas datas indicadas polo profesorado.

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

#### SEGUIMENTO PERIÓDICO:

O alumnado con esta materia pendente poderá recuperala mediante a superación de probas teórico-prácticas dos contidos impartidos no curso anterior.

Haberá tres probas, que faranse no mes de decembro, marzo, e maio. Ao inicio de cada avaliación o alumnado será informado dos contidos que correspondan.

O Xefe do Departamento resolverá todas aquelas dúbidas que os alumnos podan ter sobre os contidos.

O material de apoio será o libro de texto y la documentación que considere o profesor.

A calificación da avaliación será a nota da proba teórico-práctica.

A nota final consistirá na media das tres avaliacións, segundo un peso en evolución crecente, que permitirá ao alumnado unha progresividade na adquisición das competencias requiridas para superar a materia:

- 1ª entrega: 30%

- 2ª entrega: 30%

- 3ª entrega: 40%

#### PROBA FINAL:

De non superar a materia a través das entregas periódicas, o alumnado poderá presentarse a unha proba final, que consistirá nunha proba teórico-práctica.

## **6. Medidas de atención á diversidade**

Partimos da idea do principio de individualización do ensino e de que a aula é un conxunto de diversidades. Deberemos ser flexibles á hora de adaptar a nosa programación, especialmente a metodoloxía, adoptando medidas de carácter preventivo unha vez coñezamos as características das persoas coas que imos traballar.

A nosa materia é especialmente agradecida neste sentido, polas súas características intrínsecas e pola multitude de solucións que poden resultar de cada proposta.

A inclusión será un factor determinante no desenvolvemento das propostas de traballo das unidades didácticas, que terán lugar en ambientes de aprendizaxe centrados no alumnado, para que todos poidan demostrar o seu potencial e sexan partícipes das situacións de aprendizaxe. Isto será moi enriquecedor para eles pero tamén para o resto de alumnos e para nós como profesionais da educación.

Debemos partir dunha detallada avaliación inicial para coñecer ao noso alumnado. Cada curso podemos enfrontarnos ao reto de ter alumnado con discapacidade visuais, auditivas, motoras, así como diagnósticos de TDAH ou TEA, entre outras moitas patoloxías. Tamén atoparemos alumnado recentemente incorporado ao noso sistema educativo, procedente do estranxeiro, algúns deles sen coñecer as linguas vehiculares, estudantes que proveñen de diferentes orixes socioeconómicas, con condicións persoais difíciles, distintos xeitos de aprender, ritmos de asimilación dispares e niveis de motivación desiguais. Tampouco podemos esquecer ao alumnado de altas capacidades que son un desafío para o docente e unha gran fonte de inspiración para o resto de compañeiros.

Conscientes de que perseguimos acadar os obxectivos propostos de acordo ás capacidades e intereses do alumnado, as medidas de atención á diversidade centraranse en:

**MEDIDAS CURRICULARES E METODOLÓXICAS:** supoñen unha adaptación encamiñada a modificar as disfuncións, transitorias ou permanentes, detectadas en certo alumnado.

- En caso de que un alumno ou alumna non acade os obxectivos mínimos, trataremos de ofertar unha variedade de actividades de reforzo, a través de exercicios adaptados e de consolidación.
- Utilizaremos multiplicidade de procedementos e mecanismos de avaliación e de recuperación.
- É importante, tamén, favorecer a existencia dun bo clima de aprendizaxe na aula e insistir en reforzos positivos para mellorar a auto estima.
- Favoreceremos o traballo en equipo, preferiblemente en pequenos grupos para que o alumnado poida desenvolver distintos roles.
- En caso de alumnos con necesidades educativas específico de apoio educativo, seguindo as indicacións do Departamento de Orientación, realizaremos as adaptacións curriculares oportunas e estableceremos os recursos de apoio que o favorezan.
- O alumnado con discapacidade que poidan ser escolarizado disporán da modalidade que lles garanta unha resposta máis axeitada ás súas necesidades.
- Co alumnado que requira ser hospitalizado ou permanecer convalecente no seu domicilio, favoreceremos a continuidade na nosa materia e a comunicación a través da aula virtual ou do profesor de atención domiciliaria.
- O alumnado valorado como de altas capacidades pode ampliar o currículo ou aceleralo así como flexibilizar o período de permanencia na etapa.

**MEDIDAS INTERDISCIPLINARES E COLABORATIVAS:**

- Existen tarefas nas que sería interesante colaborar con profesores de materias afíns e complementarias podendo abordar proxectos conxuntos. Isto para os estudantes é unha aprendizaxe moito máis global e permítelles entender mellor a aplicación e o sentido dos saberes.
- Unha frecuente comunicación coas familias resulta crucial nos casos de alumnado con necesidades educativas especiais. Elas nos poden indicar cales son as fortalezas e a maneira máis axeitada para traballar cos seus fillos. Ás veces estas familias están asesoradas por profesionais que tamén nos poden guiar á hora de concretar procedementos instrumentais e adaptar a materia para ter máis posibilidades de éxito.

**MEDIDAS ORGANIZATIVAS:**

- Se a dispoñibilidade horaria permitise agrupamentos en pequenos grupos, sería moi favorecedor para á atención á diversidade e a elaboración de traballos con procesos técnicos complicados.
- Dispoñemos de plans de acollida ao alumnado estranxeiro con atención educativa específica para aqueles que se incorporen tardiamente ó sistema educativo e presente graves carencias en lingua castelá e/ou galega. Isto dependerá da dispoñibilidade horaria do centro, e tendo en conta que este alumnado se incorpora co curso xa iniciado, cando os horarios xa están pechados, é de moi difícil consecución. O alumnado que se escolarice tardiamente ao noso sistema e presente un desfase curricular de máis de dous cursos incorporaranse nun curso inferior ao que lle corresponde por idade.
- Non podemos esquecer a importancia da acción titorial e da prevención do absentismo así como a indispensable colaboración co Departamento de Orientación.

## 7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión de lectura.	X			X				X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual.	X			X				X
ET.4 - Competencia dixital.	X			X				X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.11 - Educación para a sustentabilidade e o consumo responsable.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.12 - Prevención e resolución pacífica de conflitos.	X	X	X	X	X	X	X	X

**Observacións:**

Segundo se recolle no decreto que regula a implantación da Educación Secundaria Obrigatoria, os elementos transversais deberán tratarse en todas as materias do curso. Recollemos neste listado todos os que son obrigatorios e tamén os que consideramos esenciais para a materia e a formación do noso alumnado.

Deberemos telos en conta á hora de seleccionar os materiais cos que se traballará, sexa en formato texto, imaxes ou contidos audiovisuais. Tamén no deseño das actividades que o alumnado porá en práctica, na organización dos equipos de traballo, na orientación dos debates que xurdan, etc.

Algunhas concrecións dos elementos transversais citados son as seguintes:

- Na educación para a igualdade de xénero, evitanse os comportamentos, estereotipos e contidos sexistas, así como os que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.
- En canto ao emprendemento social e empresarial e á creatividade, trataremos de afianzar o espírito emprendedor e a iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico, así como as entregas de tarefas en prazo e forma.
- Na cooperación entre iguais e a prevención e resolución de conflitos, fomentaranse os valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e polo Estado de dereito, e o rexeitamento da violencia terrorista ou calquera outro tipo de violencia.

## 7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición
Visitas a espazos expositivos, virtuais ou presenciais da contorna.	Os museos albergan, cada vez máis, coleccións e exposicións permanentes e temporais relacionadas con diferentes disciplinas artísticas que son interesantes para o noso alumnado.
Charlas informativas relacionadas con distintos intereses para o noso alumnado.	Charlas impartidas por todo tipo de profesionais que teñan certo interese no noso alumnado.
Participación en premios e certames artísticos	Concursos dentro e fóra do centro que lles axudan a aprender a presentar un proxecto e os animan no futuro a facelo, tamén.
Realización de proxectos do departamento e interdisciplinares.	Participar nas propostas dos equipos de Normalización, Biblioteca, Actividades Extraescolares ou outros. O noso alumnado pode participar en propostas creativas como a revista do instituto, murais, a árbore de Nadal, o acto de graduación de fin de curso, Entroido, iniciativas como a arquitectura pedagóxica, os proxectos competenciais ou calquer proposta que poda enriquecer ó noso alumnado, xa parta do noso departamento ou doutros..

### Observacións:

Tratarase de planificar as actividades complementarias do departamento antes do inicio do curso, na medida do posible. Non sempre pode ser xa que hai eventos que son ofertados ao longo deste, hai cambios nas programacións das institucións artísticas da comunidade ou non sempre as coñecemos ao inicio do curso académico.

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

Indicadores de logro
(P) Consulto a programación ao longo do curso e, en caso necesario, realizo e anoto as modificacións e propostas de mellora.
(P) Ao confeccionar a programación teño en conta as oportunidades que me ofrece o contexto e adáptome.
(P) Dou a coñecer ao alumnado os elementos básicos da programación especialmente os criterios de avaliación.
(M) Os exercicios que proponho son do seguinte tipo: pechados, dirixidos... / abertos, procedimentais, proxectuais, diversos, etc. / facilitan o traballo cooperativo. / impulsan a comunicación: buscar información, interpretar, tomar decisións, crear, razoar, explicar aos demais, etc.
(M) Na metodoloxía que aplico: emprego todo tipo de recursos e materiais para a aprendizaxe: material manipulativo, audiovisual, impreso, etc. / proponho actividades para facilitar a aprendizaxe autónoma / baséome nas explicacións teóricas e no libro/apuntes.
(M) Como paso as horas lectivas: Intentando conseguir silencio / impartindo teoría e explicacións / respondendo a preguntas, fomentando a participación, desenvolvendo prácticas, etc. / observando / corrixindo ao alumnado de xeito individual.
(M) Motivo o meu alumnado partindo dos seus coñecementos previos, relacionando os contidos con situacións reais, informándolles da utilidade das actividades e creando expectativas.
(M) Ao comezo de cada unidade o alumnado coñece os obxectivos e competencias que queremos desenvolver, as actividades que realizarán, como se lles avaliará...
(AD) Que fago para coñecer a composición da clase? Pasar unha proba ao comezo do curso escolar / ler os informes anteriores / ver os resultados da avaliación / facilitama o titor/a, o Xefe/a de Estudos, o Orientador/a / facilitanma nas reunións de grupo (reunións de avaliación, de titores, de nivel...)
(AD) Teño en conta a diversidade á hora de organizar a clase, de crear os grupos, etc.
(AD) A miña programación ten en conta a diversidade.
(A) Utilizo diferentes tipos de probas: Exames escritos / Exames orais / Traballo individual / Traballo en equipo.
(A) Que teño en conta para medir os resultados?: A nota final / O avance, tendo en conta a situación de partida.
(AD) Dou ao alumnado a explicación que precisa: No grupo grande / No grupo pequeno / De xeito individual.
(A) Entre avaliacións, programo un ou varios plans de recuperación dependendo dos resultados obtidos polo alumnado.
(A) Na avaliación teño en conta diferentes competencias.
(M) O alumnado traballa do seguinte xeito: Individualmente / Por parellas / En grupos reducidos / En grupos grandes.
(AD) Proponho tarefas de diferente nivel en cada unidade e exame.
(A) Antes de comezar unha unidade, explico ao alumnado "que", "con que frecuencia" e "en base a que" avaliarei.
(A) Unha vez rematada a unidade ou o proxecto didáctico, avalío a idoneidade dos recursos e das actividades empregadas no proceso de aprendizaxe: non / de xeito individual / en grupo (con membros do departamento, o equipo de avaliación...) / co alumnado.

### **Descrición:**

Para levar a cabo unha adecuada avaliación da práctica docente, é necesario ter en conta:

- Establecer indicadores de logro que servirán para comprobar o funcionamento da programación e valorar a actuación propia como docente.
- Deseñar un procedemento adecuado para recoller os datos correspondentes que permitan valorar a situación.
- Analizar os resultados obtidos.
- Propoñer e incorporar as medidas de mellora que sexan necesarias.

Os indicadores de logro organízanse en torno a catro apartados:

- (P) Programación.
- (M) Metodoloxía.
- (AD) Atención á diversidade.
- (A) Avaliación.

### **8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora**

A programación revisarase ao empezar o curso, a partir das propostas de mellora do curso anterior que se fixeron constar na correspondente memoria do departamento. Unha vez analizados os resultados do curso pasado debemos revisar os criterios de avaliación para confirmar que se adaptan ás recomendacións pedagóxicas.

Durante o curso, farase un seguimento da programación cunha periodicidade mensual. Comprobarase o grao de consecución dos obxectivos e faranse constar os aspectos destacados en torno ao discorrer do curso nas correspondentes reunións de departamento.

A avaliación do proceso de ensino pode realizarse nestes dous momentos:

- 1) ao remate de cada unidade didáctica, para identificar carencias no alumnado;
- 2) ao rematar cada trimestre, unha vez obtidos os resultados da avaliación.

En canto ao procedemento de seguimento, as ferramentas empregadas para analizar os indicadores de logro poden consistir en:

- folla de rexistro onde ir anotando os aspectos máis cuantificables;
- diario de aula;
- rúbrica de autoavaliación que facilite cuantificar o grao de consecución de aspectos concretos;
- estatísticas de resultados;

Non debemos esquecer que a nosa programación debe poder ser consultada polo alumnado e, especialmente, os criterios de avaliación deberán estar accesíbeis na aula virtual, no taboleiro da aula, no blog, ou entregados en papel.

### **9. Outros apartados**

---

# Departamento de Debuxo

---

Programación Didáctica  
Curso 2022 - 2023

---

Estrella Baños Martín  
Ana María Cosme de Avilés

---



<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2. CONTEXTUALIZACIÓN</b>	<b>5</b>
<b>3. CONTRIBUCIÓN DAS MATERIAS AO LOGRO DAS CC.</b>	<b>5</b>
<b>4. OBXECTIVOS, CONTIDOS E AVALIACIÓN POR CURSO</b>	<b>10</b>
4.1. 1º E.S.O.	
4.2. 2º E.S.O. (NON PROCEDE)	
4.3. 3º E.S.O.	
4.4. 4º E.S.O.	<b>8</b>
4.4.a. Obxectivos	<b>8</b>
4.4.b. Contidos secuenciados e temporalización	<b>8</b>
4.4.c. Criterios de avaliación	<b>10</b>
4.4.d. Estándares de aprendizaxe e CC.	<b>11</b>
4.4.e. Indicadores de los estándares de aprendizaxe.	<b>13</b>
4.4.f. Procedementos e instrumentos de avaliación. (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, mínimos esixibles para aprobar a materia.)	<b>18</b>
4.4.g. Sistema e criterios de cualificación. (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada)	<b>19</b>
4.5. 1º BACHARELATO (D.Técnico I)	
4.6. 2º BACHARELATO (D.Técnico II)	<b>21</b>
4.6.a. Obxectivos	<b>21</b>
4.6.b. Contidos secuenciados e temporalización	<b>22</b>
4.6.c. Criterios de avaliación	<b>24</b>
4.6.d. Estándares de aprendizaxe e CC.	<b>25</b>
4.6.e. Indicadores de los estándares de aprendizaxe.	<b>27</b>
4.6.f. Procedementos e instrumentos de avaliación. (Avaliación inicial, avaliación continua, procedimientos e instrumentos que se van empregar, mínimos esixibles para aprobar a materia.)	<b>32</b>
4.6.g. Sistema e criterios de cualificación. (Como se calcula a cualificación final da materia na avaliación ordinaria, mecanismo para recuperar unha avaliación non superada)	<b>33</b>
4.6.h. Avaliación extraordinaria.	<b>34</b>
<b>5. PROCEDEMENTOS PARA A REALIZACIÓN DA AVALIACIÓN INICIAL</b>	<b>34</b>

---

<b>6. METODOLOXÍA DIDÁCTICA NA E.S.O.</b>	<b>35</b>
<b>7. METODOLOXÍA DIDÁCTICA INCIDINDO NO IMPULSO DA AUTONOMÍA PERSOAL NO BACHARELATO</b>	<b>36</b>
<b>8. ATENCIÓN A DIVERSIDADE</b>	<b>36</b>
a. Medidas de reforzo	
b. Medidas de ampliación	
c. Adaptacións curriculares	
<b>9. PLANS DE TRABALLO PARA A SUPERACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES NA E.S.O.</b>	<b>38</b>
<b>10. ACTIVIDADES DE SEGUIMENTO DAS MATERIAS PENDENTES NO BACHARELATO.</b>	<b>39</b>
<b>11. PROGRAMAS ESPECÍFICOS PERSONALIZADOS PARA O ALUMNADO REPETIDOR NA E.S.O.</b>	<b>39</b>
<b>12. PROCEDEMENTOS PARA ACREDITAR OS COÑECEMENTOS PREVIOS NO BACHARELATO ( NON PROCEDE ).</b>	<b>40</b>
<b>13. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES.</b>	<b>40</b>
<b>14. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN LECTOR</b>	<b>41</b>
<b>15. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC.</b>	<b>43</b>
<b>16. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE CONVIVENCIA</b>	
<b>17. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN DE FORMACIÓN EN VALORES.</b>	
<b>18. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS</b>	<b>44</b>
<b>19. PROCEDEMENTOS PARA AVALIAR A PROPIA PROGRAMACIÓN.</b>	<b>44</b>
<b>20. MODIFICACIÓN POR PROPOSTA DA MEMORIA DO CURSO ANTERIOR.</b>	<b>46</b>

## **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 xulgar 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 autocoñecemento 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 cívica*. 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.

#### 4º E.S.O.

##### COMPETENCIAS DO CURRÍCULO OFICIAL

1. Comunicación lingüística.(CCL)

##### 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

- 
- 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)
- 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.**

#### **4.2. 2º E.S.O. (NON PROCEDE)**

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

#### **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 contribuíndo 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 perspectivados 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 geométricos.
- 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 cinematográficos. Análisis de los factores expresivos y su simbología.
- B4.2. Realización de un storyboard.
- B4.3. Estudio de planos, angulaciones 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 aprendizaje 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 gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado, y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 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 (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.

---

#### **4.5. 1º BACHARELATO**

#### **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 principais 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.

El departamento saldrá al paso -en sus reuniones periódicas- de las posibles dificultades que puedan surgir en la programación marcada, así como del impulso del 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 necesarios, utilizando la ayuda del abatimiento de figuras planas ubicadas en los planos coordenados, calculando los coeficientes de reducción y determinando las secciones planas principales.

#### 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.B.1.2.1. 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. CSIE



- 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 caballeras. 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 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**

- 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, Geometría 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 dos alumnos de BACHARELATO, realizábase:

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 evaluación 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 carto polo menos unha nota de 3 puntos.

#### **4.6.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, 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 consideránsense imprescindibles para poder superar a materia, aínda que non se teñan en conta na nota definitiva.
- Nos exames, se podran poñer preguntas cruce cuo 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 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 apartdos 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. 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.

## **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 protexerese 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 proponse 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.
  - Facílítase 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 conformándose 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 TRABALLO 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 publicarase 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 unha nota de 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 deba 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 publicarase 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 aprofundamento 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 edificacións, 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 encóntranse vídeos sobre eles.

A lectura de cómics, procura de fotografías, visionado de películas, utilización dúas recursos informáticos..., serán actividades que favorecerán a asimilación 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...

Débese 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 aplicación ao cinema e teatro.
- Papel reciclado, fabricación e usos.
- Xoiaría e esmaltes.
- Cerámica.
- Arte floral.
- Xardinaría.
- Programas informáticos distintos aos empregados no centro, que teñan relación co departamento.
- Encuadernación.
- Restauración, nos seus diferentes campos.
- Desenvolvo técnicas pictóricas distintas das utilizadas na aula.

## ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES.

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

## 14. ACTIVIDADES DE CONTRIBUCIÓN 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.

Débese 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 folepas 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**

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

## **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. Ana María Cosme de Avilés

Asdo. Estrella Baños Martín.