



IES RIBEIRA DO LOURO

Ribeira, s/n – Torneiros, 36410 O PORRIÑO
Tef.: 986 33 39 56 – Fax: 986 33 37 84



FONDO SOCIAL EUROPEO
"O FSE inviste no teu futuro"

IES RIBEIRA DO LOURO O PORRIÑO

DEPARTAMENTO DE DEBUXO TECNICO e ARTÍSTICO, EDUCACION PLASTICA VISUAL E AUDIOVISUAL

CURSO 2022- 2023

PROGRAMACIÓN ESO E BACHARELATO

Índice

1. Introducción e contextualización	páxina 1
2. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave	páxina 3
3. Concrecións metodolóxicas dos estándares de aprendizaxe.	páxina 17
4. Programación 4º ESO.	páxina 19
5. Criterios de cualificación para 4º ESO.	páxina 33
6. Programación 2º BACHARELATO DEBUXO TÉCNICO.	páxina 41
7. Secuenciación dos contidos.	páxina 44
8. Criterios de cualificación para	páxina 61
9. Programación 2º BACHARELATO DEBUXO ARTÍSTICO	páxina 64

10. Secuenciación dos contidos.	páxina 80
11. Criterios de cualificación.	páxina 80
12. Normas da aula de plástica	páxina 82
13. Actividades complementarias e extraescolares programadas para o curso.	páxina 83

INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

O difícil panorama que vive o ensino artístico esíxenos facer un reiterado exercicio de informar e concienciar á opinión pública sobre o valor que estas posúen e que enmende a opinión bastante xeralizada que lles atribúe pouca importancia; someramente, podemos facer un listado de argumentos que ninguén pode negar:

1. Debuxar é unha capacidade fundamental que todos deberiamos adquirir. Enténdase por iso o saber representar e describir algo, real ou ideal, por medio dunha imaxe. É lamentable oír ¿eu non sei debuxar? como desculpa autocomplacente.

Mediante o ensino da E.P.V.A o alumno acaba por dominar a representación fundamental, independentemente dos valores estéticos que poida albergar.

2. Na aprendizaxe da E.P.V.A conflúen o desenvolvemento intelectual e manual.

O exercicio creativo que realiza o alumno, ás veces cun simple papel e un lápiz é extrapolable a calquera actividade proxectual.

Os seus principios xeradores acaban sendo asumidos polo alumno como unha actitude creativa fronte á vida, ser capaz de ter esa predisposición a buscar e proxectar solucións.

3. O alumno, en torno a esta asignatura, aprende un rico compendio de coñecementos en torno ao mundo da imaxe que nos rodea (nunha sociedade cada vez máis visual e mediática), englobados baixo o término de “visual e audiovisual”.

Hoxe na ESO estúdanse campos tan variados como a fotografía, cine, televisión, deseño, infografía, video, cómic co que superar o analfabetismo visual.

4. Os valores artísticos inherentes á actividade plástica, supoñen unha formación e maduración da conciencia estética.

Unha mellor educación estética en todos os cursos e niveis do ensino obrigatorio suporá o mellor investimento para conservar e valorar o noso patrimonio artístico e promover futuras actuacións en diferentes contextos (a cidade, a empresa, a comunidade de vecinos...) que cunha visión estética outorgue o necesario plus que caracteriza ás sociedades máis avanzadas.

5. A E.P.V.A. tamén posúe un carácter científico co que desenvolver o razonamiento gráfico e a visión espacial, obxectivos cuxa importancia convén resaltar como base para afrontar con éxito estudos técnicos posteriores.

6. A arte e a actividade plástica en xeral, non só nos definiron historicamente, senón que ademais aportan prestixio e riqueza ao país. Reflexionemos na contribución ao Produto Interior Bruto de sectores como o deseño gráfico e de moda, a industria publicitaria e cinematográfica, ou o turismo cultural, e a achega que fan os nosos conciudadanos valorados internacionalmente nas máis diversas facetas da creación plástica.

Cursos

A EPVA na Etapa de educación secundaria obligatoria se imparte en 1º de ESO como asignatura obligatoria, tamén en 3º de ESO como asignatura obrigatoria e en 4º de ESO como asignatura optativa. Os grupos que cursan a asignatura no **IES RIBEIRA DO LOURO** son:

1º ESO: 4 GRUPOS

3º ESO: 3 GRUPOS

4º ESO: 1 GRUPO

2ºBACH DEBUXO TÉCNICO : 1 GRUPO

2ºBACH DEBUXO ARTÍSTICO: 1 GRUPO

ANTECEDENTES DO DEPARTAMENTO:

VALORACIÓN DOS RESULTADOS ACADÉMICOS CURSO 2021-22

ESO					
CURSO		EPVA		Nº	%
		Nº	%		
1º	Nº total de alumnos	90			
	Alumnos con evaluación positiva	73	70%		
	Alumnos con evaluación negativa	14	30%		
2º	Nº total de alumnos				
	Alumnos con evaluación positiva				
	Alumnos con evaluación negativa				
3º	Nº total de alumnos	54			
	Alumnos con evaluación positiva	81	97%		
	Alumnos con evaluación negativa	10	3%		
4º	Nº total de alumnos	16			
	Alumnos con evaluación positiva	09	94%		
	Alumnos con evaluación negativa	3	6%		

Bacharelato					
CURSO		1º		2º	
		Nº	%	Nº	%
DEBUXO TÉCNICO	Nº total de alumnos	29		10	
	Alumnos con evaluación positiva		94%		100%
	Alumnos con evaluación negativa		6%		0%

**ALUMNADO EPVA, DEBUXO TÉCNICO e DEBUXO ARTÍSTICO
CURSO 2022 - 23**

CURSO	TOTAL
1º ESO A	17
1º ESO B	16
1º ESO C	18
1º ESO D	17
3º ESO A	24
3º ESO B	26
3º ESO C	24
4º ESO AB	18
2º BACH DT	12
2º BACH DA	8
TOTAL	

CONTRIBUCIÓN DA MATERIA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE

1.- COMPETENCIAS CLAVE

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

Conciencia e expresións culturais (CCEC).

Comunicación lingüística (CCL).

Competencia dixital (CD).

Aprender a aprender (CAA).

Competencias sociais e cívicas (CSC).

Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE).

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

a. A competencia matemática implica a capacidade de aplicar o razoamento matemático e as súas ferramentas para describir, interpretar e predicir distintos fenómenos no seu contexto.

Para o axeitado desenvolvemento da competencia matemática, hai que abordar catro áreas relativas aos números, a álgebra, a xeometría e a estatística, as cales se interrelacionan de formas diversas:

A cantidade. Esta noción incorpora a cuantificación dos atributos dos obxectos, as relacións, as situacións e as entidades do mundo, interpretando distintas representacións de todas elas e xulgando interpretacións e argumentos. Participar na cuantificación do mundo supón comprender as medicións, os cálculos, as magnitudes, as unidades, os indicadores, o tamaño relativo e as tendencias e patróns numéricos.

O espazo e a forma. Inclúen unha ampla gama de fenómenos do noso mundo visual e físico: patróns, propiedades dos obxectos, posicións, direccións e as súas representacións; descodificación e codificación de información visual, así como navegación e interacción dinámica con formas reais ou con representacións.

O cambio e as relacións. O mundo desprega cantidade de relacións temporais e permanentes entre os obxectos e as circunstancias, nas cales os cambios se producen dentro de sistemas de obxectos interrelacionados. Ter máis coñecementos sobre o cambio e as relacións supón comprender os tipos fundamentais de cambio e saber cando teñen lugar, co fin de utilizar modelos matemáticos axeitados para describilos e predicilos.

A incerteza e os datos. Son un fenómeno central da análise matemática presente en distintos momentos do proceso de resolución de problemas, no que resultan básicas a presentación e a interpretación de datos.

b. As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía proporcionan un achegamento ao mundo físico e á interacción responsable con el dende accións, tanto individuais como colectivas, orientadas a conservar e mellorar o medio natural, decisivas para protexer e manter a calidade de vida e o progreso dos pobos. Estas competencias contribúen ao desenvolvemento do pensamento científico, pois inclúen a aplicación dos métodos propios da racionalidade científica e as destrezas tecnolóxicas; estes métodos conducen a adquirir coñecementos, contrastar ideas e aplicar os descubrimentos ao benestar social.

As competencias en ciencia e tecnoloxía capacitan cidadáns responsables e respectuosos para desenvolver xuízos críticos sobre os feitos científicos e tecnolóxicos que se suceden ao longo dos tempos, pasados e actuais. Estas competencias han de habilitar para identificar, formular e resolver situacións da vida cotiá -persoal e social-, de forma análoga a como se actúa fronte aos retos e problemas propios das actividades científicas e tecnolóxicas.

Os ámbitos que se deben abordar para adquirir as competencias en ciencia e tecnoloxía son:

Sistemas físicos, asociados ao comportamento das substancias no ámbito fisicoquímico.

Sistemas biolóxicos, propios dos seres vivos, que están dotados dunha complexidade orgánica que hai que coñecer para preservalos e evitar a súa deterioración.

Sistemas da Terra e do espazo, dende a perspectiva xeolóxica e cosmogónica.

Sistemas tecnolóxicos, derivados, basicamente, da aplicación dos saberes científicos aos usos cotiáns de instrumentos, máquinas e ferramentas, e ao desenvolvemento de novas tecnoloxías asociadas ás revolucións industriais, que foron mellorando a situación dos pobos.

Ao complementar os sistemas de referencia enumerados e promover accións transversais a todos eles, a adquisición das competencias en ciencia e tecnoloxía require, de xeito esencial, a formación e práctica nos seguintes dominios:

Investigación científica, como recurso e procedemento para conseguir os coñecementos científicos e tecnolóxicos logrados ao longo da historia.

Comunicación da ciencia, para transmitir axeitadamente os coñecementos, achados e procesos.

Conciencia e expresións culturais (CCEC).

A competencia en conciencia e expresións culturais implica coñecer, comprender, apreciar e valorar con espírito crítico, cunha actitude aberta e respectuosa, as diferentes manifestacións culturais e artísticas, utilízalas como fonte de enriquecemento e goce persoal, e consideralas como parte da riqueza e o patrimonio dos pobos.

Esta competencia incorpora tamén un compoñente expresivo que se refire á propia capacidade estética e creadora, e ao dominio das capacidades relacionadas cos diferentes códigos artísticos e culturais, para poder usalas como medio de comunicación e expresión persoal. Implica igualmente manifestar interese pola participación na vida cultural e por contribuír á conservación do patrimonio cultural e artístico, tanto da propia comunidade como doutras comunidades.

Para o axeitado desenvolvemento desta competencia, resulta necesario abordar estes ámbitos:

O coñecemento, o estudo e a comprensión tanto dos distintos estilos e xéneros artísticos como das principais obras e producións do patrimonio cultural e artístico en distintos períodos históricos, as súas características e as súas relacións coa sociedade na que se

crean, así como os trazos das obras de arte producidas. Isto conseguirase mediante o contacto coas obras de arte. Este coñecemento tamén se vincula coa creación da identidade cultural como cidadán dun país ou membro dun grupo.

A aprendizaxe das técnicas e os recursos das diferentes linguaxes artísticas e formas de expresión cultural, así como da integración de distintas linguaxes.

O desenvolvemento da capacidade e intención de expresarse e comunicar ideas, experiencias e emocións propias, partindo da identificación do potencial artístico persoal (aptitude/talento). Así mesmo, tamén se pretende o desenvolvemento da capacidade de percibir, comprender e enriquecerse coas producións do mundo da arte e da cultura.

A potenciación da iniciativa, a creatividade e a imaxinación propias de cada individuo de cara á expresión das propias ideas e sentimentos. É dicir, é a capacidade de imaxinar e realizar producións que supoñan recreación, innovación e transformación. Implica o fomento de habilidades que permitan reelaborar ideas e sentimentos propios e alleos, e esixe desenvolver o autocoñecemento e a autoestima, así como a capacidade de resolución de problemas e a asunción de riscos.

O interese, aprecio, respecto, goce e valoración crítica das obras artísticas e culturais que se producen na sociedade, con un espírito aberto, positivo e solidario.

A promoción da participación na vida e as actividades culturais da sociedade na que se vive, ao longo de toda a vida. Isto leva implícitos comportamentos que favorecen a convivencia social.

O desenvolvemento da capacidade de esforzo, constancia e disciplina como requisitos necesarios para crear calquera produción artística de calidade, así como habilidades de cooperación que permitan elaborar traballos colectivos.

Comunicación lingüística

Esta competencia é o resultado da acción comunicativa dentro de prácticas sociais determinadas, nas cales o individuo actúa con outros interlocutores e a través de textos nun gran número de modalidades, formatos e soportes. Representa unha vía de coñecemento e contacto coa diversidade cultural, que implica un factor de enriquecemento para a propia competencia e que adquire unha particular relevancia no caso das linguas estranxeiras. Polo tanto, un enfoque intercultural no ensino e a aprendizaxe das linguas supón unha importante contribución ao desenvolvemento da competencia en comunicación lingüística do alumnado.

Para o axeitado desenvolvemento desta competencia, resulta necesario abordar a análise e a consideración dos distintos aspectos que interveñen nela, debido á súa complexidade. Para iso, débense atender os cinco compoñentes que a constitúen e as dimensións nas que se concreta:

O compoñente lingüístico comprende diversas dimensións: léxica, gramatical, semántica, fonolóxica, ortográfica e ortoépica, entendendo esta como a articulación correcta do son a partir da representación gráfica da lingua.

O compoñente pragmático-discursivo contempla tres dimensións: sociolingüística (vinculada á produción e recepción adecuadas de mensaxes en diferentes contextos sociais), pragmática (que inclúe as micro-funcións comunicativas e os esquemas de interacción) e discursiva (abrange as macro-funcións textuais e as cuestións relacionadas cos xéneros discursivos).

O compoñente sociocultural inclúe dúas dimensións: a que se refire ao coñecemento do mundo e a dimensión intercultural.

O compoñente estratéxico permítelle ao individuo superar as dificultades e resolver os problemas que xorden no acto comunicativo. Inclúe, por un lado, destrezas e estratexias comunicativas para a lectura, a escritura, a fala, a escoita e a conversación; por outro, destrezas vinculadas ao tratamento da información, a lectura multimodal e a produción de textos electrónicos en diferentes formatos. Así mesmo, tamén forman parte deste compoñente as estratexias xerais de carácter cognitivo, meta-cognitivo e socio-afectivo que o individuo utiliza para comunicarse eficazmente e que son fundamentais na aprendizaxe das linguas estranxeiras.

O compoñente persoal que intervén na interacción comunicativa artículase en tres dimensións: actitude, motivación e trazos da personalidade.

Competencia dixital

A competencia dixital é aquela que implica o uso creativo, crítico e seguro das tecnoloxías da información e a comunicación, para alcanzar os obxectivos relacionados co traballo, o emprego, a aprendizaxe, o uso do tempo libre, e a inclusión e participación na sociedade.

Esta competencia supón, ademais dunha adecuación aos cambios que introducen as novas tecnoloxías na alfabetización, a lectura e a escritura, un novo conxunto de habilidades, actitudes e coñecementos necesarios na actualidade para ser apto nun ámbito dixital.

Un axeitado desenvolvemento da competencia dixital implica abordar varios ámbitos:

A información. Supón comprender como se xestiona esta e de qué modo se pon a disposición dos usuarios, así como coñecer e manexar diferentes motores de busca e bases de datos, sabendo elixir aqueles que mellor respondan ás propias necesidades informativas.

A análise e a interpretación da información que se obtén, o cotexo e a avaliación do contido dos medios de comunicación, en función da súa validez, fiabilidade e adecuación entre as fontes, tanto en liña como fóra de liña.

A transformación da información en coñecemento, seleccionando apropiadamente diferentes opcións de almacenamento.

A comunicación. Supón tomar conciencia dos diferentes medios de comunicación dixital e de varios paquetes de *software* de comunicación e o seu funcionamento, os seus beneficios e carencias en función do contexto e dos destinatarios. Ao mesmo tempo, implica saber qué recursos se poden compartir publicamente e cuál é o seu valor. É dicir, trátase de coñecer de qué xeito as tecnoloxías e os medios de comunicación poden permitir diferentes formas de participación e colaboración para crear contidos que xeren un beneficio común. Iso supón coñecer cuestións éticas como a identidade dixital e as normas de interacción dixital.

A creación de contidos. Implica saber que os contidos dixitais se poden realizar en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imaxes), así como identificar os programas ou aplicacións que mellor se adaptan ao contido que se desexa crear. Supón tamén unha contribución ao coñecemento de dominio público (*wikis*, foros públicos, revistas), tendo en conta as normativas sobre os dereitos de autor e as licenzas de uso e publicación da información.

A seguridade. Trátase de saber cales son os distintos riscos que se asocian ao uso das tecnoloxías e os recursos en liña, así como as estratexias actuais para evitalos. Isto supón identificar comportamentos axeitados no ámbito dixital para protexer a información -propia e doutras persoas-, así como coñecer os aspectos aditivos das tecnoloxías.

A resolución de problemas. Esta dimensión leva consigo coñecer a composición dos dispositivos dixitais, as súas potencialidades e as súas limitacións para conseguir metas persoais, así como saber onde buscar axuda para resolver problemas teóricos e técnicos.

Isto implica unha combinación heteroxénea e ben equilibrada das tecnoloxías dixitais e non dixitais básicas nesta área de coñecemento.

Aprender a aprender

A competencia de aprender a aprender é fundamental para a aprendizaxe permanente que se dá ao longo da vida e que ten lugar en distintos contextos formais, non formais e informais. Esta competencia caracterízase pola habilidade para iniciar e organizar a aprendizaxe, e para persistir nela. Isto esixe, en primeiro lugar, ter capacidade para motivarse por aprender. Tal motivación depende de que se xeren curiosidade e necesidade de aprender, de que o estudante se sinta protagonista do proceso e o resultado da súa aprendizaxe e, finalmente, de que chegue a alcanzar as metas de aprendizaxe que se propuxo e, con iso, se produza nel unha percepción de eficacia. Todo o anterior contribúe a motivalo para abordar futuras tarefas de aprendizaxe.

En segundo lugar, en canto á organización e xestión da aprendizaxe, a competencia de aprender a aprender require coñecer e controlar os propios procesos de aprendizaxe para axustalos aos tempos e as demandas das tarefas e actividades que conducen este. A competencia de aprender a aprender desemboca nunha aprendizaxe cada vez máis eficaz e autónoma. Por outra banda, para o axeitado desenvolvemento do sentido da iniciativa e o espírito emprendedor, resulta necesario abordar estes aspectos:

O coñecemento que o estudante ten acerca do que sabe e descoñece, do que é capaz de aprender, do que lle interesa, etc.

O coñecemento da disciplina na que se localiza a tarefa de aprendizaxe, así como o saber do contido concreto e das demandas da propia tarefa.

O coñecemento das distintas estratexias posibles para afrontar a tarefa.

Estratexias de planificación nas que se reflicte a meta de aprendizaxe que se persegue, así como o plan de acción cuxa aplicación se ten prevista para alcanzala.

Estratexias de supervisión, dende as que o estudante vai examinando a adecuación das accións que está a desenvolver e a aproximación á meta.

Estratexias de avaliación, coas cales se analiza tanto o resultado como o proceso que se levou a cabo.

A motivación e a confianza son cruciais para adquirir esta competencia. Ambas as dúas se potencian formulando metas realistas a curto, medio e longo prazo. Se se alcanzan esas metas, aumentan a percepción de eficacia e a confianza, e con iso elévanse os obxectivos de aprendizaxe de forma progresiva. As persoas deben ser capaces de apoiarse en experiencias vitais e de aprendizaxe previas, co fin de usar e aplicar os novos coñecementos e capacidades noutros contextos, como os da vida privada e profesional, a educación e a formación.

Sentido de iniciativa e espírito emprendedor

A competencia de sentido de iniciativa e espírito emprendedor implica a capacidade de transformar as ideas en actos. Iso significa adquirir conciencia da situación na que hai que intervir ou que se debe resolver, e saber elixir, planificar e xestionar as destrezas, habilidades, actitudes e coñecementos necesarios con criterio propio, co fin de alcanzar o obxectivo previsto.

Esta competencia está presente nos ámbitos persoal, social, escolar e laboral en que se desenvolven as persoas, e permítelles o desenvolvemento das súas actividades e o aproveitamento de novas oportunidades. Constitúe, igualmente, o alicerce doutras capacidades e coñecementos máis específicos, e inclúe a conciencia dos valores éticos relacionados.

A adquisición desta competencia é determinante para formar futuros cidadáns emprendedores; deste modo, contribúese á cultura emprendedora. Neste sentido, a súa formación debe incluír destrezas e coñecementos relacionados coas oportunidades da carreira e o mundo do traballo, a educación económica e financeira, o coñecemento da organización e os procesos empresariais. Igualmente, supón o desenvolvemento de actitudes que leven consigo un cambio de mentalidade que favoreza a iniciativa emprendedora, e a capacidade de pensar de forma creativa, de xestionar o risco e de manexar a incerteza. Estas habilidades resultan moi importantes para favorecer o nacemento de emprendedores sociais, como os denominados *intraemprendedores* (emprendedores que traballan dentro de empresas ou organizacións que non son súas), así como de futuros empresarios.

Para o axeitado desenvolvemento desta competencia, resulta necesario abordar estes aspectos:

A capacidade creadora e de innovación: creatividade e imaxinación, autocoñecemento e autoestima, autonomía e independencia, interese e esforzo, espírito emprendedor, iniciativa e innovación.

A capacidade proactiva para xestionar proxectos: capacidade de análise; planificación, organización, xestión e toma de decisións; resolución de problemas; habilidade para traballar individualmente e de xeito colaborador dentro dun equipo; sentido da responsabilidade; avaliación e autoavaliación.

A capacidade de asunción e xestión de riscos, e o manexo da incerteza: comprensión e asunción de riscos; capacidade para xestionar o risco e manexar a incerteza.

As calidades de liderado, de traballo individual e en equipo: capacidade de liderado e delegación, capacidade para traballar individualmente e en equipo, capacidade de representación e negociación.

O sentido crítico e da responsabilidade: sentido e pensamento crítico, sentido da responsabilidade.

Competencias sociais e cívicas

As competencias sociais e cívicas implican a habilidade e a capacidade para utilizar os coñecementos e as actitudes sobre a sociedade -entendida dende diferentes perspectivas, na súa concepción dinámica, cambiante e complexa-, e para interpretar fenómenos e problemas sociais en contextos cada vez máis diversificados. Tamén inclúen a capacidade de elaborar respostas, tomar decisións e resolver conflitos, así como interactuar con outras persoas e grupos conforme a unhas normas baseadas no respecto mutuo e en conviccións democráticas. Ademais, inclúen accións máis próximas e inmediatas respecto ao individuo como parte dunha implicación cívica e social.

a. A competencia social relaciónase co benestar persoal e colectivo. Esixe entender o modo no que as persoas se poden procurar un estado óptimo de saúde física e mental, tanto para

elas mesmas coma para as súas familias e o seu ámbito social próximo; tamén implica saber como un estilo de vida saudable pode contribuír a iso.

b. A competencia cívica baséase no coñecemento crítico dos conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos civís, así como da súa formulación na Constitución española, a Carta dos Dereitos Fundamentais da Unión Europea e declaracións internacionais, e da súa aplicación por parte de diversas institucións a escala local, rexional, nacional, europea e internacional. Isto inclúe coñecer os acontecementos contemporáneos, así como os feitos máis destacados e as principais tendencias nas historias nacional, europea e mundial. Engloba, tamén a comprensión dos procesos sociais e culturais de carácter migratorio que implican a existencia de minorías culturais e sociedades híbridas no mundo globalizado.

Polo tanto, para o axeitado desenvolvemento destas competencias, é necesario comprender e entender as experiencias colectivas, a organización e o funcionamento do pasado e o presente das sociedades, a realidade social do mundo no que se vive, os seus conflitos e as motivacións destes, os elementos que son comúns e os que son diferentes. Tamén é preciso coñecer os espazos e territorios en que se desenvolve a vida dos grupos humanos, e os seus logros e problemas, para comprometerse persoal e colectivamente na súa mellora, participando, así, de forma activa, eficaz e construtiva na vida social e profesional.

Do mesmo modo, estas competencias incorporan formas de comportamento individual que capacitan ás persoas para convivir nunha sociedade cada vez máis plural, dinámica, cambiante e complexa para relacionarse cos demais. Tamén as capacitan para cooperar, comprometerse e facer fronte a conflitos, así como para tomar perspectiva, desenvolver a percepción do individuo respecto á súa capacidade para influír no social e elaborar argumentacións baseadas en evidencias.

Adquirir estas competencias supón ser capaz de poñerse no lugar do outro, aceptar as diferenzas, ser tolerante e respectar os valores, as crenzas, as culturas, e a historia persoal e colectiva dos demais. É dicir, trátase de xuntar o individual e o social, o privado e o público detrás de solucións construtivas dos conflitos e problemas da sociedade democrática.

CONCRECIÓNS METODOLÓXICAS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

CRITERIOS PARA A ORGANIZACIÓN E SECUENCIACIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE:

A.- Criterio de operatividade: Á hora de organizar e secuenciar os estándares e contidos relacionados do área para cada curso, decidíuse non seguir estrictamente a división en bloques (Debuxo Técnico, Expresión Plástica e Comunicación audiovisual) establecida no decreto que regula a implantación da LOMCE na C.A. de Galicia, senón estruturalos en unidades didácticas que recollan aspectos de dous ou tres dos bloques citados. Creemos que ao ser esta unha materia eminentemente práctica, no que a realización de actividades vertebra o seu desenvolvemento, esta organización resulta máis operativa. Nun mesmo traballo podemos, por exemplo, estudar e avaliar contidos e estándares propios do bloque de Debuxo técnico como os polígonos ou as tanxencias, ao mesmo tempo que desenvolvemos outros propios de Expresión Plástica como o uso da cor ou da luz.

B.- Criterio de organización cíclica: Os conceptos centrais do area repítense en unidades didácticas dos distintos cursos, procurando, de tódolos xeitos, modifica-lo punto de vista dende o que se analizan, deixando aqueles enfoques que requiren un maior esforzo de abstracción mental para os cursos superiores.

C.- Criterio de dificultade: enlazando con esta última idea, tentouse comenazar no primer ciclo cos conceptos máis básicos e concretos (cor, textura, luz...) e profundizar xa no segundo ciclo algúns outros que necesitan unha maior capacidade de análise e xuízo crítico (a imaxe, a publicidade, o feito artístico...), unha maior comprensión espacial (sistemas de representación...) ou unha maior capacidade para o manexo de instrumentos de precisión e tecnolóxicos (trazados xeométricos, deseño, novas linguaxes artísticas...).

D.- Criterio de interés: tentouse introducir en tódalas unidades cando menos algún aspecto que se pode considerar, ou iso creemos, como cercano ós intereses e gustos dos alumnos (bandas deseñadas, cine, video-clips,...) así como outros nos que pidan darse conta da utilidade dos aprendizaxes da área (deseños, planos, etc...).

Deste xeito, os distintos estándares de aprendizaxe e os respectivos obxectivos, contidos e competencias clave relacionados, así como a súa concreción en graos mínimos

de consecución, temporalización e instrumentos para a avaliación organizáronse segundo as seguintes táboas

■ No caso de interrupción da presencialidade das clases, aplicando o protocolo Covid-19, o curso continuaría através dos medios dispostos polo instituto; desenrolando actividades con periodicidade. A comunicación co alumnado se establecerá a través do correo corporativo, foros propios ou vidoconferencias Cisco Webex

OBXECTIVOS DA MATERIA PARA 4º DA E.S.O

1. Analizar os elementos representativos e simbólicos dunha imaxe.
2. Seleccionar o tipo de liña e textura e adecualo á finalidade expresiva da representación gráfica.
3. Cambiar o significado dunha imaxe por medio da cor.
4. Analizar a estrutura de formas da natureza e determinar eixes, direccións e proporcións.
5. Buscar distintas variables compositivas nun determinado campo visual, tendo en conta os conceptos de encadre e equilibrio entre todos os elementos constitutivos.
6. Describir gráfica ou plásticamente obxectos tridimensionais e identificar os seus elementos esenciais.
7. Describir, mediante os distintos sistemas de representación, formas tridimensionales elementais.
8. Realizar un proxecto, seleccionando, entre as distintas linguaxes gráficos, plásticos e visuales, o máis adecuado ás necesidades de expresión.
9. Saber manexar os distintos materiais e instrumentos adecuados ás diversas técnicas gráficas, plásticas e visuais.
10. Apreciar e valorar o patrimonio artístico e cultural da Comunidade Galega, do Estado español e doutras culturas distintas da propia.
11. Expresar ideas por medio de mensaxes visuales respectando os valores e as normas das sociedades democráticas.

DESEÑO DA AVALIACIÓN INICIAL

NIVEL	4º SECUNDARIA OBLIGATORIA	MATERIA	EPVA
-------	---------------------------	---------	------

1ª PREGUNTA: Servíndote da gama de cores que creas conveniente, crea unha composición abstracta que transmita sensación de festa, de alegría.

2º PREGUNTA: Fai un debuxo a base de liñas onduladas e coloréao cunha gama acromática, con varios tons de grises, branco e negro. Indica despois a sensación que transmite.

3ª PREGUNTA: Elabora unha composición con figuras xeométricas (por exemplo, círculos ou triángulos). Divide a túa composición pola metade e coloreas as figuras da esquerda con cores primarias e as da parte dereita con cores secundarias. Utiliza lápices de cores.

4ª PREGUNTA: Debuxa cun rotulador ou lápiz de cor vermello as liñas de fuga e a liña do horizonte sobre a imaxe. Determina o punto de fuga sobre o horizonte.

5ª PREGUNTA: Identifica nas seguintes imaxes os elementos da comunicación visual: emisor, receptor, mensaxe, medio, así como o código que se utiliza.

6ª PREGUNTA: Realiza unha composición a base de puntos de diversas formas, tamaños e cores, de maneira que produza sensación de profundidade espacial.

7ª PREGUNTA: Traza unha cuadrícula, coa axuda da escuadra e do cartabón, trazando rectas paralelas e perpendiculares. (non ten que encher todo o recadro, pero sí ser cuadrícula regular)

8ª PREGUNTA: Traza unha circunferencia e, dentro dela, debuxa unha figura con simetría radial a partir dun polígono estrelado de seis puntas. Coloreas o resultado de forma simétrica.

9ª PREGUNTA: Fíxate nas imaxes das pinturas e identifica cal amosa formas orgánicas e cal xeométricas.

10ª PREGUNTA: Observa a seguinte fotografía e interprétaa, reproducéaa, usando só formas simplificadas e esquemáticas. Podes usar cores.

SECUENCIACIÓN DOS CONTIDOS

1er TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS: 1 -

2º TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS 2 – 3 - 4

3er TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS: 5-6

UNIDADE DIDÁCTICA 1: A LINGUAXE VISUAL

Obx.	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
a c d e h	B1.1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.	B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.	EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.	CCEC
a d g n	B1.4. Cor como ferramenta simbólica.	B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.	CCEC
b c e g n	B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creacións propias. B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. EPVAB.1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CCEC CSIEE CAA CD
b c e g n	B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.	B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.	CSIEE CCEC
d f l n	B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes. B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.	B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuir á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.	EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos. EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaa no período ao que pertencen.	CSIEE CCEC CSIEE CCEC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Os estándares de aprendizaxe imprescindibles para acadar o aprobado en 4º da ESO, tanto na avaliación ordinaria como na extraordinaria, son os destacados en cor vermella.

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual. 	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece e reproduce códigos de expresión xestual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade 1: creo un persoaxe cómic, atendendo ás súas expresións e a súa indumentaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbrica 1.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor. 	CCEC	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entende e utiliza a capacidade expresiva da cor. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CSIEE ▪ CAA ▪ CD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Procura e achega o material idoneo para concretar as súas ideas creativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade 2: customizo obxectos de uso cotiá. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbrica 2.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplica á produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica o proceso de creación artística e as súas fases á produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade 3: bosquexo, deseño, elixo e elaboro un graffiti meus compañeiros. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbrica 3.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entende e aplica a necesidade de realizar bosquexos, apuntamentos previos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades 1, 2 e 3. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbricas 1,2 e 3. ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece obras e autores de cómic e de graffiti. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece e achega distintos materiais, elixindo os máis idóneos para cada actividade. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 2: DESEÑO GRÁFICO E PUBLICITARIO

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
a c d f h l	B3.2. Fases do proceso de deseño.	B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	CCEC
c e g i	B3.5. Campos de aplicación do deseño.	B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.	EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.	CSIEE CCEC
b e f i	B3.7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. B3.10. Planificación dun proxecto artístico.	B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.	EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa. EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.	CSIEE CCEC CD CSIEE CCEC CSIEE CCEC
b c e g n	B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creacións propias. B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. EPVAB.1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades	CCEC CSIEE CAA CD
b c e g n	B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva).	B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplica á produción de proxectos persoais e de grupo.	CSIEE CCEC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza produtos do deseño gráfico, tanto dende o punto de vista da funcionalidade como da estética. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 4: Deseño e elaboración un pictograma. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 4.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Crea e coñece os produtos e as finalidades do deseño gráfico. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora bosquexos, apuntamentos, etc para o deseño dun logotipo. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 5: realizo unha imaxe corporativa par o meu grupo/ aula/curso. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 5.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora composicións creativas cuidando a exactitude, a orde e a limpeza. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece e utiliza programas de deseño gráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 6: recreo, en grupo, a caratula dun disco, libro, película ou videoxogo. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 6.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Consegue realizar un traballo creativo en grupo. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece e achega distintos materiais, elexindo os máis idóneos para cada actividade. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividades 4,5 e 6. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbricas 4,5 e 6. Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB.1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CSIEE CAA CD 	<ul style="list-style-type: none"> Procura e achega o material idóneo para concretar as súas ideas creativas. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Aplícao o proceso de creación artística e as súas fases á produción de proxectos persoais e de grupo. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 3: COMPOSICIÓN E FOTOGRAFÍA

Obx.	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
a d g n	B1.2. Leis da composición. B1.3. Leis da composición: movemento, ritmo e liñas de forza.	B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.	CCEC
			EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.	CCEC
a h n ñ	B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.	B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.	EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.	CD CSIEE CCEC
e l n o	B4.4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías. B4.5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.	B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.	CD CSIEE CCEC
b c e g n	B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creacións propias. B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.	CCEC CSIEE
			EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CCEC CSIEE CAA CD
d f l n	B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes. B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.	B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.	EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos	CSIEE CCEC
			EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.	CSIEE CCEC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende as leis básicas da composición. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 7: analizo a composición, xénero, o encadre e o tipo de plano en distintos tipos de fotografías. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 7.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece e identifica os distintos tipos de planos e encadres. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica as leis básicas de composición nas súas fotografías. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 8: realizo retratos fotográficos dos meus compañeiros. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 8.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Consegue mellorar os resultados estéticos das súas fotografías. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Comprende os obxectivos e a importancia da fotografía periodística. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 9: elaboro un reportaxe fotográfico sobre algún tema de actualidade. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 9.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece e achega distintos materiais, elixindo os máis idoneos para cada actividade. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CSIEE CAA CD 	<ul style="list-style-type: none"> Procura e achega o material idoneo para concretar as súas ideas creativas. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividades 7,8 e 9. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbricas 7,8 e 9. Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Entende e aplica a necesidade de realizar bosquexos, apuntamentos previos, etc. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece obras e autores importantes na historia da fotografía. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 4: A LINGUAXE AUDIOVISUAL

Obx.	Contidos	Cráterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
a h n ñ	B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía. B4.2. Realización dun storyboard.	B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.	EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	CSIEE
e l n o	B4.3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine B4.5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.	B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.	CD CSIEE CCEC
a e f g	B4.6. Creación dixital de imaxes. B4.7. Deseño dun proxecto publicitario. B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.	B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.	EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.	CAA CD CSIEE CCEC
a c d f h n o	B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.	B4.4. Aposar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.	EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.	CD CSIEE CCEC
b c e g n	B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.	B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.	CSIEE CCEC
d f l n	B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes. B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.	B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.	EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.	CSIEE CCEC
			EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.	CSIEE CCEC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 10: Elabórase unha pequena animación co método do stop-motion. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 10.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza programas de edición de vídeo. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza correctamente os planos, ángulos e movementos de cámara dunha secuencia dunha película. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 11: realízase un remake dunha escea coñecida de algún clásico cinematográfico. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 11.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Reproduce con exactitude os tipos de plano dalgunha escea clásica. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza correctamente un storyboard de un spot publicitario. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 12: Deseño, gravado e montado un anuncio publicitario audiovisual. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 12
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Recoñece os elementos positivos e negativos (sexismo, clasismo, etc) da publicidade. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Aplícao o proceso de creación artística e as súas fases á produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividades 10, 11 e 12. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbricas 10, 11 e 12.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Entende e aplica a necesidade de realizar guiños, story-boards, etc. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece obras e autores importantes na historia da cinematografía. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 5: O DESEÑO INDUSTRIAL

Obx.	Contidos	Cráterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
b f g n o	B2.1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo. B2.2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia. B2.3. Tanxencias e enlaces. B2.4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.	B2.1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas, creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico.	EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícao á creación de deseños persoais.	CAA CMCCT
b e i o	B2.12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.	B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.	EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	CAA CMCCT
a c d f h l	B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). B3.2. Fases do proceso de deseño. B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos.	B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	CCEC
c e g	B3.5. Campos de aplicación do deseño.	B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño	EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.	CSIEE CCEC
b e f i	B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. B3.10. Planificación dun proxecto artístico.	B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.	EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.	CSIEE CCEC
			EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.	CSIEE CCEC
			EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.	CSIEE CCEC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza con corrección as técnicas e materiais do sistema descritivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade 13: deseño un obxecto de uso modular como unha baldoa ou azulexo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbrica 13.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplicación á creación de deseños persoais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolve problemas xeométricos simples. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Deseña elementos modulares atendendo á súa repetición e organización no plano. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolve problemas de configuración de formas poligonais 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade 14: analizo e reproduzo algún elemento xeométrico decorativo como un mandala ou un rosetón. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbrica 14.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atopa e analiza a xeometría presente en obxectos do contorno. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolve problemas de rectas tanxentes a dúas circunferencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividade 15: deseño servidome de tanxencias e enlaces un circuito de carreiras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbrica 15.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece e utiliza programas informáticos de debuxo. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Crea e coñece os produtos e as finalidades do deseño industrial. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Actividades 13, 14 e 15. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rúbricas 13, 14 e 15. ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Presenta os seus deseños coidando a exactitude, a orde e a limpeza. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece e utiliza programas informáticos de debuxo. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realiza bosqueños, busca de información, etc. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 6: O DESEÑO DO ESPACIO

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ f ▪ g ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas. ▪ B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico. ▪ B2.7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. ▪ B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. ▪ B2.9. Perspectiva cónica central. ▪ B2.10. Perspectiva cónica oblicua. ▪ B2.11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMC ▪ CT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas tridimensionais sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMC ▪ CT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando o sistema de selección máis axeitado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMC ▪ CT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o puntode vista máis adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMC ▪ CT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ i ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMC ▪ CT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ h ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). ▪ B3.2. Fases do proceso de deseño. ▪ B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE ▪ E ▪ CCE ▪ C
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCE ▪ C
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ f ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. ▪ B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. ▪ B3.10. Planificación dun proxecto artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE ▪ E ▪ CCE ▪ C
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIE ▪ E ▪ CCE ▪ C
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE ▪ E ▪ CCE

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> Visualiza volumes simples definidos polas súas vistas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 16: Debuxo as vistas principais de obxectos simples. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 16.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> Debuxa correctamente as vistas principais de volumes sinxelos. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> Debuxa perspectivas axonométricas de volumes sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 17: deseño un robot en perspectiva cabaleira. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 17.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza e coñece algún programa de debuxo en 3D para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza perspectivas cónicas frontais. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividade 18: deseño un interior (habitación) en perspectiva cónica. 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbrica 18.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Presenta os seus deseños coidando a exactitude, a orde e a limpeza. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza estética e funcionalmente os obxectos do contorno. 	<ul style="list-style-type: none"> Actividades 16, 17 e 18... 	<ul style="list-style-type: none"> Rúbricas 16, 17 e 18.
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece os elementos principais da representación do espacio. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> CD CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Coñece e utiliza programas informáticos de debuxo. 		
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza bosqueños, apuntamentos, busca de información, etc. 		

CONCRECIÓN DOS ELEMENTOS TRANSVERSAIS QUE SE TRABALLARÁN EN 4º ESO

Estes temas cobren todo o proceso educativo e son de carácter fundamentalmente actitudinal.

En relación coa educación para o consumo, analízanse criticamente as necesidades do consumo a través do coñecemento do deseño publicitario para intentar desenvolver unha actitude crítica e reflexiva ante as mensaxes que se reciben nos distintos medios.

Na educación ambiental pódense valorar as obras visuais creadas en relación co ambiente, analizando a mellora do contorno por medio de actuacións adecuadas.

Tamén fomentárase a valoración e conservación do patrimonio cultural, sensibilizando @ alumn@ a través dunha actitude crítica e reflexiva.

A igualdade de sexos fomentárase valorando por igual os criterios aportados por alumnas e alumnos, evitando termos sexistas e analizando criticamente contidos que posúan carácter discriminatorio, como pode ser a publicidade que utiliza á muller como símbolo sexual.

Nesta materia tamén se poden abordar aspectos como a educación para a paz ou a saúde favorecendo a colaboración d@ alumn@, o respecto polas opinións e solucións distintas das propias e o desenvolvemento emocional e a autoestima a traveso das capacidades expresivas e creativas

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN PARA 4º DA ESO

AVALIACIONES PARCIAIS

50% DA CUALIFICACIÓN

- EXAMES, CONTROIS E PROBAS OBTETIVAS ORDINARIAS
- PREGUNTAS ORAIS
- RECEPCIÓN DE TRABALLOS E FICHAS

20 % DA CUALIFICACIÓN

- ATENCIÓN AS EXPLICACIÓNS
- PARTICIPACION NA CLASE
- PRESENTACIÓN COMPLETA E REPETICIÓN ORDENADA SE FORA NECESARIO DOS EXERCICIOS
- LIMPEZA E COIDADADO DO MATERIAL E DO SEU LUGAR DE TRABALLO
- PUNTUALIDADE NA ENTREGA DOS SEUS EXERCICIOS
- RESPECTO CARA OS SEUS COMPAÑEIROS

30% DA CUALIFICACIÓN

- EXERCICIOS PRÁCTICOS
- TRABALLAR CON ORDE E LIMPEZA
- UTILIZAR AS FERRAMENTAS DO DEBUXO AXEITADAMENTE
- CREATIVIDADE

RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓNS PARCIAIS

POR SER A EDUCACIÓN PLÁSTICAS, VISUAL E AUDIOVISUAL UNHA MATEIRA CON CONTIDOS PROGRESIVOS, E COMO CONSECUENCIA DA AVALIACIÓN CONTINUA, OS ALUMNOS RECUPERARAN CADA AVALIACIÓN PARCIAL APROBANDO A SEGUINTE E PRESENTANDO OS TRABALLOS PRÁCTICOS QUE NON FOSEN ENTREGADOS.

AVALIACIÓN ORDINARIA

NOTA DA AVALIACIÓN FINAL OBTERASE VALORANDO AS TRES AVALIACIÓNS PARCIAIS COAS SEGUINTE PROCENTAXES:

1ª AVALIACIÓN 40% DA CUALIFICACIÓN

2ª AVALIACIÓN 30% DA CUALIFICACIÓN

3ª AVALIACIÓN 30% DA CUALIFICACIÓN

PROBAS EXTRAORDINARIAS DE XUÑO PARA 4º DE ESO

Farase unha valoración das unidades didácticas realizadas durante o curso, atendendo aos resultados obtidos polo alumnado deste nivel así como ao aproveitamento que destas conseguiron, coa intención de seleccionar os exercicios máis indicados para poñer unha **proba escrita** o máis apropiada posible tendo moi en conte as dificultades específicas do alumnado e as limitacións impostas polo tempo dispoñible (máis ou menos 2 horas).

Considerando que a maior parte dos alumnos que non superan a materia durarante o curso e vense obrigados a recorrer ás probas extraordinarias de xuño, é pola falta de traballo diario a pesar de todos os recursos didácticos empregados para evitalo, pediránselles ademais as **actividades didácticas** máis representativas das realizadas como tarefa de repaso e reforzo.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DE XUNIO DE 4º DA ESO

EXAME	80% DA CUALIFICACIÓN
TRABALLOS PRÁCTICOS	20% DA CUALIFICACIÓN

PLAN DE SEGUIMIENTO E RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDENTES PROBAS PARA ALUMNOS COA MATERIA PENDENTE DE 3º DA ESO

Realizaranse **dúas probas parciais** coa selección das actividades máis representativas e as que mellor reflectan os obxectivos mínimos xerais das distintas unidades didácticas abordadas. Cada parcial suporá a metade dos contidos didácticos do total da materia en cada curso. Para superar esta convocatoria extraordinaria será necesario como mínimo, aprobar os dous parciais. Farase ademais, **un exame final** en maio de todos os contidos para aqueles alumnos que non superen calquera das probas parciais.

Co obxectivo de facer un maior seguimento o alumnado na recuperación da materia pendente, entregaranse periódicamente unha serie de **exercicios prácticos de repaso** para a preparación das distintas probas.

Os alumnos pendentes poderán resolver as súas dúbidas os MARTES de 11:45 a 12:35 horas.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DE PENDENTES DE 3º DA ESO

1º PARCIAL	40% DA CUALIFICACIÓN
2º PARCIAL	40% DA CUALIFICACIÓN
EXAME FINAL	80% DA CUALIFICACIÓN
CARPETA DE EXERCICIOS	20% DA CUALIFICACIÓN

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Os principios e técnicas de avaliación tamén son congruentes cos determinados no currículo oficial e na normativa específica sobre avaliación. As actividades de avaliación das aprendizaxes non serán diferentes ás actividades de aprendizaxe e abordarán tanto o dominio da diversidade de procedementos, á que antes faciamos alusión, como a adquisición dos conceptos e o desenvolvemento das actitudes. Este seguimento das aprendizaxes dos alumnos deberá servir como punto de referencia á nosa actuación pedagóxica, que se irá adaptando aos logros e aos problemas detectados. O seguimento tamén deberá proporcionar ao alumno información sobre o seu proceso de aprendizaxe e permitirá a súa participación neste a través de actividades de auto avaliación e a coavaliación.

O sistema de avaliación continua presenta, como unha das súas principais vantaxes, a posibilidade de poñer atención nas diferenzas que os alumnos van mostrando nas actividades que aplican e concretan os conceptos, procedementos e actitudes seleccionados. Iso permite perfilar tanto

actividades de apoio aos alumnos que mostren algunha dificultade, como de desenvolvemento para aqueles que mostren un maior interese e/ou capacidade.

A atención á diversidade queda tamén patente na selección de obxectivos e contidos que propuxemos para o cuarto curso da etapa, curso no cal a área deixa de ser común e pasa a formar parte do espazo de optatividade.

Queremos recordar, por último, que as nosas actividades de ensino non só deben ser respectuosas coas diferenzas individuais (esixindo aos alumnos que mostren nos seus comportamentos esas mesmas actitudes), senón que debemos fomentar o desenvolvemento dalgunhas diferenzas, as que se consideran enriquecedoras. Dende a área de educación Plástica e Visual habemos de cooperar ao establecemento nos centros e nas aulas dun clima no que a libre expresión e as capacidades creativas atopen un verdadeiro impulso.

ADAPTACIÓNS CURRICULARES SIGNIFICATIVAS.

Realizarase este tipo de adaptación a todo o alumnado con necesidades educativas especiais.

Alumnos de integración

Obxectivos

1. Expresar mensaxes tanto orais como escritos con corrección gramatical e ortográfica
2. Distinguir as ideas principais das secundarias nun texto sinxelo
3. Enunciar hipótese sobre imaxes, situacións de interpretación sinxela
4. Realizar actividades de forma racional, ordenada e sistemática
5. Desenvolver hábitos de estudo
6. Adquirir un nivel de autonomía mínimo que permita asumir responsabilidades e tomar decisións
7. Desenvolver hábitos de vida para a conservación e mantemento do estado de saúde corporal e mental acorde co seu desenvolvemento
8. Utilizar con orde e limpeza o caderno do alumno e o resto de actividades.

Contidos

Partiremos dos contidos mínimos e os adaptaremos a cada alumno, simplificándoos ou prescindindo dalgúns deles segundo as características de cada caso concreto. Si é necesario faranse adaptacións de nivel curricular.

Criterios de avaliación

Prestar a atención e o interese adecuados no traballo de clase.

Traballar sistemáticamente e mostrar boa disposición .

Realizar as actividades propostas con utilización do material necesario con orde e limpeza.

Realizar unha ficha de avaliación referente aos contidos adecuados.

Manter unha actitude de respecto cara ao resto dos alumnos e o profesor.

Coidar o material de clase e o persoal

MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CUESTIONARIO DE AVALIACIÓN ANUAL DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Avaliación da programación didáctica	1	2	3
1. A programación didáctica foron elaboradas de forma coordinada dentro do equipo de ciclo e coidouse a relación entre os distintos elementos que a compoñen (obxectivos, contidos, metodoloxía, avaliación e atención á diversidade).			
2. A programación didáctica concretan e completan fielmente as decisións tomadas na concreción do currículo dentro do noso proxecto educativo de centro.			
3. Os criterios de avaliación da programación didáctica cumpren a función de "medir" si alcanzáronse os obxectivos previstos a través dos contidos propostos secuencialmente.			
4. A programación didáctica axuda a desenvolver os principios metodolóxicos definidos nesta etapa educativa, especialmente o "aprender a aprender" en consonancia coas características dos alumnos da etapa			
5. As actividades programadas manteñen coherencia coas decisións metodolóxicas o currículo oficial vigente			
6. A programación didáctica prevé os recursos (humanos e materiais) necesarios para desenvolverlas adecuadamente.			

7. A programación didáctica prevé os espazos e tempos de duración das actividades previstas.			
8. A programación didáctica inclúen as canles de colaboración familia/centro docente (entrevistas en tutoría, boletín informativos trimestral, reunións colectivas...).			
9. Se ha programado, desarrollado y evaluado conveniente las salidas y visitas al entorno en relación con los objetivos previstos (actividades complementarias).			
10. Desenvolvéronse os elementos comúns incluídos na programación didáctica (educación en valores, TIC, aproximación á lectoescritura).			
11. A programación de medidas de atención á diversidade é adecuada ás necesidades específicas de apoio educativo dos nosos alumnos			
12. Utilizáronse as estratexias de avaliación decididas na concreción do currículo dentro da avaliación continua da programación didáctica			

1 - VALORACIÓN

Puntuarase numéricamente ente 1 e 4, sendo:

1. Nunca, non, insatisfactoriamente
2. Ás veces, puntualmente.
3. Case sempre, frecuentemente
4. Sempre, si, satisfactoriamente.

2 - OBSERVACIÓNS Á NOTA NUMÉRICA

3 - PROPOSTAS DE MELLORA (para a seguinte programación didáctica).

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

É fundamental unha adecuada avaliación do proceso de ensino cuxos resultados permitan orientar

aprácticadocente.

Se enfocará desde dous puntos, a avaliación por parte do alumno, e a autoevaluación que realiza o profesor.

Para evaluar a práctica docente propónse un cuestionario que se repartirá entre o grupo de alumnos ao finalizar algunhas das unidades didácticas programadas (non necesariamente en todas) ao longo do curso. Este cuestionario pode ser:

- 1.-¿Que partes da unidade didáctica supuxéronche maior esforzo ou dificultade ?
- 2.-¿ Sentíchesche incapaz de resolver algunha actividade ?
- 3.-¿ Explicou o profesor as dúbidas que lle suscitabas de forma clara e concisa ?
- 4.-¿ Crees que fosen necesarias máis actividades de reforzo ou de ampliación ?
- 5.-¿ Crees que o profesor debería dedicar máis tempo a algunha actividade concreta ?
- 6.-¿ Consideras adecuado o nivel das actividades propostas?. Razona a resposta, indicando aquela/s ás que che refiras

Cuestionario de autoevaluación da práctica docente

Participación do alumno no proceso de avaliación	1	2	3	4	5
1. Fomento a participación dos alumnos nos procesos de autoevaluación.					
2. Informo aos alumnos dos criterios e procedementos de avaliación					
3. Informo aos alumnos dos criterios de cualificación.					
4. Realizo actividades que permiten que os alumnos valoren os seus propios progresos e analicen os seus problemas ou dificultades nas aprendizaxes.					
5. Teño como obxectivo que o alumno sexa consciente dos seus éxitos e progresos escolares.					
6. Comento con cada alumno os seus problemas ou dificultades nas aprendizaxes e procuro que os alumnos					

sexan os primeiros en darse conta dos fallos cometidos.					
7. Cando corrixo os exercicios e traballos dos alumnos, móstrolles os acertos e os erros e as posibles causas.					

INTRODUCCIÓN

A sociedade industrializada na que vivimos necesita valerse de medios de expresión diferentes dos que ofrece a linguaxe textual. O conxunto de coñecementos, regras e procedementos, hoxe agrupados baixo o nome de Debuxo Técnico, nace da necesidade de comunicación gráfica. E como medio de comunicación cumpre a función de transmitir as ideas dos deseñadores ou creadores, posibilitando a comprensión das súas ideas polos demais.

Tamén o debuxo técnico contribúe a favorecer a creatividade do individuo e permite a confrontación das posibles solucións dun proxecto tecnolóxico, axudando a descubrir a opción máis acertada dende unha primeira fase de desenvolvemento, para chegar á representación da solución definitiva. Como medio de expresión favorece o desenvolvemento das capacidades necesarias para utilizar as diversas técnicas de representación e os distintos materiais e instrumentos, necesarios para expoñer graficamente unha idea ou un obxecto, atendendo a unhas determinadas normas.

Dende este punto de vista, os contidos da materia para a etapa de bacharelato foron seleccionados pola súa función instrumental para analizar, investigar, interpretar e comunicar ideas, formas e proxectos. Por outra parte os contidos contribuirán a favorecer a representación creativa dos alumnos desta etapa, na súa dimensión técnica e estética.

O debuxo técnico ten que contribuír a que o alumnado adquira un nivel suficiente de coñecementos, que lle permita relacionarse de forma gráfica nunha sociedade cada día máis tecnificada, valorando as vantaxes que isto lle produce e comprendendo a natureza dos problemas aos que terá que enfrontarse.

**PROGRAMACIÓN DE 2º BACHARELATO DE BUXO TÉCNICO
PROGRAMACIÓN DE AULA**

OBXECTIVOS DA MATERIA PARA SEGUNDO DE BACHARELATO DEBUXO TÉCNICO

Os obxectivos deberán servir como indicadores da evolución das aprendizaxes das alumnas e alumnos, con elementos que axudan a valorar os desaxustes e necesidades detectadas e como referentes para estimar a adecuación das estratexias de ensino postas en xogo.

- Debuxar e resolver problemas xeométricos, valorando o método e o razoamento das construcións, así como o seu rematado e presentación.
- Elaborar debuxos técnicos a distinta escala, empregando a escala gráfica establecida previamente e as escalas normalizadas.
- Aplicar o concepto de tanxencia á solución de problemas técnicos e ao correcto rematado do debuxo na resolución de enlaces e puntos de contacto, razoando os seus trazados.
- Aplicar as curvas cónicas á resolución de problemas técnicos nos que interveña a súa definición, as tanxencias ou as interseccións cunha recta. Trazar curvas técnicas a partir da súa definición.
- Utilizar o sistema diédrico para representar as proxeccións máis axeitadas de superficies (poliédricas, radiadas e de revolución) con seccións, cortes e roturas oportunas, en función da mellor definición e solución do problema formulado.
- Aplicar os coñecementos sobre superficies e verdadeiras magnitudes na representación, para obter o desenvolvemento e transformada de formas e superficies poliédricas, radiadas e de revolución.
- Realizar perspectivas axonométricas (ortogonais e oblicuas) e cónicas de obxectos definidos polas súas vistas e seccións.
- Utilizar os sistemas de representación, valorando en cada situación o máis propio e resolutivo, podendo representar nun sistema corpos e obxectos previamente coñecidos noutro sistema.

- Definir graficamente un obxecto polas súas vistas fundamentais ou a súa perspectiva, executadas a man alzada.
- Obter a representación de pezas mecánicas e elementos industriais ou arquitectónicos, valorando a correcta aplicación das normas UNE e ISO referidas a vistas, tipos de liñas, rotulación, anotación de debuxos, cortes e seccións.
- Culminar os traballos de debuxo técnico, utilizando os diferentes recursos gráficos, de forma que este sexa claro, limpo e responda ao obxectivo para o que foi realizado.
- Identificar e explicar en obras de arte elementos do debuxo técnico, podendo así establecer uns niveis elementais de relación que faciliten a comprensión íntegra dos aspectos artísticos e técnicos do debuxo.
- **Será necesaria a entrega total dos traballos pedidos en clase, así como unha nota media mínima do 50% nestes, para a superación do curso.**

SECUENCIACIÓN DOS CONTIDOS:

1º TRIMESTRE:

UNIDAD DIDÁCTICA: 3

2º TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS: 1 - 2

3º TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS: 4 - 5

UNIDADE DIDÁCTICA 1: TRAZADOS XEOMÉTRICOS

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolución de problemas xeométricos. ▪ B1.2. Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións. ▪ B1.3. Construción de figuras planas equivalentes. ▪ B1.4. Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz. ▪ B1.5. Aplicacións. ▪ B1.6. Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixe radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias. ▪ B1.7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT

			a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.	
--	--	--	---	--

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Os estándares de aprendizaxe imprescindibles para acadar o aprobado en 2º de Bacharelato, tanto na avaliación ordinaria como na extraordinaria, son os destacados en cor vermella.

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproduce obxectos industriais e arquitectónicos mantendo as relacións de proporción. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 1: Trazados xeométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analogía noutros problemas máis sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolve problemas xeométricos aplicando as propiedades do arco capaz e das relacións entre os ángulos e a circunferencia. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolve problemas de tanxencias aplicando os conceptos de potencia e inversión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 2: Tanxencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende as posibles aplicacións da inversión á resolución de problemas xeométricos. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atopa eixes e centros radicais. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 2: CURVAS TÉCNICAS E CÓNICAS. TRANSFORMACIÓNS.

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.9. Trazado de curvas cónicas e técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbola. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.11. Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cíclicas e envolventes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidencia. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE

<p>dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións.</p>	<p>problemas xeométricos e á representación de formas planas.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipse afin a unha circunferencia. ▪ B1.15. Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliares axeitadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada.

▪ CMCC
T

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece as relacións métricas entre os elementos principais das curvas cónicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 3: curvas cónicas e técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas por medio de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Traza curvas cónicas por medio de puntos, identificando correctamente eixes, focos, directrices e asíntotas. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende as características das transformacións homolóxicas e as súas aplicacións principais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 4: Transformacións xeométricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCC T 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Reproduce á escala conveniente figuras planas 		

escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construcción auxiliar utilizada.		complexas.		
---	--	------------	--	--

UNIDADE DIDÁCTICA 3: SISTEMA DIÉDRICO

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Punto, recta e plano no sistema diédrico. ▪ B2.2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade. ▪ B2.3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas. ▪ B2.4. Construción de figuras planas no sistema diédrico. ▪ B2.5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións. ▪ B2.6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións. ▪ B2.7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións. ▪ B2.8. Afinidade entre proxeccións. ▪ B2.9. Problema inverso ao abatemento. ▪ B2.10. Corpos xeométricos no sistema diédrico. ▪ B2.11. Representación de poliedros regulares. Posicións singulares. ▪ B2.12. Determinación das súas seccións principais. ▪ B2.13. Representación de prismas e pirámides. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE
▪ b ▪ d	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.14. Representación de cilindros, conos e esferas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CAA

<ul style="list-style-type: none"> ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<p>Seccións planas.</p> <p>▪ B2.15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos.</p> <p>▪ B2.16. Interseccións.</p> <p>▪ B2.17. Xiros, abatements ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais.</p>	<p>prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.</p>	<p>cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	
			<p>▪ DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.</p>	<p>▪ CMCCT</p>
			<p>▪ DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.</p>	<p>▪ CMCCT</p>
			<p>▪ DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.</p>	<p>▪ CAA</p>

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa rectas e planos paralelos e /ou perpendiculares entre si. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 5: representación de figuras planas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa figuras planas abatindo os planos que as conteñen. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando abatements. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa os poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 6: representación de superficies. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCC ▪ T ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 		

<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCC T 	<ul style="list-style-type: none"> Determina a sección plana de corpos obtendo a súa verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> Bloque de exercicios 7: seccións planas e interseccións. 	<ul style="list-style-type: none"> Corrección de exercicios. Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCC T 	<ul style="list-style-type: none"> Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos. 		
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 	<ul style="list-style-type: none"> Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas rectos obtendo a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 4: SISTEMA AXONOMÉTRICO

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
b	B2.18. Sistemas axonométricos	B2.3. Debuxar	DT2.B2.3.1. Comprende os	CMCCT
d e g i l	<p>ortogonais.</p> <p>B2.19. Posición do triedro fundamental.</p> <p>B2.20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema.</p> <p>B2.21. Determinación de coeficientes de redución.</p> <p>B2.22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes.</p> <p>B2.23. Representación de figuras planas.</p> <p>B2.24. Representación simplificada da circunferencia.</p> <p>B2.25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións.</p>	<p>axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispondo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais.</p>	<p>fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución.</p>	
			DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispondo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.	CCEC
			DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras.	CMCCT

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 8: axonometría, tipos e elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque de exercicios 9: representación axonométrica de corpos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Corrección de exercicios. ▪ Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas. 		

UNIDADE DIDÁCTICA 5: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elaboración de bosquexos, esbozos e planos. ▪ B3.2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual. ▪ B3.3. Proxecto: tipos e elementos. ▪ B3.4. Planificación de proxectos. ▪ B3.5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. ▪ B3.6. Elaboración das primeiras ideas. ▪ B3.7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción. ▪ B3.8. Presentación de proxectos. ▪ B3.9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo. ▪ B3.10. Debuxo de bosquexos a man alzada e esquemas. ▪ B3.11. Elaboración de debuxos cotados. ▪ B3.12. Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elaborar bosquexos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.1.3. Debuxa bosquexos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivamento e á presentación de 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquexos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD

<ul style="list-style-type: none"> ▪ I 	<p>proyectos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas. ▪ B3.15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. ▪ B3.16. Selección do encadramento, a iluminación e o punto de vista. ▪ B3.17. Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos. 	<p>sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade. ▪ DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado. ▪ DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CD ▪ CD
---	---	---	---	--

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico. 	CSC	<ul style="list-style-type: none"> participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica 	<ul style="list-style-type: none"> Bloque de exercicios 9: normalización. 	<ul style="list-style-type: none"> Corrección de exercicios. Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. 	CMC CT	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta correctamente planos técnicos. 		
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.3. Debuxa bosquexos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas. 	CCE C	<ul style="list-style-type: none"> Bosquexa e acouta correctamente. 		
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación. 	CCE C			
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización. 	CD	<ul style="list-style-type: none"> Coñece e utiliza aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> Bloque de exercicios 10: infografía e debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> Corrección de exercicios. Proba escrita
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, 	CD	<ul style="list-style-type: none"> Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda 		

creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoño a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.		de programas de debuxo vectorial 2D.	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado. 	CD	<ul style="list-style-type: none"> Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, 	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron 	CD	<ul style="list-style-type: none"> Presenta os traballos de debuxo técnico de xeito que sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron 	

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN PARA 2º DE BACHARELATO DEBUXO TÉCNICO

AVALIACIONES PARCIAIS

80% DA CUALIFICACIÓN

- EXAMES, CONTROIS E PROBAS OBXETIVAS ORDINARIAS

20 % DA CUALIFICACIÓN

- EXERCICIOS PRÁCTICOS (LÁMINAS)
- PRESENTACION COMPLETA E ORDENADA DE TODOS OS EXERCICIOS
- PUNTUALIDADE NA ENTREGA DOS MESMOS
- LIMPEZA E COIDADADO DO MATERIAL E DO SEU LUGAR DE TRABALLO
- REALIZAR OS EXERCICIOS CON PRECISIÓN E DESTREZA
- TRABALLAR CON ORDE E LIMPEZA
- UTILIZAR AS FERRAMENTAS DO DEBUXO TÉCNICO AXEITADAMENTE

- APLICACIÓN DA NORMALIZACIÓN INDUSTRIAL
- A ENTREGA DE TODAS LAS LÁMINAS, É UNHA NOTA MEDIA DO 50% DA CUALIFICACIÓN DOS TRABALLOS SOLICITADOS, SERÁ CONDICIÓ MÍNIMA EXISIBILE PARA A SUPERACIÓN DE CALQUERA DAS AVALIACIÓNS PARCIAIS.

RECUPERACIÓNS DAS AVALIACIÓNS PARCIAIS

- PODERANSE RECUPERAR TANTO OS EXAMES COMO OS EXERCICIOS PRÁCTICOS DE CALQUERA AVALIACIÓ PARCIAL, INDEPENDENTEMENTE.

RECUPERACIÓ FINAL

- FARASE UN EXAME FINAL DOS CONTIDOS MÍNIMOS DO CURSO, PARA OS ALUMNOS QUE NON SUPEREN DUAS OU TRES AVALIACIÓNS PARCIAIS.
- RECOLLERANSE ADEMAIS, OS EXERCICIOS PRÁCTICOS QUE NON FOSEN PRESENTADOS NAS AVALIACIÓNS PARCIAIS.

AVALIACIÓ ORDINARIA

A NOTA DA AVALIACIÓ ORDINARIA OBTÉRASE VALORANDO AS TRES AVALIACIÓNS PARCIAIS COAS SEGUINTE PROCENTAXES:

- 1ª AVALIACIÓ 40% DA CUALIFICACIÓ
- 2ª AVALIACIÓ 30% DA CUALIFICACIÓ
- 3ª AVALIACIÓ 30% DA CUALIFICACIÓ

PROBAS EXTRAORDINARIAS DE XUÑO PARA 2º DE BACHARELATO DE BUXO TÉCNICO

Farase unha valoración dos contidos mínimos abordados durante o curso, atendendo os resultados obtidos polo alumnado deste nivel así como ao aproveitamento que destes conseguiron, coa intención de seleccionar os exercicios máis indicados para poñer unha **proba de exame** o máis apropiada posible tendo en conta, que temos que cualificar tanto contidos como procedementos, ademais das limitacións impostas polo tempo dispoñible (máis ou menos 2 horas). **O exame de contidos cuantificarase ata 9 puntos, o 1 restante queda para a cuantificación dos procedementos: a destreza, a orde e a limpeza no trazado dos exercicios, e a aplicación da normalización industrial. Para a superación da convocatoria extraordinaria será necesario como mínimo, acadar un 4**

nos contidos e un 1 nos procedementos.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DE XUÑO PARA 2º DE BACHARELATO DE BUXO TÉCNICO

EXAME CONTIDOS	80% DA CUALIFICACIÓN
PROCEDEMENTOS	20% DA CUALIFICACIÓN

PROGRAMACIÓN DE 2º BACHARELATO

DEBUXO ARTÍSTICO

UNIDADE DIDÁCTICA 1: A FORMA E O ESPACIO

Obx.	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B1.1. Percepción e descrição obxectiva da forma.	▪ B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade.	▪ DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas).	▪ CSIEE ▪ CCEC
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B1.2. Modelo analítico e modelo sintético. ▪ B1.3. Retentiva e memoria visual. Consideracións mnemotécnicas	▪ B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas.	▪ DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita.	▪ CCEC ▪ CD
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p	▪ B3.1. Valoración da aparencia formal respecto ao punto de vista perceptivo. ▪ B3.2. Representación da forma con fins expresivos.	▪ B3.1. Representar graficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos.	▪ DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. ▪ DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista.	▪ CSC ▪ CSIEE ▪ CCEC
▪ b, n, d,	▪ B5.1. Técnicas secas máis comúns e a súa aplicación no proceso creativo.	▪ B5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación	▪ DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos	▪ CD

<ul style="list-style-type: none"> ▪ g ▪ i 		gráfico-plástica.	creativos.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d, ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Actitude creativa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Os estándares de aprendizaxe imprescindibles para acadar o aprobado en 2º de BACH, ARTÍSTICO, tanto na avaliación ordinaria como na extraordinaria, son os destacados en cor vermella.

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Grupo de actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interpreta formas utilizando diferentes técnicas gráficas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Grupo de actividades-1: Debuxamos do natural utilizando diversos métodos de debuxo e distintas técnicas gráficas formas artificiais e naturais con funcións comunicativas variadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sabe discriminar a estrutura e as características esenciais dunha forma á hora de debuxala. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.3. Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Relaciona correctamente a posición e o tamaño dunhas formas respecto a outras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-2: debuxamos formas, tanto do natural como de memoria, atendendo á súa posición e relacións espaciais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa formas esenciais de frente, de perfil, en escorzo, etc. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa espaciais naturais e artificiais respectando as convencións da perspectiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-3: Debuxamos espaciais, tanto reais como inventados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Coñece ferramentas TIC aplicables ao 		

utilizando as TIC en procesos creativos.		debuxo artístico.		
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL 	<ul style="list-style-type: none"> Participa activamente en postas en común de proxectos individuais e colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> G.A.-: 1, 2 e 3. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación diaria
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC 	<ul style="list-style-type: none"> Mantén, polo xeral, o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 		

TEMPORALIZACIÓN: 1ª avaliación

UNIDADE DIDÁCTICA 2: O CORPO HUMANO COMO MODELO

Obx.	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Análise da figura humana. ▪ Relacións de proporcionalidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Nocións básicas de anatomía artística. ▪ B4.3. Estudo e representación do movemento da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.2.1. Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.4. Antropometría. Relacións da figura humana co espazo arquitectónico e co contorno natural. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Introducción ás técnicas 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Valorar a importancia do 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.1. Valora a importancia 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC

<ul style="list-style-type: none"> ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<p>húmidas e a súa aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos.</p>	<p>debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC.</p>	<p>do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Actitude creativa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas. ▪ DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCL ▪ CSC

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Grupo de actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analiza, mediante a observación do natural e de fotografías e obras artísticas, a figura humana como elemento expresivo fundamental. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-4: debuxamos a figura humana, partindo da observación do natural, de fotografías, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mantén relacións básicas de proporcionalidade na representación da figura humana. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.2.1. Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aмосa e aplica nas súas creacións plásticas certo coñecemento básico da anatomía humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-5: estudamos a figura humana dende o punto de vista da súa estructura anatómica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ É capaz de representar e captar o movemento da figura humana. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos coa figura humana como suxeito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-6: experimentamos con novas técnicas e materiais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCL 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza con propiedade algún dos novos materiais e procedementos estudados. 		

<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa activamente en proxectos deseñados e realizados en común con outras materias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-4, 5 e 6. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ . Mantén, polo xeral, o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 		

TEMPORALIZACIÓN: 2ª avaliación

UNIDADE DIDÁCTICA 3: A EXPRESIÓN DA SUBXECTIVIDADE

Obx.	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. Clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Psicoloxía da forma e a composición. Estudo e aplicación dos elementos compositivos que rexen a intención expresiva das creacións plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Comportamento e interrelación das formas tridimensionais no espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Valor expresivo da luz e da cor. ▪ B2.4. Ruptura da tradición figurativa e nacemento de novas interpretacións da realidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC

		posibilidades das TIC.		
▪	▪	▪	▪ DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as.	▪ CMCCT ▪ CAA
▪	▪	▪	▪ DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas.	▪ CAA ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCL

CONCRECIÓNS PARA OS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Estándar de aprendizaxe	C.Clave	Grao mínimo de consecución	Grupo de actividades	Instrumentos para a avaliación
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Representa correctamente formas básicas previamente analizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-7: representamos formas utilizando a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adapta a representación das formas á función expresiva que se procura. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Atopa o xeito de expresar sentimentos e valores subxectivos nas súas obras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-8: experimentamos e buscamos formas de expresar a nosa subxectividade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Analiza, coñece e valora obras de arte contemporaneas. 		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Propón solucións plásticas personais e creativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-9: investigamos con novas técnicas e materiais na procura dun linguaxe persoal e estilo propio. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCL 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utiliza con propiedade algúns dos novos materiais e procedementos estudados. 		

<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCC T ▪ CAA 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participa nas actividades e nos contactos con artistas organizados polo departamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ G.A.-7, 8 e 9. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Observación diaria
---	--	---	--	--

TEMPORALIZACIÓN: 3ª avaliación

AVALIACIÓN, CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO

AVALIACIÓN INICIAL

O proceso de calificación das actividades proxectadas desenvólvese dende o mesmo comenzo de curso. Por esta causa non consideramos necesario o deseño dunha proba inicial especial. A propia primeira actividade de cada curso pode servir perfectamente para calibrar o nivel de destrezas e adquisición de contidos básicos que o alumno teña levado a cabo nos cursos anteriores.

Os resultados da mesma, especialmente nos casos nos que se detecten dificultades máis importantes, serán comunicados o titor/a dos alumnos , ben a traves da sesión de Preavaliación que acostuma realizarse no mes de Outubro ben a traves de informes verbais ou escritos.

Ao ser, polo tanto, esta proba inicial, unha tarefa máis do conxunto de actividades que se desenvolven al longo do curso, terá a mesma consideración e peso sobre a cualificación final que calquera outra delas.

AVALIACIÓN ORDINARIA:

O modelo de avaliación ordinaria durante o curso será o de avaliación continua e sistémica, fruto tanto da observación diaria do desenvolvemento na realización das tarefas propostas como da valoración do grao de consecución de obxectivos conqueridos na realización de probas específicas.

Pero, sendo o aprendizaxe do Debuxo Artístico unha tarefa eminentemente práctica, vai ser a observación diaria e sistemática do grao de consecución dos estándares relacionados con as sucesivas actividades programadas, o instrumento central á hora de avaliar ao alumnado. Realizarase, así, un seguimento individualizado de cada alumno mediante a corrección comentada y personalizada dos traballos de clase de forma diaria.

As probas escritas reservaránse para momentos puntuais e valorar o aproveitamento de visitas a exposicións, lecturas, visionado de material filmográfico, etc. Estas probas terán un valor máximo do 40 % os aspectos actitudinais: presenza significativa no aula, puntualidade na entrega de traballos, ausencia de material, mal uso dos materiais comúns, etc.,etc.Terán un valor de 10%.

Na seguinte táboa achego os procedementos xunto coa frecuencia (temporalización) con que deberán ser utilizados:

SECUENCIACIÓN DOS CONTIDOS:

1º TRIMESTRE:

UNIDAD DIDÁCTICA: 1 – Forma e Espazo

2º TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS: 2 – O Corpo Humano como modelo.

3º TRIMESTRE:

UNIDADES DIDÁCTICAS: 3 – Expresión da subxetividade.

PROCEDEMENTOS

TEMPORALIZACIÓN

Observación sistemática

diaria.

Capacidade de traballo e actitude.

Análise das produccions dos alumnos

diaria.

Traballos de aplicación.

Corrección de probas específicas.

Un por trimestre

Probas escritas sobre actividades realizadas.

Os porcentaxes máximos que poden supor cada un destes instrumentos de avaliación serán os seguintes:

Traballo diario no aula 30%

Traballos de aplicación 20%

Probas 50%

Criterios de avaliación:

1.-Capacidade de adquisición de novos conceptos no proceso de aprendizaxe:

Limitase a recoller información, sen ordeala nin estruturala.

Ordea a información, sin ser quen de abstraer conceptos xerais aplicables a outros casos.

Emite hipótesis axeitadas, relaciona e saca conclusións propias. Comprende, comproba y extrae conceptos para utilizalos noutros casos.

2.-Creatividade desenvolvida nas súas producións:

Non ten capacidade para reproducir solucións similares ao problema proposto.

Reproduce solucións similares sen aportacións propias.

Integra de cotío recursos propios a modelos establecidos. Conquire un estilo persoal.

3.-Corrección na expresión plástica das súas producións:

Despreocupación no trato e uso de úteis e soportes. Mala presentación dos traballos.

Coidado na presentación, tendo en conta conceptos como precisión e limpeza.

Precisión en trazados, boa composición nos traballos. Elección da técnica axeitada.

4.-Capacidade de traballo:

Non ten hábito de traballo.

Traballa, pero sen método.

Utiliza métodos de traballo axeitados, presentando as tarefas nos prazos marcados.

Presenta máis solucións que a pedida.

Elaboración da nota media.

Posteriormente, e para a cualificación de cada unha das avaliacións do curso, realizarase a media aritmética simple das puntuacións obtidas en cada unha das actividades realizadas no trimestre.

Deste xeito, para obter a calificación final de cada alumno, realizarase a media aritmética simple das puntuación obtidas en cada unha das actividades realizadas durante o curso.

O alumno podera, en calquera caso, repetir calquera das actividades xa realizadas a obxecto de subir a calificación obtida na mesma.

Recuperación de avaliacións suspensas:

Do mesmo xeito e dado o carácter continuo da avaliación da nosa área, non se realizarán probas ou tarefas específicas para a recuperación dunha avaliación. Enténdese, así, que a cualificación de cada unha de elas, comprende tamén as das anteriores. Os alumnos poderán, iso si, presenta-los traballos que lles poidesen quedar pendentes das avaliacións suspensas, se é o caso, ou mellorar, repetir ou completar aqueles outros que máis deficiencias presentasen no seu día.

En todo caso, e aínda contando con algunha avaliación suspensa, se na media final de todas as actividades, o alumno obtivese unha calificación superior a cinco, consideraráselle superada a materia sen necesidade de realizar ningunha proba ou actividade adicional.

AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA:

Para a realización da avaliación extraordinaria de setembro establécense dous modelos entre os se escollerá atendendo á situación persoal de cada alumno:

- 1.-No caso máis habitual, o de alumnos con bó número de actividades non realizadas ou completadas durante o curso, será suficiente coa presentación dos produtos finais desas actividades para a súa posterior avaliación.
- 2.-No caso de alumnos con circunstancias persoais especiais, como por exemplo aqueles que se incorporaron ao curso con este xa avanzado, ou que por cuestións médicas non puideron asistir ao mesmo durante largos periodos de tempo, deseñárase unha proba práctica que posibilite a valoración do seu grao de consecución dos estándares máis representativos do curso.

NORMAS DA AULA DE PLÁSTICA

Facer un uso corecto da aula e do material que alberga, nos beneficia a todos, xa que nos permitirá un maior rendemento as actividades que nela realicemos.

- 1.- Non entrar na aula ata que non saian todos os alumnos do curso anterior.
- 2.- Non escribir nin debuxar sobre as mesas, isto leva consigo unha falta grave.
- 3.- Recolle-lo material e devolveo u seu lugar correspondente.
- 4.- Depositar os resíduos producidos as papeleiras.
- 5.- Limpiar as mesas de restos de goma.
- 6.- Limpiar para que non queden restos de pintura.
- 7.- Non tirar papeis ou restos sólidos de outro tipo ás pías.
- 8.- Respectar o material da aula, xa que ten que ser utilizado por todo o alumnado.

**PROPOSTA DE ACTIVIDADES
CURSO 2022-2023**

DEPARTAMENTO DE DEBUXO

PROPÓN O SEGUINTE PLAN DE ACTIVIDADES:

TODAS ESTAS ACTIVIDADES REALIZARÁNSE SEMPRE QUE A SITUACIÓN NA QUE ESTAMOS A

ACTIVIDADES	OBXECTIVOS	CURSOS	PROFESORES IMPLICADOS	DATA APROXIMADA
MURAL DE TEAS LETRAS GALEGAS 2023	APRENDIZAXE DA REALIZACIÓN DE ESCALAS DE GRAN FORMATO.CELEBRACIÓN DO FESTIVO ASÍ COMO DAR A COÑECER O HOMENAXEADO NO POBO	3º ESO 4º ESO 2º BACH DA 2º BACH DT	PROFESOR DE DEBUXO E AQUELES QUE DESEXEN COLABORAR	EN PRINCIPIO SERÍA FINAIS DE ABRIL
VIAXE ESCOLA SUPERIOR DE ARQUITECTURA E VISITA FUNDACION BARRIÉ (A CORUÑA)	COÑECEMENTO CARREIRA ARQUITECTURA, FORMACION EN CONCEPTOS ARQUITECTONICOS	4º ESO 2º BACH DT	PROFESOR DE DEBUXO E AQUELES QUE ESTEN DISPONIBLES	FINAIS DO SEGUNDO TRIMESTRE PRINCIPIO DO TERCEIRO TRIMESTRE
EXPOSICION TRABALLOS FIN DE CURSO	MOSTRA DOS TRABALLOS REALIZADOS NO CURSO	TODOLOS CURSOS	PROFESOR DE DEBUXO	FIN DE CURSO
EXPOSICIONES DE INTERÉS	COÑECEMENTO ARTISTICO	TODOLOS CURSOS	PROFESOR DE DEBUXO E AQUELES QUE ESTEN DISPONIBLES	DURANTE O CURSO

TODAS ESTAS ACTIVIDADES REALIZARÁNSE SEMPRE QUE A SITUACIÓN NA QUE ESTAMOS A VIVIR POLA PANDEMIA O PERMITAN.

O PORRIÑO, 15 de Outubro de 2022

DEPARTAMENTO DE DEBUXO TÉCNICO E ARTÍSTICO, EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL

Xefa de partamento:

María José Iglesias Vázquez