

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2021-22



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

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

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

DEBUXO TÉCNICO

DEBUXO ARTÍSTICO

PROXECTO DOCUMENTAL I - CIVILIZACIÓNS DO NORTE

DE EUROPA: OS POBOS NÓRDICOS

PROXECTO DOCUMENTAL II - CULTURAS CELTAS

1 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL.....	5
1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
1.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE SECUNDARIA.....	5
1.1.b COMPETENCIAS CRAVE.....	6
1.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CRAVE.....	9
1.2 INCORPORACIÓN DOS TEMAS TRANSVERSAIS.....	10
1.2.a EDUCACIÓN EN VALORES.....	10
1.2.b MEDIDAS PARA ESTIMULAR O INTERÉS E O HÁBITO DA LECTURA E PARA A MELLORA DA EXPRESIÓN ORAL E ESCRITA.....	11
1.2.c USO DAS TIC.....	11
1.2.d OUTROS ELEMENTOS TRANSVERSAIS DO CURRÍCULO.....	13
1.3 METODOLOXÍA.....	14
1.3.a METODOLOXÍA XERAL.....	14
1.3.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	15
1.3.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE.....	16
1.3.d AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS.....	18
1.3.e ORGANIZACIÓN DO ESPAZO.....	19
1.3.f MATERIAIS E RECURSOS.....	19
1.3.g MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	20
1.3.h ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES E COMPLEMENTARIAS.....	21
1.4 AVALIACIÓN.....	22
1.4.a REFERENTES PARA A AVALIACIÓN.....	23
1.4.b PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.....	23
1.4.c CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	24
1.4.d AVALIACIÓN FINAL ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	25
1.4.e ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	26
1.4.f AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO.....	27
1.5 PROGRAMACIÓN 1º DE ESO.....	29
1.5.a OBXECTIVOS 1º DE ESO.....	29
1.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	30
1.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	30
1.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	37
1.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	37
1.6 PROGRAMACIÓN 3º DE ESO.....	38
1.6.a OBXECTIVOS 3º DE ESO.....	38
1.6.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	39
1.6.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 3º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	40
1.6.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	45
1.6.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	45
1.7 PROGRAMACIÓN 4º DE ESO.....	47
1.7.a OBXECTIVOS 4º DE ESO.....	47
1.7.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	48
1.7.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 4º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	49
1.7.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	54
1.7.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	54
2 DEBUXO TÉCNICO BACHARELATO.....	56
2.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	56
2.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE BACHARELATO.....	56
2.1.b COMPETENCIAS CLAVE.....	57
2.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	60
2.2 METODOLOXÍA.....	61
2.2.a METODOLOXÍA XERAL.....	61
2.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	61
2.2.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE.....	62
2.2.d MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	63
2.3 AVALIACIÓN.....	63
2.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	63
2.3.b AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	63
2.3.c ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	63

2.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO.....	64
2.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO.....	64
2.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	65
2.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE.....	66
2.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	72
2.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	72
2.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO.....	74
2.5.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO.....	74
2.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	75
2.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE.....	76
2.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	82
2.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	82
3 DEBUXO ARTÍSTICO BACHARELATO.....	83
3.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	83
3.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ASIGNATURA NO BACHARELATO.....	83
3.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	84
3.2 METODOLOXÍA.....	84
3.2.a METODOLOXÍA XERAL.....	84
3.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA.....	84
3.2.c MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	85
3.3 AVALIACIÓN.....	85
3.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.....	85
3.3.b ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	85
3.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO.....	86
3.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO.....	86
3.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	86
3.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º DE BACHILLERATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	87
3.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	90
3.4.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	90
3.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO.....	91
3.5.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO.....	91
3.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	91
3.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHILLERATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	92
3.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	96
3.5.e GRAO MÍNIMO DE CONSECUCIÓN DOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE PARA SUPERAR A MATERIA.....	96
4 PROXECTO DOCUMENTAL I - CIVILIZACIÓN DO NORTE DE EUROPA: OS POBOS NÓRDICOS.....	97
4.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	97
4.1.a COMPETENCIAS CRAVE.....	97
4.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	98
4.2 PROGRAMACIÓN 1º ESO.....	98
4.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA.....	98
4.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	98
4.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE.....	100
4.2.d PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	101
4.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	105
4.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL I.....	105
5 PROXECTO DOCUMENTAL II - CULTURAS CELTAS.....	106
5.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	106
5.1.a COMPETENCIAS CRAVE.....	106
5.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	107
5.2 PROGRAMACIÓN 2º ESO.....	107
5.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA.....	107
5.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS.....	107
5.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE.....	108

5.2.d PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º ESO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA.....	110
5.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL.....	113
5.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL II.....	113
6 ANEXO COVID-19. INSTRUCCIÓN 10 DE SETEMBRO DE 2021.....	114
6.1 PROTOCOLO COVID AULA DE DEBUXO. CURSO 2021-22.....	114
6.2 PLANS DE REFORZO E RECUPERACIÓN.....	114
6.2.a CURSO 1º de ESO.....	114
6.2.b CURSO 2º de ESO.....	114
6.2.c CURSO 3º de ESO.....	115
6.2.d CURSO 4º de ESO.....	115
6.2.e CURSO 1º de BACHARELATO.....	115
6.2. f CURSO 2º de BACHARELATO.....	115
6.3 SITUACIÓN DE ENSINANZA SEMIPRESENCIAL OU NON PRESENCIAL.....	116

1 EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL

1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

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

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

1.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE SECUNDARIA

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

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

1.1.b COMPETENCIAS CRAVE

Enténdese por competencia a capacidade de poñer en práctica de forma integrada, en contextos e situacións diferentes, os coñecementos, as habilidades e as actitudes persoais adquiridos. As competencias teñen tres compoñentes: **un saber** (un contido), **un saber facer** (un procedemento, unha habilidade, unha destreza, etc.) e **un saber ser ou saber estar** (unha actitude determinada).

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

1. Comunicación lingüística (CCL)	
Definición	Habilidade no uso da linguaxe para a comunicación, a representación, comprensión e interpretación da realidade, a construción do coñecemento e a organización do pensamento, as emocións e a conduta.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none">- Compoñente lingüístico.- Compoñente pragmático-discursivo.- Compoñente sociocultural.- Compoñente estratéxico.- Compoñente persoal.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none">- Ler e escribir.- escoitar e responder.- Dialogar, debater e conversar.- Expoñer, interpretar e resumir.- Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none">- Respecto ás normas de convivencia.- Desenvolvemento dun espírito crítico.- Respecto aos dereitos humanos e o pluralismo.- Concepción do diálogo como ferramenta primordial para a convivencia, a resolución de conflitos e o desenvolvemento das capacidades afectivas.- Actitude de curiosidade, interese e creatividade.- Recoñecemento das destrezas inherentes a esta competencia como fontes de pracer.
2. Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT)	
Definición	<p>A competencia matemática implica a capacidade de aplicar o razoamento matemático e as súas ferramentas para describir, interpretar e predecir distintos fenómenos no seu contexto.</p> <p>As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía proporcionan un achegamento ao mundo físico e á interacción responsable con el desde accións, tanto individuais como colectivas, orientadas á conservación e mellora do medio natural, decisivas para a protección e mantemento da calidade de vida e o progreso dos pobos.</p>
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none">- Números, medidas e estruturas.- Operacións e as representacións matemáticas.- Comprensión dos termos e conceptos matemáticos.- Os saberes ou coñecementos científicos relativos á física, a química, a bioloxía, a xeoloxía, as matemáticas e a tecnoloxía, os cales derivanse de conceptos, procesos e situacións interconectadas.

Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación dos principios e procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir xuízos fundados e seguir cadeas argumentales na realización de cálculos, análises de gráficos e representacións matemáticas e manipulación de expresións algebraicas, incorporando os medios digitais cando sexa oportuno. - Creación de descrições e explicacións matemáticas que levan implícitas a interpretación de resultados matemáticos e a reflexión sobre a súa adecuación ao contexto, do mesmo xeito que a determinación de si as solucións son adecuadas e teñen sentido na situación en que se presentan. - Utilizar os conceptos, procedementos e ferramentas na resolución dos problemas que poidan xurdir nunha situación determinada ao longo da vida. - Utilizar e manipular ferramentas e máquinas tecnolóxicas. - Utilizar datos e procesos científicos para alcanzar un obxectivo. - Identificar preguntas. - Resolver problemas. - Chegar a unha conclusión. - Tomar decisións baseadas en probas e argumentos.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Rigor, respecto aos datos e veracidade. - Asunción de criterios éticos asociados á ciencia e á tecnoloxía. - Interese pola ciencia, o apoio á investigación científica e a valoración do coñecemento científico. - Sentido da responsabilidade en relación á conservación dos recursos naturais e ás cuestións medioambientales, e á adopción dunha actitude adecuada para lograr unha vida física e mental saudable nunha contorna natural e social.
3. Competencia dixital (CD)	
Definición	Habilidade para buscar e procesar información mediante un uso creativo, crítico e seguro das TIC.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas e estratexias de acceso á información. - Ferramentas tecnolóxicas. - Manexo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, dixital.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Acceder, buscar e seleccionar críticamente a información. - Interpretar e comunicar información. - Eficacia técnica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía. - Responsabilidade crítica. - Actitude reflexiva.
4. Aprender a aprender (CAA)	
Definición	Habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento das capacidades persoais. - Estratexias para desenvolver as capacidades persoais. - Atención, concentración e memoria. - Motivación. - Comprensión e expresión lingüísticas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Estudar e observar. - Resolver problemas. - Planificar proxectos. - Recoller, seleccionar e tratar distintas fontes de información. - Ser capaz de autoevaluarse.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Confianza nun mesmo. - Recoñecemento axustado da competencia persoal. - Actitude positiva ante tómaa de decisións. - Perseveranza na aprendizaxe. - Valoración do esforzo e a motivación.

5. Competencias sociais e cívicas (CSC)

Definición	Habilidade para utilizar os coñecementos e actitudes sobre a sociedade, entendida desde as diferentes perspectivas, na súa concepción dinámica, cambiante e complexa, para interpretar fenómenos e problemas sociais en contextos cada vez máis diversificados; para elaborar respostas, tomar decisións e resolver conflitos, así como para interactuar con outras persoas e grupos conforme a normas baseadas no respecto mutuo e nas conviccións democráticas.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento crítico dos conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos humanos e civís. - Coñecemento dos acontecementos máis destacados e as principais tendencias nas historias nacional, europea e mundial. - Comprensión dos procesos sociais e culturais de carácter migratorio que implican a existencia de sociedades multiculturales no mundo globalizado. ´Coñecementos que permitan comprender e analizar de xeito crítico os códigos de conduta e os usos generalmente aceptados nas distintas sociedades e contornas, así como as súas tensións e procesos de cambio. - Conceptos básicos relativos ao individuo, ao grupo, á organización do traballo, a igualdade e a non discriminación entre homes e mulleres e entre diferentes grupos étnicos ou culturais, a sociedade e a cultura. - Comprender as dimensións intercultural e socioeconómica das sociedades europeas, e percibir as identidades culturais e nacionais como un proceso sociocultural dinámico e cambiante en interacción coa europea, nun contexto de crecente globalización.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidade de comunicarse dun xeito constructiva en distintas contornas sociais e culturais. - Mostrar tolerancia, expresar e comprender puntos de vista diferentes. - Negociar sabendo inspirar confianza e sentir empatía. - Habilidade para interactuar eficazmente no ámbito público e manifestar solidariedade e interese por resolver os problemas que afecten á comunidade. - Reflexión crítica e creativa. - Participación constructiva nas actividades da comunidade. - Toma de decisións, en particular, mediante o exercicio do voto e da actividade social e cívica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade nun mesmo, integridad e honestidade. - Interese polo desenvolvemento socioeconómico e a súa contribución a un maior benestar social. - Comunicación intercultural, diversidade de valores e respecto ás diferenzas, comprometéndose á superación de prejuicios. - Pleno respecto dos dereitos humanos. - Vontade de participar en tómaa de decisións democráticas. - Sentido da responsabilidade. - Comprensión e respecto dos valores baseados nos principios democráticos. - Participación constructiva en actividades cívicas. - Apoio á diversidade e a cohesión sociais e ao desenvolvemento sostenible. - Vontade de respectar os valores e a intimidade dos demais, e a recepción reflexiva e crítica da información procedente dos medios de comunicación.

6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (SIEE)	
Definición	Capacidade para adquirir e aplicar unha serie de valores e actitudes, e de elixir con criterio propio, transformando as ideas en accións.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Autoconñecemento. - Establecemento de obxectivos. - Planificación e desenvolvemento dun proxecto. - Habilidades sociais e de liderado.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidade e autoestima. - Perseveranza e resiliencia. - Creatividade. - Capacidade para calcular e asumir retos responsablemente.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Control emocional. - Actitude positiva ante o cambio. - Flexibilidade.
7. Conciencia e expresións culturais (CEC)	
Definición	Habilidade para comprender, apreciar e valorar, con espírito crítico e actitude aberta e respetuosa, diferentes manifestacións culturais, e interesarse na súa conservación como patrimonio cultural.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Linguaxes e manifestacións artísticas. - Técnicas e recursos específicos.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender, apreciar e valorar críticamente. - Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Curiosidade, interese e creatividade. - Recoñecemento das manifestacións culturais e artísticas como fontes de pracer e goce persoal. - Valoración responsable e actitude de protección do patrimonio.

1.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CRAVE

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

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

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

- Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento da **competencias sociais e cívicas**. Naquela medida en que a creación artística supoña un traballo en equipo, se promoverán actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade, e contribuírase á adquisición de habilidades sociais. Por outra banda, o traballo con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e á expresión de emocións, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferenzas.

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

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

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

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

- En canto á **competencia en comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, a Educación Plástica e Visual permite facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións, á vez que permite integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes e, con iso, enriquecer a comunicación.

1.2 INCORPORACIÓN DOS TEMAS TRANSVERSAIS

1.2.a EDUCACIÓN EN VALORES

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

1. **Respecto**

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

2. **Responsabilidade**

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

3. **Xustiza**

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

4. **Solidariedade**

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

5. **Creatividade**

- O impulso de buscar alternativas para obter solucións.

- A confianza en que é posible mellorar as situacións difíciles, os conflitos, etc.

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

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

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

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

a) Interese e o hábito da lectura

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

b) Expresión escrita: ler e escribir

- É fundamental para o traballo da comprensión lectora o comentario colectivo de textos.
- Realizar no aula a lectura das actividades e exercicios que se van a facer. A continuación obter a idea principal e parafrasear a cuestión que se propón, para poder dar a resposta adecuada.
- A partir da lectura dun texto determinado, indicar que cadro, que representación, que gráfico, que título de entre diversos posibles é o máis adecuado para o conxunto do texto ou para algunha parte do mesmo, e extraer conclusións; comprender e establecer relacións cronolóxicas ou de causa-efecto entre unha serie de accións; considerar alternativas; elaborar hipótese, diferenciar feitos de opinións e suposicións, etc.
- Procura e realización de biografías de artistas e lectura de parte destas. Animarase aos alumnos á lectura de diversos artigos ou traballos relacionados coa materia que se estea impartindo e que aparezan nos medios de comunicación ou en medios especializados.
- Uso de distintos soportes e tipoloxías textuais (textos técnicos, táboas de datos, dicionarios, manuais, prensa, internet, etc.).
- Elaborar todo tipo de producións escritas:
 - + A partir da lectura dun texto determinado, elaborar resumos, esquemas ou informes.
 - + Creacións propias (lemas, ensaios, cómics, caligramas, etc.).
 - + Análise e produción de gráfitis, murales, guiones, pósteres, etc.

c) Expresión oral: escoitar e falar

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

1.2.c USO DAS TIC

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

É de suma importancia a utilización segura e crítica das TIC, tanto no traballo como no lecer. Neste sentido, é fundamental informar e formar ao alumno sobre as situacións de risco derivadas da súa utilización e como previlas e denuncialas.

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

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

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

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

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

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

1.2.d OUTROS ELEMENTOS TRANSVERSAIS DO CURRÍCULO

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

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

Educación moral e cívica

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

Educación para a paz

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

Educación do consumidor

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

Educación para a igualdade entre sexos

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

Educación vial

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

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

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

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

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

- Desenvolver habilidades cognitivas (expresión e comunicación oral, escrita e plástica; aplicación de recursos TIC no aula, etc.) e sociais (comunicación; cooperación; capacidade de relación coa contorna; empatía; habilidades directivas; capacidade de planificación; toma de decisións e asunción de responsabilidades; capacidade organizativa, etc.)

1.3 METODOLOXÍA

A metodoloxía didáctica enténdese como o conxunto de estratexias, procedementos e accións organizadas e planificadas polo profesorado, coa finalidade de posibilitar a aprendizaxe do alumnado e o logro dos obxectivos suscitados.

1.3.a METODOLOXÍA XERAL

Os principios psicopedagóxicos xerais xorden das teorías do proceso de ensino e aprendizaxe, que, á súa vez, despréndense do marco teórico que as ampara. O noso enfoque baséase nos principios xerais ou ideas-eixe seguintes:

1. **Partir do nivel de desenvolvemento do alumno.** Este principio esixe atender simultaneamente ao nivel de competencia cognitiva correspondente ao nivel de desenvolvemento no que se atopan os alumnos, por unha banda, e aos coñecementos previos que estes posúen en relación co que se quere que aprendan, por outra. Isto débese a que o inicio dunha nova aprendizaxe escolar debe comezar a partir dos conceptos, representacións e coñecementos que construíu o alumno nas súas experiencias previas.

2. **Asegurar a construción de aprendizaxes significativas e a aplicación dos coñecementos á vida.** Para asegurar unha aprendizaxe significativa deben cumprirse varias condicións. En primeiro lugar, o contido debe ser potencialmente significativo, tanto desde o punto de vista da estrutura lóxica da materia que se está traballando como da estrutura psicolóxica do alumno. En segundo lugar, é necesario que o alumno teña unha actitude favorable para aprender significativamente, é dicir, que estea motivado para conectar o novo que está aprendendo co que el xa sabe, co fin de modificar as estruturas cognitivas anteriores.

Si prodúcese aprendizaxes verdaderamente significativas, conséguense un dos obxectivos principais da educación: asegurar a funcionalidade do apreso; é dicir, que os coñecementos adquiridos poidan ser utilizados nas circunstancias reais nas que os alumnos necesítenos (transferencia).

3. **Facilitar a realización de aprendizaxes significativas por si sos.** É necesario que os alumnos sexan capaces de aprender a aprender. Para iso hai que prestar especial atención á adquisición de estratexias de planificación da propia aprendizaxe e ao funcionamento da memoria comprensiva. A memoria non é só o recordo do apreso, senón tamén o punto de partida para realizar novas aprendizaxes. Canto máis rica sexa a estrutura cognitiva onde se almacena a información e as aprendizaxes realizadas, máis fácil será poder realizar aprendizaxes significativas por un mesmo.

4. **Modificar esquemas de coñecemento.** A estrutura cognitiva dos alumnos concíbese como un conxunto de esquemas de coñecemento que recollen unha serie de informacións, que poden estar organizadas en maior ou menor grado e, xa que logo, ser máis ou menos adecuadas á realidade. Durante o proceso de aprendizaxe, o alumno debería recibir informacións que entren en contradición cos coñecementos que ata ese momento posúe e que, dese modo, rompan o equilibrio inicial dos seus esquemas de coñecemento. Superada esta fase, volverá o reequilibrio, o que supón unha nova seguridade cognitiva, grazas á acomodación de novos coñecementos, pois só dese xeito pódese aprender significativamente.

5. **Adestrar diferentes estratexias de metacognición.** Un xeito de asegurar que os alumnos aprenden a aprender, a pensar, é facilitarlles ferramentas que lles permitan reflexionar sobre aquilo que lles funciona ben e aquilo que non logran facer como querían ou se lles pedía; deste xeito consolidan formas de actuar exitosas e descartan as demais. Ademais, mediante a metacognición, os alumnos son conscientes de que saben e, polo tanto, poden profundar nese coñecemento e aplicalo con seguridade en situacións novas (transferencia), tanto de aprendizaxe como da vida real.

6. **Potenciar a actividade e interactividade nos procesos de aprendizaxe.** A actividade consiste en establecer relacións ricas e dinámicas entre o novo contido e os coñecementos previos que o alumno xa posúe. No entanto, é preciso considerar que, aínda que o alumno é o verdadeiro artífice do proceso de aprendizaxe, a actividade educativa é sempre interpersonal, e nela existen dous polos: o alumno e o profesor.

Podemos dicir que a intervención educativa é un proceso de interactividade profesor-alumno ou alumno-alumno, no que convén distinguir entre aquilo que o alumno é capaz de facer e de aprender por si só e o que é capaz de aprender coa axuda doutras persoas. A zona que se configura entre estes dous niveis (zona de desenvolvemento próximo) delimita a marxe de incidencia da acción educativa. O profesor debe intervir naquelas actividades que un alumno non é capaz de realizar por si mesmo, pero que pode chegar a solucionar si recibe a axuda pedagóxica conveniente. En canto á interacción alumno-alumno, as actividades que favorecen os traballos cooperativos, aquelas en as que se confrontan distintos puntos de vista ou nas que se establecen relacións de tipo tutorial duns alumnos con outros, favorecen moi significativamente os procesos de aprendizaxe.

Principios didácticos

Estes principios psicopedagóxicos implican ou se concretan nunha serie de principios didácticos, a través dos cales especificanse novos condicionantes nas formas de ensino-aprendizaxe, que constitúen un desenvolvemento máis pormenorizado dos principios metodolóxicos establecidos no currículo:

1. **Asegurar a relación das actividades de ensino e aprendizaxe coa vida real** do alumnado, partindo, sempre que sexa posible, da súa propia experiencia.
2. Diseñar actividades de ensino-aprendizaxe que permitan aos alumnos **establecer relacións sustantivas entre os coñecementos e experiencias previas e as novas aprendizaxes**, facilitando deste xeito a construción de aprendizaxes significativas.
3. **Organizar os contidos en torno a eixes** que permitan abordar os problemas, as situacións e os acontecementos dentro dun contexto e no seu globalidad.
4. **Favorecer a interacción alumno-profesor e alumno-alumno**, para que se produza a construción de aprendizaxes significativas e a adquisición de contidos de claro compoñente cultural e social.
5. **Potenciar o interese espontáneo dos alumnos no coñecemento dos códigos convencionais e instrumentos de cultura**, aínda sabendo que as dificultades que estas aprendizaxes conllevan poden desmotivarles; é necesario prevelas e graduar as actividades en consecuencia.
6. Ter en conta as peculiaridades de cada grupo e os ritmos de aprendizaxe de cada alumno en concreto, para **adaptar os métodos e recursos ás diferentes situacións**.
7. **Proporcionar continuamente información ao alumno sobre o momento do proceso de aprendizaxe no que se atopa**, clarificando os obxectivos que debe conseguir, facéndolle tomar conciencia das súas posibilidades e das dificultades que debe superar, e propiciando a construción de estratexias de aprendizaxe innovadoras.
8. **Impulsar as relacións entre iguais** proporcionando pautas que permitan a confrontación e modificación de puntos de vista, a coordinación de intereses, tómaa de decisións colectivas, a axuda mutua e a superación de conflitos mediante o diálogo e a cooperación.
9. **Diseñar actividades para conseguir** a plena adquisición e consolidación de contidos tendo en conta que moitos deles non se adquiren unicamente a través das actividades desenvolvidas no contexto do aula, pero que o funcionamento da escola como organización social si pode facilitar: **participación, respecto, cooperación, solidariedade, tolerancia, liberdade responsable, etc.**

1.3.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA

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

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

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

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

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

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

Xa que logo, a Educación Plástica e Visual:

- Permite o desenvolvemento de actitudes e hábitos de análises e reflexión.
- Proporciona técnicas útiles para enfrontarse a situacións diversas.
- Fomenta o espírito crítico e a creatividade.
- Fai posible a captación da linguaxe das formas, contribuindo ao desenvolvemento da sensibilidade.

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

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

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

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

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

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

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

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

Utilizaranse varios métodos didácticos, entremezclados:

- Interrogativo: preguntar frecuentemente aos alumnos conforme avanzamos no desenvolvemento de cada unidade. É unha boa forma de coñecer o punto de partida e animarlles a participar.
- Inductivo: partindo da análise de fenómenos ou manifestacións particulares, chegamos á generalización.
- Deductivo: aplicar a fenómenos concretos proposicións de carácter xeral.
- Investigativo: propiciar procesos de procura e elaboración de informacións para favorecer a construción de novos coñecementos.
- Dialéctico: chegar a conclusións tras sucesivas fases de análises e sínteses entre todos.

1.3.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE

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

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

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

+ Consecuencia: actividades complementarias, revisión de aspectos non apresos, nova secuencia.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

+ Mostrar a consecución alcanzada dos obxectivos xerais da etapa.

+ Mostrar os coñecementos adquiridos sobre varios temas ou materias.

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

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

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

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

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

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

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

- Vivir a autenticidade do traballo real, seguindo o desenvolvemento completo do proceso, desde o seu planificación,

distintas fases da súa realización e logro do resultado final.

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

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

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

1.3.d AGRUPAMIENTOS DE ALUMNOS

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

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

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

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

1.3.e ORGANIZACIÓN DO ESPAZO

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

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

1.3.f MATERIAIS E RECURSOS

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

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

7. Claridade e amenidad gráfica e expositiva.
8. Existencia doutros recursos que facilitan a tarefa educativa.

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

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

1.3.g MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

A Ensino Secundaria Obrigatoria organízase de acordo cos principios de educación común e de atención ás necesidades de todos os alumnos. Pero estes teñen distinta formación, distintas capacidades, distintos intereses, ... Por iso, a atención á diversidade debe converterse nun aspecto esencial da práctica docente diaria. Este departamento terá en conta a atención á diversidade seguindo os protocolos publicados pola Consellería de Educación (educonvives.gal). Na seguinte taboa remitimos aos enlaces de ditos protocolos.

PROTOCOLOS PARA ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS
Protocolo para a atención educativa ao alumnado con altas capacidades intelectuais
Protocolo para a atención educativa ao alumnado con discapacidade auditiva
Protocolo Tratamiento educativo do alumnado con Trastorno do Espectro de Autismo (TEA)
Protocolo para a atención educativa do alumnado coa Síndrome de Dawn e/ou Discapacidade Intelectual
Protocolo de Consenso sobre TDAH na infancia e na adolescencia nos ámbitos educativo e sanitario

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

1. Atención á diversidade na programación

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

contido alumnos de distintas necesidades.

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

2. Atención á diversidade na metodoloxía

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

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

3. Atención á diversidade nos materiais utilizados

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

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

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

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

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

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

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

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

1.3.h ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES E COMPLEMENTARIAS

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

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

Propostas posibles de actividades complementarias:

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

1.4 AVALIACIÓN

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

- Ser continua, porque debe atender á aprendizaxe como proceso, contrastando diversos momentos ou fases.
- Ter carácter formativo, porque debe ter un carácter educativo e formador e ha de ser un instrumento para a mellora tanto dos procesos de ensino como dos procesos de aprendizaxe.
- Ser integradora, porque atende á consecución do conxunto dos obxectivos establecidos para a etapa e do desenvolvemento das competencias correspondentes.
- Ser individualizada, porque se centra na evolución persoal de cada alumno.
- Ser cualitativa, na medida que aprecia todos os aspectos que inciden en cada situación particular e evalúa de xeito equilibrado diversos aspectos do alumno, non só os de carácter cognitivo.

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

MOMENTO	Características	Relación co proceso ensino-aprendizaxe
INICIAL	<ul style="list-style-type: none"> - Permite coñecer cal é a situación de partida e actuar desde o principio de maneira axustada ás necesidades, intereses e posibilidades do alumnado. - Realízase ao principio do curso ou unidade didáctica, para orientar sobre a programación, metodoloxía a utilizar, organización da aula, actividades recomendadas, etc. - Utiliza distintas técnicas para establecer a situación e dinámica do grupo clase en conxunto e de cada alumno individualmente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Afectará máis directamente ás primeiras fases do proceso: diagnóstico das condicións previas e formulación dos obxectivos.
CONTINUA FORMATIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Valora o desenvolvemento do proceso de ensino-aprendizaxe ao longo do mesmo. - Orienta as diferentes modificacións que se deben realizar sobre a marcha en función da evolución de cada alumno e do grupo, e das distintas necesidades que vaian aparecendo. - Ten en conta a incidencia da acción docente. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aplícase ao que constitúe o núcleo do proceso de aprendizaxe: obxectivos, estratexias didácticas e accións que fan posible o seu desenvolvemento.
FINAL SUMATIVA	<ul style="list-style-type: none"> - Consiste na síntese da avaliación continua e constata como se realizou todo o proceso. - Reflicte a situación final do proceso. - Permite orientar a introdución das modificacións necesarias no proxecto curricular e a planificación de novas secuencias de ensino-aprendizaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ocúpase dos resultados, unha vez concluído o proceso, e trata de relacionalas coas carencias e necesidades que no seu momento foron detectadas na fase do diagnóstico das condicións previas.

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

comprenda que lle falta por conseguir e como pode logralo.

1.4.a REFERENTES PARA A AVALIACIÓN

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

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

COMPETENCIA CLAVE	PESO DA MATERIA
Comunicación lingüística	10 %
Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	15 %
Competencia dixital	15 %
Aprender a aprender	10 %
Competencias sociais e cívicas	10 %
Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	15 %
Conciencia e expresións culturais	25 %

1.4.b PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

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

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

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

Entre outros instrumentos de avaliación convén citar os seguintes:

- *Exploración inicial*

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

- *Caderno do profesor (CD)*

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

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

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

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

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

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

así como a organización e limpeza do mesmo.

- *Probas obxectivas* (PO)

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

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

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

+ De investigación: aprendizaxes baseadas en exercicios ou problemas. (POIV)

+ Traballos individuais ou colectivos sobre un tema calquera. (POT)

+ Fichas de observación de actitudes do grupo-clase. (POO)

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

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

Mecanismos de recuperación

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

a) Deberá rectificar a súa actitude si aí está a súa dificultade.

b) Deberá facer ou rectificar aqueles traballos que non fixo no seu momento ou fixo de modo non satisfactorio.

c) Deberá volver estudar os contidos conceptuais ou procedimentais si esa é o seu insuficiencia.

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

Os alumnos que teñan pendente de recuperación algunha avaliación anterior recibirán actividades extra de recuperación, motivadoras, significativas e, no posible, adaptadas ao modo de aprendizaxe de cada alumno para axudarlle a alcanzar os obxectivos.

Proponse que a realización das devanditas actividades, nos prazos e forma que se lle establezan, conte un 50 % da nota de recuperación, que se completará no 50 % restante, coa nota obtida nunha proba obxectiva.

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

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

1.4.c CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

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

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

Proponse o seguinte esquema para o cálculo da **cualificación**:

1. A cualificación da avaliación dividirase en dous bloques:

Bloque I ----- desde un 50 % do total

+ Actividades prácticas

+ Exames escritos

Bloque II ----- Ata un 50 % do total

+ Actividades e notas de clase -----

+ Cadernos ----- Ata un 30 % do total do bloque

+ Traballos escritos -----

+ Actitude ante a materia ----- Ata un 20 % do total do bloque

Interese, puntualidade, cooperación, boa actitude en clase, entrega dos traballos en data

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

2. Presentación de cadernos, traballos e exames

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

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

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

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

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

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

- Adecuación pregunta/resposta.
- Corrección formal (legibilidade, marxes ...) e ortográfica.
- Capacidade de síntese.
- Capacidade de definición.
- Capacidade de argumentación e razoamento.

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

4. As actividades prácticas axustaranse sempre ás normas prefixadas polo profesor e entregaranse na data proposta. A este efecto, establecerase un sistema de descontos na nota, en función da causa do atraso e comunicaranse aos alumnos ao comezo do curso.

Calificarase, según o tipo de actividades, o seguinte:

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

1.4.d AVALIACIÓN FINAL ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

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

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

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

Avaliación ordinaria

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

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

Avaliación extraordinaria

Para o alumnado con cualificación negativa na avaliación ordinaria, elaboraranse un informe individualizado no que consten os obxectivos e competencias craves non alcanzados e propóñanse actividades para a súa recuperación. Levarase a cabo unha avaliación extraordinaria para estes alumnos onde se valorará a realización das actividades de recuperación propostas, que supoñerá o 50 % da nota e unha proba escrita que completará o 50 % do resto da nota final.

1.4.e ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.

O alumno que non supere a materia na avaliación extraordinaria e promocióne ao curso seguinte, deberá realizar actividades de carácter práctico, deseñadas polo Departamento, que lle serán entregadas ao longo do curso. Haberá de presentarse, tamén, ás probas escritas de carácter teórico-práctico nas datas fixadas para ese efecto polo Centro.

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

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

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

1.4.f AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE E INDICADORES DE LOGRO

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

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

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

MATERIA:		CLASE:
PROGRAMACIÓN		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación de 1 a 10	Observacións
Os obxectivos didácticos formuláronse en función dos estándares de aprendizaxe avaliábeis que concretan os criterios de avaliación.		
A selección e temporalización de contidos e actividades foi axustada.		
A programación facilitou a flexibilidade das clases, para axustarse ás necesidades e intereses dos alumnos o máis posible.		
Os criterios de avaliación e cualificación foron claros e coñecidos dos alumnos, e permitiron facer un seguimento do progreso dos alumnos.		
A programación realizouse en coordinación co resto do profesorado.		
DESENVOLVEMENTO		
Antes de iniciar unha actividade, fíxose unha introdución sobre o tema para motivar aos alumnos e saber os seus coñecementos previos.		
Antes de iniciar unha actividade, expúxose e xustificáronse o plan de traballo (importancia, utilidade, etc.), e foron informados sobre os criterios de avaliación.		
Os contidos e actividades relacionáronse cos intereses dos alumnos, e construíronse sobre os seus coñecementos previos.		
Ofreceuse aos alumnos un mapa conceptual do tema, para que sempre estean orientados no proceso de aprendizaxe.		
As actividades propostas foron variadas na súa tipoloxía e tipo de agrupamiento, e favoreceron a adquisición das competencias clave.		
A distribución do tempo na aula é adecuada.		
Utilizáronse recursos variados (audiovisuais, informáticos, etc).		

Facilitáronse estratexias para comprobar que os alumnos entenden e que, no seu caso, saiban pedir aclaracións.		
Facilitáronse aos alumnos estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, como buscar información, como redactar e organizar un traballo, etc.		
Favoreceuse a elaboración conxunta de normas de funcionamento na aula.		
As actividades grupales foron suficientes e significativas.		
O ambiente da clase foi adecuado e produtivo.		
Proporcionouse ao alumno información sobre o seu progreso.		
Proporcionáronse actividades alternativas cando o obxectivo non se ha alcanzado en primeira instancia.		
Houbo coordinación con outros profesores.		
AVALIACIÓN		
Realizouse unha avaliación inicial para axustar a programación á situación real de aprendizaxe.		
Utilizáronse de maneira sistemática distintos procedementos e instrumentos de avaliación, que permitiron avaliar contidos, procedementos e actitudes.		
Os alumnos dispuxeron de ferramentas de autocorrección, autoevaluación e coevaluación.		
Proporcionáronse actividades e procedementos para recuperar a materia, tanto a alumnos con algunha avaliación suspensa, ou coa materia pendente do curso anterior, ou na avaliación final ordinaria.		
Os criterios de cualificación propostos foron axustados e rigorosos.		
Os pais foron adecuadamente informados sobre o proceso de avaliación: criterios de cualificación e promoción, etc.		

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

1.5 PROGRAMACIÓN 1º DE ESO

1.5.a OBXECTIVOS 1º DE ESO

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

1.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

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

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

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

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

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

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

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

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

UNIDADE 8ª FORMAS POLIGONALES (Obxectivos 23 e 24)

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

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

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

CONTIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES	CC	INSTRUM AVALIACI	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPORIZA CIÓN
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA						
<ul style="list-style-type: none"> - Elementos configuradores da imaxe: punto, liña e plano. - Aprecio do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións. - O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual. - Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade. - Calidades do plano como elemento compositivo e como constructor de volume. - Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor. - Composición: elementos. - O ritmo na composición. - A cor como fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura substractiva. - Círculo cromático. Cores complementarios. - Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas. - Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas. 	1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrita imaxes e producións gráficas plásticas propias e alleas.	CCEC	CDO POIN	Identifica a importancia do punto, a liña e o plano, analizando imaxes e producións gráficas plásticas propias e alleas.	1 Sesión
	2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.	2.1. Analiza os ritmos lineales mediante a observación de elementos orgánicos, na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico- plásticas.	CAA	CDO POIN	Analiza os ritmos lineales mediante a observación de elementos orgánicos, na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas	1 Sesión
		2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea.	CSIIE	POE POIV POT	Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea.	1 Sesión
		2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posicións do lápiz de grafico ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeométricamente ou máis libres e espontáneas.	CCEC	POE POIV	Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posicións do lápiz de grafito ou de cor, en composicións a man alzada.	3 Sesións
	3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros).	3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores...)	CCL	POE POIV POT	Realiza composicións que transmiten emocións básicas utilizando distintos recursos gráficos.	2 Sesións
	4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	4.1. Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e gráficamente, o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.	CCL	CDO POIV	Analiza o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias.	1 Sesión
		4.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.	CSIIE	POE POT	Realiza composicións básicas con diferentes técnicas.	2 Sesións
		4.3. Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño textil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.	CCEC CSIIE	POE POIV POT	Realiza composicións modulares en aplicacións ao deseño ornamental.	2 Sesións

		4.4. Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do ámbito inmediato, proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito.	CCEC	POE POT	Representa obxectos illados e agrupados do natural, proporcionándoos en relación coas súas características formais.	2 Sesións
	5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.	5.1. Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e sustractiva e as cores complementarias.	CSC	POE POIV	Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese sustractiva e as cores complementarias.	1 Sesión
	6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	CSIIE	POE POT	Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións.	3 Sesións
	7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lápiz de grafito e de cor; collage.	7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma idónea ao obxectivo da actividade.	CCL	POE POIV POT	Utiliza as técnicas gráfico-plásticas coñecidas nas actividades.	3 Sesións
		7.2. Utiliza o lápiz de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lápiz de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.	CSC	POE POT	Utiliza o lápiz de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións sobre superficies homoxéneas.	3 Sesións
		7.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceles, esponxas, goteos, distintos grados de humidade, estampaciones, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grado de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.	CCEC	POE POIV POT	Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas, creando texturas visuais cromáticas.	3 Sesións
		7.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, rasgando ou plegando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, collages matéricos e figuras tridimensionais.	CAA	POE POIV POT	Utiliza o papel como material, manipulándoo, rasgando ou plegando, creando texturas visuais e táctiles, en composicións e collages.	4 Sesións
		7.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compoñéndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSC	POE POIV POT	Crea co papel recortado formas, compoñéndoas con fins ornamentais.	
		7.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC	POE POIV POT	Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio.	
		7.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e apórtao ao aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC	CDO	Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecta orde e estado, e apórtao ao aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

<p>- Imaxe e a comunicación visual.</p> <p>- Iconicidade. Grados de iconicidade.</p> <p>- Imaxe figurativa e imaxe abstracta.</p> <p>- Comunicación visual. Símbolos e iconos.</p> <p>- O cómic: medio de expresión.</p> <p>Linguaxe do cómic.</p> <p>- Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.</p> <p>- Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.</p>	<p>1. Recoñecer os grados de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.</p>	<p>1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas.</p>	CCL	CDO	Diferencia imaxes figurativas de abstractas.	2 Sesións
		<p>1.2. Recoñece grados de iconicidade nunha serie de imaxes.</p>	CCL	CDO POO	Recoñece grados de iconicidade nunha serie de imaxes.	
		<p>1.3. Crea imaxes con distintos grados de iconicidade baseándose nun mesmo tema.</p>	CC	POE POT		
	<p>2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significante- significado: símbolos e iconos.</p>	<p>2.1. Distingue símbolos de iconos.</p>	CCL	CDO POIV	Distingue símbolos de iconos.	2 Sesións
		<p>2.2. Deseña símbolos e iconos.</p>	CD	POE POT	Deseña iconos.	
	<p>3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente.</p>	<p>3.1. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeyas.</p>	CCL	POE POT	Deseña un cómic utilizando viñetas, globos, liñas cinéticas e onomatopeyas.	2 Sesións
	<p>4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.</p>	<p>4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.</p>	CSC	CDO POO	Identifica os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.	1 Sesión
	<p>5. Recoñecer as funcións da comunicación.</p>	<p>5.1. Identifica e analiza vos elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.</p>	CCL	CDO POO	Identifica os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.	
		<p>5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.</p>	CD	CDO POO	Distingue as funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.	

BLOQUE 3: DEBUXO TÉCNICO

<ul style="list-style-type: none"> - Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. - Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares. - Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45°. - Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano. - Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dúas, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. - Realizar motivos decorativos co manexo do compás. - Ángulos. Clasificación de ángulos e posicións relativas. - Trazado de ángulos con escuadra e cartabón. - Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares. - Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano. - Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás. - Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico básico no plano. - Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono. 	<p>1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.</p>	<p>1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, resalta o triángulo que se forma.</p>	CAA	CDO CD POIV POT	<p>Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, resalta o triángulo que se forma.</p>	1 Sesión
	<p>2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, logo de repasar previamente estes conceptos.</p>	<p>2.1. Sinala dous das aristas dun paralelepípedo, sobre modelos reais, estudando si definen un plano ou non, e explicando cal é, en caso afirmativo.</p>	CMCCT	CDO		
	<p>3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.</p>	<p>3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.</p>	CD	CD POIV POT		1 Sesión
	<p>4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.</p>	<p>4.1. Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.</p>	CMCCT	CD POIV POT	<p>Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.</p>	2 Sesións
	<p>5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.</p>	<p>5.1. Identifica os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón.</p>	CSIEE	CD POIV POT	<p>Identifica os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón.</p>	1 Sesións
	<p>6. Estudar a suma e réstaa de ángulos, e comprender a forma de medilos.</p>	<p>6.1. Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.</p>	CMCCT	CD POIV POT	<p>Suma ou resta ángulos con regra e compás.</p>	1 Sesión
	<p>7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.</p>	<p>7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.</p>	CCEC	CD POT	<p>Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.</p>	1 Sesión

<ul style="list-style-type: none"> - Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana. - Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. - Construción de triángulos. - Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos. - Triángulo rectángulo: características e construción dun. - Cuadriláteros: clasificación e propiedades. - Construción de cuadriláteros. - Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos. - Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia. 	8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	8.1. Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	CMCCT	CD POT	Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	1 Sesión
	9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	9.1. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	CMCCT	CD POIV POT	Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	1 Sesión
	10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.	CCEC	CD POIV POT	Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.	2 Sesións
		10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.	CSIEE	POIV POT		
	11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	11.1. Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CMCCT	COD CD POIV		1 Sesión
	12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	CCEC	CD	Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	1 Sesión
	13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	13.1. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	CAA	CD POT	Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	1 Sesión
	14. Analizar las propiedades de puntos y rectas característicos de un triángulo.	14.1. Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices correspondentes.	CSIEE	CD POT		1 Sesión
	15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicarlas con propiedade á construción destes.	15.1. Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	CMCCT	CD POT	Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	1 Sesión
16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.	16.1. Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.	CCEC	CDO CD	Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.	1 Sesión	
17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	17.1. Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.	CAA	CD POT	Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.	2 Sesións	

	18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	18.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente si é regular ou irregular	CCEC	CDO CD	Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados.	1 Sesión
	19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	19.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	CMCCT	CD POT	Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	2 Sesións

1.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Linguaxe visual	7 sesións
UNIDAD 2: Elementos básicos da expresión plástica	7 sesións
UNIDAD 3: A cor	7 sesións
UNIDAD 4: As formas	6 sesións
UNIDAD 5: As formas no espazo	6 sesións
UNIDAD 6: A figura humana	6 sesións
UNIDAD 7: Trazados xeométricos	8 sesións
UNIDAD 8: Formas poligonais	8 sesións
UNIDAD 9: Formas simétricas	5 sesións
TOTAL	60 sesións

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

- Analiza imaxes de forma obxectiva e subjetiva e saca as súas propias conclusións.
- Coñece e diferencia os elementos básicos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio e elabora composicións con distintas mensaxes.
- Identifica as diferentes finalidades das imaxes.
- Analiza distintas obras artísticas e identifica os elementos plásticos observados: punto, liña e plano.
- Realiza diversas composicións cos distintos elementos plásticos observados: punto, liña e plano.
- Recoñece os distintos tipos de texturas. Transcribe texturas táctiles a texturas visuales mediante a técnica do frottage e utilízalas en composicións abstractas ou figurativas.
- Distingue as cores primarias dos secundarios no círculo cromático e comprende a mestura sustractiva. Diferencia as calidades da cor: ton, valor e saturación e sabe aplicar os distintos grados nas súas composicións. Coñece as gamas cromáticas: frías, cálidas e acromáticas e aplícalas adecuadamente nas súas composicións.
- Realiza composicións creativas con témperas, nas que aplica correctamente as técnicas apresas.
- Recoñece as calidades esenciais que compoñen unha forma: cor, textura, tamaño e estrutura.
- Clasifica as formas segundo a súa orixe en naturais e artificiais e segundo a súa estrutura en orgánicas e geométricas.
- Comprende o emprego de recursos como a superposición de formas, a diminución do tamaño, os contrastes de cor e de forma, para crear sensación de profundidade.
- Comprende e practica como representar un volume no plano mediante o encaixado.
- Recoñece os tipos de iluminación e a súa expresividade plástica e utiliza o claroscuro para dotar ás composicións de profundidade. Distingue a sombra propia da proxectada.
- Analiza a proporción da figura humana en función da relación de medidas entre os seus partes.
- Debuxa unha figura humana mediante a utilización dun canon de proporción.
- Manexa con corrección a escuadra, cartabón e compás.
- Perpendiculares con escuadra e cartabón e con compás: Mediatriz dun segmento.
- Perpendicular a unha recta por un punto da mesma.
- Perpendicular a unha semirecta polo extremo da mesma.
- Paralelas con escuadra e cartabón.
- Ángulos: concepto e clasificación.
- Transporte dun ángulo.
- División dun ángulo en dous partes iguais (Bisectriz dun ángulo).
- Construción do ángulo de 90° e 45°.
- Construción do ángulo de 60° e 30°.

- Suma e resta de ángulos.
- Triángulos. Construción e clasificación.
- Construción dun triángulo dados os tres lados.
- Construción do triángulo equilátero.
- Construción do triángulo isósceles dada a base e un lado igual.
- Triángulo rectángulo dados os dous catetos.
- Cuadriláteros: Definición e clasificación.
- Construción do cadrado dado o lado.
- Rectángulo dados os seus dous lados.
- Construción do rombo dada a diagonal e un lado.
- Polígonos regulares: Definición. Triángulo equilátero. Método xeral de división da circunferencia en partes iguais.
- División da circunferencia en 3 e 6 partes iguais (Método concreto).
- División da circunferencia en 4 e 8 partes iguais (Método concreto).
- Construción de polígonos regulares dado o lado (3, 4, 6 lados).
- Analiza e distingue a simetría axial e a simetría radial na arte e na natureza.
- Coñece e aplica as posibilidades expresivas das técnicas graficoplásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lápiz de grafito e de cor; collage.
- Actitude de respecto cara ás normas do aula, o material, aos seus compañeiros e limpeza na presentación de traballos.
- Utiliza un programa sinxelo de debuxo no ordenador para debuxar liñas, figuras e traballar coa cor.

1.6 PROGRAMACIÓN 3º DE ESO

1.6.a OBXECTIVOS 3º DE ESO

1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación.
2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as distintas finalidades das mensaxes visuais.
3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
4. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe audiovisual: son e imaxe en movemento.
5. Diferenciar as características da linguaxe cinematográfica, televisivo e das novas creacións audiovisuais na arte.
6. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
7. Diferenciar as calidades das formas, clasificalas e debuxar con diferentes graos de iconicidade.
8. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e o xeito en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos.
9. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
10. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia expresiva e compositiva.
11. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais.
12. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica.
13. Distinguir a natureza e a percepción da cor luz e da cor pigmento para realizar determinadas combinacións cromáticas.
14. Coñecer as relacións existentes entre as cores para poder apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor e valor expresivo.
15. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
16. Coñecer as calidades da luz como elemento plástico expresivo na arte.
17. Representar luces e sombras para crear distintas sensacións nunha imaxe e para dar volume ao plano mediante diferentes procedementos.
18. Apreciar o sentido da luz sobre as formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
19. Aprender os conceptos básicos sobre composición con arranxo aos elementos, recursos e leis presentes nunha obra artística, e recoñecer a orde compositivo da súa contorna.
20. Analizar e empregar distintos esquemas e ritmos compositivos, e estudar as formas e a súa disposición no espazo que se vai a compoñer.
21. Comprender como pode empregarse o peso visual en diversas composicións plásticas.
22. Coñecer e debuxar os principais trazados geométricos e utilízalos en composicións de debuxo técnico e artístico.
23. Identificar e empregar as formas poligonales, curvas e tangencias nas composicións plásticas.
24. Apreciar a importancia do debuxo técnico na construción, o deseño e na arte.
25. Sinalar diferentes relacións de proporcionalidad entre figuras, manexar escalas de gráficas e deseñar redes modulares.
26. Apreciar a importancia da proporción na arte, na arquitectura e noutras manifestacións da contorna, e aplicala ás creacións propias.
27. Expresar con creatividade utilizando as técnicas e os esquemas requiridos, e transmitindo emocións ou sentimentos individuais e do grupo.

28. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo tridimensional, e valorar a súa importancia.
29. Utilizar o sistema diédrico e o sistema axonométrico, e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas.
30. Aplicar os trazados de perspectivas a creacións e valorar o seu uso en representacións artísticas.
31. Utilizar a perspectiva cónica e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas.
32. Aplicar os trazados das perspectivas a creacións e a representacións artísticas, e valorar o alcance da sistematización da perspectiva cónica na arte.

1.6.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

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

- UNIDADE 1ª PERCEPCIÓN E LECTURA DE IMAXES** (Obxectivos 1, 2 e 3)
- UNIDADE 2ª LINGUAXE AUDIOVISUAL** (Obxectivos 4, 5 e 6)
- UNIDADE 3ª ANÁLISE DAS FORMAS** (Obxectivos 7, 8 e 9)
- UNIDADE 4ª ELEMENTOS DE EXPRESIÓN** (Obxectivos 10, 11 e 12)
- UNIDADE 5ª A COR** (Obxectivos 13, 14 e 15)
- UNIDADE 6ª LUZ E VOLUME** (Obxectivos 16, 17 e 18)
- UNIDADE 7ª A COMPOSICIÓN** (Obxectivos 19, 20 e 21)
- UNIDADE 8ª DEBUXO XEOMÉTRICO** (Obxectivos 22, 23 e 24)
- UNIDADE 9ª PROPORCIÓN E ESTRUTURAS MODULARES** (Obxectivos 25, 26 e 27)
- UNIDADE 10ª SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN** (Obxectivos 28, 29 e 30)
- UNIDADE 11ª PERSPECTIVA CÓNICA** (Obxectivos 28, 30, 31 e 32)

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

No perfil competencial da materia de 3º ESO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias clave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable.

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES	CC	INSTRUM. AVALIACI.	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA						
- Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.	CAA	POE POT	Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.	2 sesións
		2.1. Analiza os ritmos lineales mediante a observación de elementos orgánicos, na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas.	SIEE	POIV POE	Analiza os ritmos lineales mediante a observación de elementos orgánicos, na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas	1 sesión
	2. Crear composicións gráficas plásticas persoais e colectivas.	2.1. Reflexiona e evalúa, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	SIEE	POIN CDO		1 sesión
- A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade. - O esbozo ou nota como estudo previo ao resultado final.	3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando esbozos, notas, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	CEC	POIV POE POT	Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica,	1 sesións
- Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento. - Temperatura da cor. - Simbolismo da cor.	4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas.	CSIEE	POIV POT	Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz,	2 sesións
		4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.	CSC	POIV POT	Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.	1 sesións
		4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.	SIEE	POIV POT	Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.	2 sesións
- Materiais e técnicas de debuxo e pintura. - Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.	5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lápiz de grafito e de cor; collage.	5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma idónea ao obxectivo da actividade.	CCL	CDO POIV	Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas	
		5.2. Utiliza o lápiz de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lápiz de forma continua en superficies homogéneas ou degradadas.	CEC	CDO POIV	Utiliza o lápiz de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas	

		5.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humidade, estampaciones, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grado de opacidade e a creación de texturas visuales cromáticas.	CAA	POE POIV	Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humidade, estampaciones, etc.)	2 sesións
		5.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, rasgando ou plegando, creando texturas visuales e táctiles para crear composicións	CAA	POE POIV	Utiliza o papel como material, manipulándoo, rasgando ou plegando, creando texturas visuales e táctiles para crear composicións	3 sesións
		5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compoñéndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	SIEE	POE POIV	Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compoñéndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	
		5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC	CDO POIV		
		5.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfecto, e apórtao ao aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC	CDO	Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfecto, e apórtao ao aula cando é necesario para a elaboración das actividades	

BLOQUE 2: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Percepción visual. Proceso perceptivo. - Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.	1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	1.1. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos.	CAA	CDO POIN	Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica	2 sesións
- Ilusións ópticas. - Leis ou principios da Gestalt.	2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.	CSC	CDO POIN		
		2.2. Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt.	CEC	POIV POE	Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica	2 sesións
- Imaxe en movemento: posibilidades expresivas.	3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	3.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.	CD	POT POIV		3 sesións
- Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.	- Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.	4.1. Distingue significante e significado nun signo visual.	CCL	CDO	Distingue significante e significado nun signo visual	1 sesión
4.1. Distingue significante e significado nun signo visual.	5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.	5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.	CCL	POIN	Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando os seus elementos.	2 sesións
		5.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.	CEC	POIN	Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas	1 sesión
- Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.	6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.	6.1. Identifica encadres e puntos de vista nunha fotografía.	CCL	POE POIN	Identifica encadres e puntos de vista nunha fotografía	1 sesión
		6.2. Realiza fotografías con distintos encadres e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.	CD	POE POIV	Realiza fotografías con distintos encadres e puntos de vista	2 sesións
- Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.	7. Utilizar de maneira idónea as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	7.1. Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de maneira ordenada as fases do proceso (guion técnico, storyboard, realización, etc.), e valora de maneira crítica os resultados.	CCL	POIV POT POO	Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de maneira ordenada as fases do proceso (guion técnico, storyboard, realización, etc.)	2 sesións

- Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.	8.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	CSC	CDO POIN	Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	3 sesións
- Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.	9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.	9.1. Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.	CCL	POIV POE	Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.	
- Cinema. O cinema como medio de comunicación.	10. Apreciar a linguaxe do cinema analizando obras de maneira crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.	10.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cinema, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.	CEC	POIN CDO	Reflexiona criticamente sobre unha obra de cinema, situándoa no seu contexto.	2 sesións
- Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.	11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de maneira idónea.	CD	POIV CDO		1 sesión

BLOQUE 3: DIBUJO TÉCNICO

- Lugares xeométricos fundamentais: Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.	1. Coñecer lugares xeométricos e defínalos.	1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL	POIN CDO	Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos.	1 sesión
- Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. - Clasificación dos polígonos.	2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	CAA	POIN CDO	Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	1 sesión
- Construción de polígonos regulares dado o lado.	3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	CMCT	POIV POIN	Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	2 sesións

<ul style="list-style-type: none"> - Tangencias e ligazóns. - Propiedades e consideracións xeométricas das tangencias. 	<p>4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tangentes en distintos casos de tangencia e ligazóns.</p>	<p>4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.</p>	CMCT	POIV POIN	Resolve correctamente os casos de tanxencia sinxelos entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.	2 sesións
		<p>4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.</p>	QUE	POIV POIN	Resolve correctamente os casos sinxelos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.	2 sesións
<ul style="list-style-type: none"> - Tangencias e ligazóns en curvas técnicas: óvalos e ovoídes. 	<p>5. Comprender a construción do óvalo e do ovoíde básico, aplicando as propiedades das tangencias entre circunferencias.</p>	<p>5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.</p>	CMCT	POIV POIN	Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.	1 sesión
<ul style="list-style-type: none"> - Propiedades e características das tangencias en óvalos e ovoídes. 	<p>6. Analizar e estudar as propiedades das tangencias nos óvalos e nos ovoídes.</p>	<p>6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoídes, segundo os diámetros coñecidos.</p>	SIEE	POIV POIN		1 sesión
<ul style="list-style-type: none"> - Ligazóns en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características. 	<p>7. Aplicar as condicións das tangencias e ligazóns para construír espirais de dúas, tres, catro e cinco centros.</p>	<p>7.1. Constrúe correctamente espirais de dúas, tres, catro e cinco centros.</p>	CMCT	POIV POIN	Constrúe correctamente espirais de dúas e tres centros.	1 sesión
<ul style="list-style-type: none"> - Redes modulares: cadrada e triangular. - Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares. 	<p>8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.</p>	<p>8.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.</p>	CD	POIV POIN POE	Executa deseños aplicando repeticións e simetrías de módulos.	3 sesións
<ul style="list-style-type: none"> - Representación obxectiva de sólidos. - Introducción aos sistemas de medida e sistemas perspectivos. - Vistas diédricas dun sólido. 	<p>9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.</p>	<p>9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.</p>	CMCT	POIV POIN	Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes.	3 sesións
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción ás axonometrías e ás súas características. - Axonometría caballera aplicada a volumes sinxelos. 	<p>10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva caballera aplicada a volumes elementais.</p>	<p>10.1. Constrúe a perspectiva caballera de prismas e cilindros simple, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.</p>	CMCT	POIV POIN	Constrúe a perspectiva caballera de prismas, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.	3 sesións
<ul style="list-style-type: none"> - Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos. 	<p>11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.</p>	<p>11.1. Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.</p>	CEC	POIV POIN	Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.	3 sesións

1.6.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: Percepción da diferenza	5 sesións
UNIDADE 2: Linguaxe audiovisual	6 sesións
UNIDADE 3: Análise das formas	5 sesións
UNIDADE 4: Elementos de expresión	5 sesións
UNIDADE 5: A cor	6 sesións
UNIDADE 6: Luz e volume	5 sesións
UNIDADE 7: A composición	5 sesións
UNIDADE 8: Debuxo xeométrico	8 sesións
UNIDADE 9: Proporción e estruturas modulares	5 sesións
UNIDADE 10: Sistemas de representación	6 sesións
UNIDADE 11: Perspectiva cónica	4 sesións
TOTAL	60 sesións

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

- Coñece os principios perceptivos e diferencia os distintos efectos visuais: proximidade, semellanza, continuidade, contraste, homoxeneidade.
- Distingue significativo e significado nunha imaxe.
- Utiliza algún programa para tratamento digital da imaxe.
- Coñece e diferencia os elementos básicos da comunicación visual: emisor, mensaxe, receptor e medio e compara distintas mensaxes.
- Identifica os tipos de linguaxes visuais: obxectivos, publicitarios e artísticos.
- Coñece e diferencia a estrutura da linguaxe cinematográfica e os encadres, movementos e angulacións da cámara.
- Analiza a linguaxe cinematográfica dunha película.
- Deseña, individualmente e en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións mediante diferentes linguaxes e códigos. Para iso, segue de xeito ordenado as distintas fases do proceso (guión técnico, story board, realización ...). Valora de modo crítico os resultados.
- Elabora documentos para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito adecuado.
- Distingue e expresa as sensacións que transmiten as distintas formas.

- Comprende e emprega os diferentes niveis de iconicidade da imaxe gráfica na elaboración de bocetos, apuntes, debuxo esquemático, analítico e mimético.
- Realiza diversas composicións cos distintos elementos plásticos observados: punto, liña e plano.
- Representa obxectos do natural de forma proporcionada mediante o encaixado e o claroscuro.
- Expresa diferentes sensacións (movemento, equilibrio, vivacidade, quietude, tridimensión, etc) mediante a utilización de puntos, liñas, planos e texturas.
- Emprega as texturas nas súas composicións.
- Coñece a síntese aditiva e sustractiva da cor, as cores primarias, secundarias, terciarias e complementarias.
- Distingue harmonías de cores afines e complementarias.
- Realiza composicións variando o valor ou a saturación da cor.
- Identifica e explica oralmente, por escrito e gráficamente o esquema compositivo básico de obras e arte e obras propias atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.
- Suma, resta e copia ángulos, a bisectriz, división do ángulo recto en 3 partes iguais, constrúe ángulos de 90°, 45°, 60°, 30°, 75° e 135°.
- Coñece e constrúe os seguintes triángulos:
 - + Clasificación
 - + Dados os tres lados
 - + Dados dous lados e o ángulo que forman
 - + Triángulo rectángulo dada a hipotenusa e un cateto
 - + Isósceles dada a base e a altura
 - + Incentro, circunferencia inscrita
 - + Circuncentro, circunferencia circunscrita
- Coñece e constrúe os seguintes cuadriláteros:
 - + Clasificación
 - + Cadrado dado o lado
 - + Rectángulo dados os dous lados
 - + Rombo dada a diagonal e o lado
 - + Romboide dados os dous lados e o ángulo comprendido
- Coñece e constrúe os polígonos regulares. Definición. Polígono de 3, 4, 6 e 8 lados inscritos na circunferencia. División da circunferencia en partes iguais. Construción do polígono de 3, 4, 5 e 6 lados dado o lado do mesmo.
- Coñece e constrúe as seguintes tangencias. Definición de tangencia entre unha circunferencia e unha recta e entre dúas circunferencias. Recta tangente a unha circunferencia e a unha recta e entre dúas circunferencias. Recta tangente a unha circunferencia por un punto da mesma. Circunferencia de radio dado tangente a outra nun punto da mesma.
- Constrúe o óvalo dado o eixe maior. Ovoide dado o eixe non simétrico.
- Coñece a proporción e realiza e aplica escalas gráficas sencilas.
- Introducción ao sistema diédrico.
- Realiza a planta, alzado e perfil de figuras sinxelas dadas en perspectiva.
- Introducción ás axonometrías. Realiza as perspectivas isométrica e/ou caballera de figuras sinxelas.
- Fases no desenvolvemento dun proxecto.
- Actitude de respecto cara ás normas do aula, o material, aos compañeiros e limpeza na presentación de traballos.

1.7 PROGRAMACIÓN 4º DE ESO

1.7.a OBXECTIVOS 4º DE ESO

- 1- Observar e analizar as formas na natureza e en reproducións artísticas, diferenciando entre obxectivo e subxectivo e valorar a obra de artistas que utilizan as formas naturais nas súas creacións plásticas.
- 2- Reproducir formas naturais en creacións artísticas de forma libre.
- 3- Coñecer a importancia da realización dun esquema previo ao realizar unha produción e a aplicación das leis da composición.
- 4- Apreciar e coñecer os distintos estilos artísticos. Valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e goce individual e colectivo.
- 5- Observar e analizar diferentes paisaxes urbanas e realizar composicións artísticas de paisaxes, @teniendo en cuenta as leis da composición, así como os elementos visuais e as técnicas máis adecuados.
- 6- Coñecer e identificar os principais elementos da perspectiva cónica na representación de paisaxes.
- 7- Valorar a achega das cidades e as súas representacións nos distintos periodos ao patrimonio cultural e artístico.
- 8- Observar e analizar a estrutura, o movemento e os xestos do rostro na figura humana.
- 9- Identificar as formas, a proporción e a expresividade nas representacións plásticas da figura humana.
- 10- Representar a figura humana segundo diversas intencións expresivas ou finalidades.
- 11- Recoñecer e valorar a representación da figura humana na arte.
- 12- Identificar as características básicas da imaxe dixital, coñecendo e manexando programas informáticos básicos para a aplicación de elementos da expresión plástica en creacións dixitais e mostrar interese polos avances tecnolóxicos vinculados á linguaxe audiovisual.
- 13- Recoñecer as posibilidades da imaxe dixital como medio de produción de obras artísticas, educativas, de deseño, etc., e identificar as súas posibilidades de modificación, distribución e aplicación.
- 14- Coñecer os inicios da historia e a evolución da fotografía, así como fotógrafos destacados da historia.
- 15- Coñecer e manexar as cámaras fotográficas dixitais e as súas funcións.
- 16- Recoñecer os principais xéneros fotográficos: publicitario, de natureza, científico e médico, de arquitectura e paisaxe e de prensa.
- 17- Desenvolver unha mirada crítica para analizar imaxes realizadas con técnicas clásicas e actuais.
- 18- Coñecer a evolución histórica e tecnolóxica da arte cinematográfico e os diferentes xéneros.
- 19- Identificar e describir os elementos básicos da linguaxe cinematográfica e os seus valores expresivos.
- 20- Aplicar a linguaxe audiovisual a diferentes intencións comunicativas.
- 21- Identificar as características dos diferentes medios de comunicación: publicidade, prensa e radio, e analízalas de maneira crítica.
- 22- Valorar a importancia do deseño no mundo actual e diferenciar os posibles campos de aplicación.
- 23- Identificar e analizar as características funcionais do deseño.
- 24- Describir e aplicar a expresividade dos elementos plásticos no deseño, utilizando formas xeométricas básicas e estruturas modulares.
- 25- Recoñecer e valorar os diferentes campos do deseño gráfico: imaxe corporativa, comunicación visual, deseño editorial, etc.
- 26- Aplicar os elementos e as destrezas plásticas para transmitir ideas mediante deseños gráficos.
- 27- Identificar elementos propios da representación xeométrica en obras artísticas e deseños, e aplicalos nas súas creacións.
- 28- Ser crítico coa información difundida polas mensaxes publicitarias en calquera soporte.
- 29- Distinguir os elementos do deseño publicitario e os diversos soportes: papel, televisión, páxinas web, etc.
- 30- Crear deseños con remates publicitarios destinados á sociedade actual e baseados en elementos plásticos coñecidos.
- 31- Coñecer as posibilidades do campo do deseño por computador.
- 32- Practicar as destrezas dixitais para a creación e a transformación de imaxes fixas por computador.
- 33- Manexar as posibilidades de programas sinxelos de tratamento de imaxes e programas de animación.
- 34- Distinguir e identificar os diferentes tipos de proxección e os sistemas de representación espacial: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera e perspectiva cónica.
- 35- Representar sólidos nos sistemas diédrico e axonométrico, e caballera.
- 36- Diferenciar a perspectiva cónica frontal da oblicua.
- 37- Representar en perspectiva cónica figuras en diédrico.
- 38- Coñecer e valorar o deseño industrial e as súas aplicacións, así como realizar os seus propios deseños.
- 39- Valorar a importancia da normalización, as escalas e as anotacións no deseño industrial.
- 40- Aplicar os coñecementos do sistema diédrico na realización de esbozo de pezas sinxelas.

1.7.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

UNIDADE 1ª As formas na natureza (Obxectivos 1, 2, 3 e 4)
UNIDADE 2ª A paisaxe urbana (Obxectivos 3, 4, 5, 6 e 7)
UNIDADE 3ª A figura humana (Obxectivos 1, 3, 4, 8, 9, 10, e 11)
UNIDADE 4ª A imaxe dixital (Obxectivos 3, 12 e 13)
UNIDADE 5ª A fotografía (Obxectivos 13, 14, 15, 16 e 17)
UNIDADE 6ª O cinema e os medios de comunicación (Obxectivos 17, 18, 19, 20 e 21)
UNIDADE 7ª Fundamentos do deseño (Obxectivos 22, 23 e 24)
UNIDADE 8ª Deseño gráfico (Obxectivos 25, 26 e 27)
UNIDADE 9ª Deseño publicitario (Obxectivos 28, 29 e 30)
UNIDADE 10ª Deseño asistido por computador (Obxectivos 12, 13, 31, 32 e 33)
UNIDADE 11ª Sistemas de representación (Obxectivos 34, 35, 36 e 37)
UNIDADE 12ª Debuxo técnico industrial (Obxectivos 34, 35, 38, 39 e 40)

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

No perfil competencial da materia de 4.º ESO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias clave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e a unidade didáctica coa que se vincula.

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES	CC	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1: EXPRESIÓN PLÁSTICA							
<p>1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.</p> <p>2. Leis da composición.</p> <p>3. Leis da composición: movemento, ritmo e liñas de forza.</p> <p>4. Cor como ferramenta simbólica.</p> <p>5. Técnicas de expresión gráficoplásticas. Experimentación con diversos materiais.</p> <p>6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con remates concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creacións propias.</p> <p>7. Iniciativa, creatividade e autoexixencia no proceso de produción propio.</p> <p>8. Seguimento do proceso de creación: esbozo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva).</p> <p>9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.</p> <p>10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes.</p> <p>11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.</p>	<p>1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as distintas capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa, preferentemente, coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou utilizando os códigos, terminoloxía e procedementos da linguaxe visual e plástico, co remate de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os distintos elementos da linguaxe plástica e visual.</p>	CEC	U.D.1-12	POIV POE	Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os distintos elementos da linguaxe plástica e visual.	
		<p>2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.</p>	CEC	U.D.1-12	POIV	Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas	4 sesións
	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas como dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.</p>	<p>2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.</p>	CEC	U.D.2,9	POIN		
		<p>2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.</p>	CEC	U.D.1,2, 4,6,7 y 10	POIV POE	Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.	4 sesións
		<p>3.1. Coñece e elixe os materiais máis adecuados para a realización de proxectos artísticos.</p>	CEC SIEE	U.D.1-12	POIV POE	Coñece e elixe os materiais máis adecuados para a realización de	
	<p>3. Elixir os materiais e as técnicas máis adecuadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.</p>	<p>3.2. Utiliza con propiedade, os materiais e procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos, 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.</p>	CEC SIEE CAA CD	U.D.1-12	POIV POE	Utiliza os materiais e procedementos máis idóneos para expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos, 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.	

	4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo como fonte de riqueza na creación artística.	4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases e aplicao á produción de proxectos persoais e de grupo.	SIEE CEC	U.D.1-12	POIV POE	Entende o proceso de creación artística e as súas fases.	2 sesións
	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando unha linguaxe adecuada, o proceso de creación dunha obra artística; analiza os soportes, materiais e técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.	SIEE CEC	U.D.1-12	POIN	Analiza os soportes, materiais e técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe e os seus elementos compositivos.	2 sesións
		5.2. Analiza e le imaxes de diferentes obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.	SIEE CEC	U.D.1-12	POIN		1 sesión

BLOQUE 2: DEBUXO TÉCNICO

<p>1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo.</p> <p>2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia.</p> <p>3. Tanxencias e ligazóns.</p> <p>4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e ligazóns no deseño de motivos xeométricos.</p> <p>5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas.</p> <p>6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo a man alzada e con utensilios de debuxo técnico.</p> <p>7. Perspectiva caballera. Posición dos eixos e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulado. Escalas.</p> <p>8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixos. Liñas vistas e ocultas. Rotulado. Escalas.</p> <p>9. Perspectiva cónica central.</p> <p>10. Perspectiva cónica oblicua.</p> <p>11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.</p> <p>12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.</p>	<p>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.</p>	<p>1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.</p>	CAA CMCT	U.D.8, 11 y 12	POIN	Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.	2 sesións
		<p>1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de Debuxo Técnico.</p>	CAA CMCT	U.D.7, 8, 11 y 12	POIV POIN	Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros, utilizando con precisión os materiais de Debuxo Técnico.	3 sesións
		<p>1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e ligazóns.</p>	CAA CMCT	U.D.8, 11 y 12	POIV POIN	Resolve problemas básicos de tanxencias e ligazóns.	6 sesións
		<p>1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícaos á creación de deseños persoais.</p>	CAA CMCT	U.D.7, 8, 10, 11 y 12	POIV POE	Resolve problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícaos á creación de deseños persoais.	7 sesións
	<p>2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.</p>	CAA CMCT	U.D.11 y 12	POIN	Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas	4 sesións
		<p>2.2. Debuxa as vistas (o alzado, a andar e o perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.</p>	CAA CMCT	U.D.11 y 12	POIV	Debuxa as vistas (o alzado, a andar e o perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	5 sesións
		<p>2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis adecuado.</p>	CAA CMCT	U.D.11 y 12	POIV POIN	Debuxa perspectivas de formas tridimensionais.	5 sesións
		<p>2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado</p>	CAA CMCT	U.D. 11	POIV POIN		2 sesións
	<p>3. Utilizar diferentes programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos diferentes sistemas de representación.</p>	<p>3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e a comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.</p>	CAA CMCT	U.D.7, 8, 10, 11 y 12	POIV POE	Utiliza as tecnoloxías da información e a comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	6 sesións

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DO DESEÑO

<p>1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc).</p> <p>2. Fases do proceso de deseño.</p> <p>3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos.</p> <p>4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.</p> <p>5. Campos de aplicación do deseño.</p> <p>6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos.</p> <p>7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc.</p> <p>8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño.</p> <p>9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño.</p> <p>10. Planificación dun proxecto artístico.</p>	<p>1. Percibir e interpretar críticamente as imaxes e as formas da súa contorna cultural sendo sensible ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais e apreciando o proceso de creación artística, tanto en obras propias como alleas, distinguindo e valorando as súas distintas fases.</p>	<p>1.1. Coñece os elementos e finalidades da comunicación visual.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>U.D. 4-10</p>	<p>POIN</p>	<p>Coñece os elementos e finalidades da comunicación visual.</p>	<p>1 sesión</p>
		<p>1.2. Observa e analiza os obxectos da nosa contorna na súa vertente estética e de funcionalidade e utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.</p>	<p>CEC</p>	<p>U.D. 7, 8, 9 y 12</p>	<p>POIN</p>		<p>1 sesión</p>
	<p>2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.</p>	<p>2.1. Identifica e clasifica diferentes obxectos en función da familia ou rama do Deseño.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>U.D. 7, 8, 9 y 12</p>	<p>POIN</p>		
	<p>3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>U.D. 7, 8, 9 y 12</p>	<p>POIN POIV POE</p>	<p>Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas.</p>	<p>5 sesións</p>
		<p>3.2. Coñece e planifica as distintas fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>U.D. 8</p>	<p>POIN</p>	<p>Coñece as distintas fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.</p>	<p>1 sesión</p>
		<p>3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás diferentes áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de todo proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>U.D. 7, 8, 9 y 12</p>	<p>POIV POE</p>		<p>5 sesións</p>
		<p>3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e a comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</p>	<p>CD SIEE CEC</p>	<p>U.D. 7, 8, 9 y 12</p>	<p>POIN</p>		<p>8 sesións</p>
		<p>3.5. Planifica os pasos para seguir na realización de proxectos artísticos respectando as realizadas por compañeiros.</p>	<p>SIEE CEC</p>	<p>U.D. 7, 8, 9 y 12</p>	<p>POIN</p>		<p>1 sesión</p>

BLOQUE 4. LINGUAXE AUDIOVISUAL E MULTIMEDIA							
<p>1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.</p> <p>2. Realización dun storyboard.</p> <p>3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cinema.</p> <p>4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías.</p> <p>5. Finalidade expresiva das imaxes fotoperiodísticas.</p> <p>6. Creación dixital de imaxes.</p> <p>7. Deseño dun proxecto publicitario.</p> <p>8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.</p> <p>9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.</p>	<p>1. Identificar os distintos elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, describindo correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual e valorando o labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando os seus factores expresivos.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 6	POIN	Analiza os tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas.	1 sesión
		<p>1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.</p>	SIEE	U.D. 6	POIV POE	Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	3 sesións
	<p>2. Recoñecer os elementos que integran as distintas linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.</p>	<p>2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 6	POIN	Ve películas cinematográficas nas que identifica planos, angulacións e movementos de cámara.	2 sesións
		<p>2.2. Analiza e realiza diferentes fotografías, tendo en conta diversos criterios estéticos.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 4 y 5	POIN	Analiza e realiza diferentes fotografías, tendo en conta diversos criterios estéticos.	3 sesións
		<p>2.3. Recompila diferentes imaxes de prensa analizando as súas finalidades.</p>	CD SIEE CEC	U.D.5, 6, 7, 8 y 9	POIV		1 sesión
	<p>3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, mostrando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.</p>	<p>3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando distintos programas de debuxo por computador.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 4 y 10	POIV POE	Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.	2 sesións
		<p>3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os distintos elementos da linguaxe gráfica-plástico.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 9	POIV POE	Realiza un deseño publicitario utilizando os distintos elementos da linguaxe gráfica-plástico.	3 sesións
		<p>3.3. Realiza, seguindo o esquema do proceso de creación, un proxecto persoal.</p>	CD SIEE CEC	U.D. 12	POIV POE		4 sesións
	<p>4. Mostrar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade rexeitando os elementos desta que supoñen discriminación sexual, social ou racial.</p>	<p>4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.</p>	CAA CD SIEE CEC	U.D. 9	POIN	Mantén unha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que compoñen a publicidade.	1 sesión

1.7.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: As formas na natureza	7 sesións
UNIDADE 2: A paisaxe urbana	7 sesións
UNIDADE 3: A figura humana	8 sesións
UNIDADE 4: A imaxe dixital	8 sesións
UNIDADE 5: A fotografía	7 sesións
UNIDADE 6: O cinema e os medios de comunicación	8 sesións
UNIDADE 7: Fundamentos do deseño	7 sesións
UNIDADE 8: Deseño gráfico	8 sesións
UNIDADE 9: Deseño publicitario	7 sesións
UNIDADE 10: Deseño por computador	8 sesións
UNIDADE 11: Sistemas de representación	8 sesións
UNIDADE 12: Debuxo técnico industrial	7 sesións
TOTAL	90 sesións

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

- 1- Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando elementos da linguaxe plástica e visual.
- 2- Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos.
- 3- Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.
- 4- Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.
- 5- Elixe materiais e procedementos adecuados para a realización de proxectos artísticos.
- 6- Utiliza con propiedade os materiais e procedementos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos e 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.
- 7- Entende o proceso de creación artística e as súas fases e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.
- 8- Explica o proceso de creación dunha obra artística e os seus elementos compositivos.
- 9- Analiza e le imaxes de diferentes obras de arte e aproxima o período ao que pertencen.
- 10- Diferenza o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.
- 11- Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de Debuxo Técnico.
- 12- Resolve problemas básicos de tanxencias e ligazóns.
- 13- Resolve problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícao á creación de deseños persoais.
- 14- Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais dun nivel adecuado.
- 15- Debuxa as vistas (alzado, andar e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.
- 16- Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, nos sistemas de representación estudados.
- 17- Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas de obxectos e espazos sinxelos.
- 18- Utiliza as tecnoloxías da información e a comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.
- 19- Coñece os elementos e finalidades da comunicación visual.
- 20- Observa os obxectos da nosa contorna e analiza a súa vertente estética, a súa funcionalidade e a súa utilidade, mediante a linguaxe visual e verbal.
- 21- Identifica e clasifica diferentes obxectos en función da familia ou rama do Deseño.
- 22- Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.
- 23- Coñece as distintas fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.
- 24- Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás diferentes áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de todo proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.
- 25- Utiliza as novas tecnoloxías da información e a comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.
- 26- Planifica os pasos para seguir na realización de proxectos artísticos respectando as realizadas por compañeiros.

- 27- Analiza os tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando os seus factores expresivos.
- 28- Realiza un storyboard para unha secuencia de vídeo.
- 29- Analiza e realiza diferentes fotografías, tendo en conta diversos criterios estéticos.
- 30- Recompila diferentes imaxes de prensa analizando as súas finalidades.
- 31- Elabora imaxes dixitais utilizando algún programa de debuxo asistido por computador.
- 32- Proxecta un deseño publicitario utilizando os distintos elementos da linguaxe gráfica-plástico.
- 33- Realiza, seguindo o esquema do proceso de creación, un proxecto persoal.
- 34- Analiza elementos publicitarios coñecendo os elementos que os compoñen.

2 DEBUXO TÉCNICO BACHARELATO

2.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

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

- *Ciencias*.

- *Humanidades e Ciencias Sociais* que, á súa vez, organízase en dúas itinerarios:

1) Itinerario de Humanidades.

2) Itinerario de Ciencias Sociais.

- *Artes*.

As distintas materias agrúpanse en tres tipos de asignaturas:

- **Troncais**, cuxos contidos fundamentais, criterios de avaliación, estándares de aprendizaxe evaluables e horario lectivo mínimo son establecidos polo Goberno con carácter xeral para todo o alumnado do sistema educativo español. Son de cursado obligatorio. Dentro deste tipo de asignaturas hai, á súa vez, tres tipos:

As asignaturas troncais que deben cursar todos os alumnos, de todas as modalidades.

Unha asignatura troncal que deben cursar todos os alumnos, segundo a especialidade escolleita.

Dous asignaturas troncais máis, que o alumno debe elixir de entre as que se ofrecen en cada modalidade.

- **Específicas**, cuxos estándares de aprendizaxe evaluables son establecidos polo Goberno, aínda que corresponde ás Administracións educativas determinar os contidos e complementar os criterios de avaliación, si considérase oportuno. Todos os alumnos de 1.º de Bacharelato deben cursar obrigatoriamente Educación Física; o resto de específicas Algunhas delas deben ser cursadas obrigatoriamente polo alumnado, mentres que o resto son de opción.

- **De libre configuración autonómica**, cuxo deseño curricular é competencia das distintas Administracións educativas. A este bloque pertence a materia de Lingua Cooficial e Literatura, cando cumpra.

Os alumnos da modalidade de Ciencias deben cursar, como mínimo, dúas das tres asignaturas troncais de opción que se ofrecen para esta modalidade: Debuxo Técnico I, Biología e Xeoloxía e Física e Química. En consecuencia, Debuxo Técnico I é unha asignatura troncal de opción, e, como tal, todos os elementos básicos do seu currículo foron establecidos desde a Administración central, aínda que é competencia das Administracións educativas unha posible ampliación de contidos, si considérase procedente, e a concreción do horario lectivo semanal, respectando o mínimo establecido con carácter xeral (que o total das asignaturas troncais supoña, como mínimo, un 50 % do total do horario lectivo). Ademais, pode ser unha das materias de modalidade non cursada que os alumnos e alumnas poden elixir como materia específica, aínda que neste caso, a materia tería tal consideración de específica para todos os efectos (promoción, proba final de bacharelato, etc.).

2.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA DE BACHARELATO

Constitúen uns enunciados que definen, en termos de capacidades, o tipo de desenvolvemento que esperamos que alcancen os alumnos ao término da etapa. Estas capacidades orientarán e vertebrarán a actuación educativa en todas as materias e atenden a unha evolución integral da personalidade, pois se refiren á súa dimensión intelectual, comunicativa, estética, socioafectiva e motórica.

En concreto, o Bacharelato debe contribuír a desenvolver no alumnado as capacidades que lles permitan:

- Exercer a cidadanía democrática, desde unha perspectiva global, e adquirir unha conciencia cívica responsable, inspirada polos valores da Constitución española e do Estatuto de autonomía de Galicia, así como polos dereitos humanos, que fomenta a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa e favoreza a sustentabilidade.

- Consolidar unha madurez persoal e social que lle permita actuar de forma responsable e autónoma e desenvolver o seu espírito crítico. Ser capaz de prever e resolver pacificamente os conflitos persoais, familiares e sociais.

- Fomentar a igualdade efectiva de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres, analizar e valorar críticamente as desigualdades e discriminacións existentes e, en particular, a violencia contra a muller, e impulsar a igualdade real e a non discriminación das persoas por calquera condición ou circunstancia persoal ou social, con atención especial ás persoas con discapacidade.

- Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina, como condicións necesarias para o eficaz aproveitamento da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.

- Dominar, tanto na súa expresión oral como na escrita, a lingua galega e a lingua castelá.

- Expresarse con fluidez e corrección nunha ou máis linguas estranxeiras.

- Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.

- Coñecer e valorar críticamente as realidades do mundo contemporáneo, os seus antecedentes históricos e os principais factores da súa evolución. Participar de xeito solidario no desenvolvemento e en mellóraa da súa contorna social.

- Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais, e dominar as habilidades básicas propias da modalidade elixida.

- Comprender os elementos e procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos. Coñecer e valorar de forma crítica a contribución da ciencia e a tecnoloxía no cambio das condicións de vida, así como

afianzar a sensibilidade e o respecto cara ao medioambiente.

- Afianzar o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza nun mesmo e sentido crítico.
- Desenvolver a sensibilidade artística e literaria, así como o criterio estético, como fontes de formación e enriquecemento cultural.
- Utilizar a educación física e o deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social, e impulsar condutas e hábitos saudables.
- Afianzar actitudes de respecto e prevención no ámbito da seguridade vial.
- Valorar, respectar e afianzar o patrimonio material e inmaterial de Galicia, e contribuír á súa conservación e mellora no contexto dun mundo globalizado.

2.1.b COMPETENCIAS CLAVE

Enténdese por competencia a capacidade de poñer en práctica de forma integrada, en contextos e situacións diferentes, os coñecementos, as habilidades e as actitudes persoais adquiridos. As competencias teñen tres compoñentes: **un saber** (un contido), **un saber facer** (un procedemento, unha habilidade, unha destreza, etc.) e **un saber ser ou saber estar** (unha actitude determinada).

Ao terminar Bachillerato, os alumnos deberán adquirir, nun grado adecuado, as chamadas competencias clave, é dicir, os coñecementos, destrezas e actitudes que os individuos necesitan para desenvolver funcións sociais e incorporarse á vida activa con responsabilidade e competencia, e estar capacitado para unha aprendizaxe ao longo da vida e para acceder, con garantías de éxito, á educación superior.

A competencia en comunicación lingüística, a competencia matemática e as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía son os tres bloques competenciais cuxo desenvolvemento debe potenciarse nesta etapa. Os elementos fundamentais que conforman cada unha das sete competencias que se deben adquirir ao término da etapa:

1. Comunicación lingüística (CCL)	
Definición	Habilidade no uso da linguaxe para a comunicación, a representación, comprensión e interpretación da realidade, a construción do coñecemento e a organización do pensamento, as emocións e a conduta.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Compoñente lingüístico. - Compoñente pragmático- discursivo. - Compoñente sociocultural. - Compoñente estratéxico. - Compoñente persoal.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Ler e escribir. - escoitar e responder. - Dialogar, debater e conversar. - Expoñer, interpretar e resumir. - Realizar creacións propias.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Respetto ás normas de convivencia. - Desenvolvemento dun espírito crítico. - Respetto aos dereitos humanos e o pluralismo. - Concepción do diálogo como ferramenta primordial para a convivencia, a resolución de conflitos e o desenvolvemento das capacidades afectivas. - Actitude de curiosidade, interese e creatividade. - Recoñecemento das destrezas inherentes a esta competencia como fontes de pracer.
2. Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT)	
Definición	<p>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.</p> <p>As competencias básicas en ciencia e tecnoloxía proporcionan un achegamento ao mundo físico e á interacción responsable con el desde accións, tanto individuais como colectivas, orientadas á conservación e mellora do medio natural, decisivas para a protección e mantemento da calidade de vida e o progreso dos pobos.</p>

Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Números, medidas e estruturas. - Operacións e as representacións matemáticas. - Comprensión dos termos e conceptos matemáticos. - Os saberes ou coñecementos científicos relativos á física, a química, a bioloxía, a xeoloxía, as matemáticas e a tecnoloxía, os cales se derivan de conceptos, procesos e situacións interconectadas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicación dos principios e procesos matemáticos en distintos contextos, para emitir xuízos fundados e seguir cadeas argumentais na realización de cálculos, análises de gráficos e representacións matemáticas e manipulación de expresións algebraicas, incorporando os medios dixitais cando sexa oportuno. - Creación de descricións e explicacións matemáticas que levan implícitas a interpretación de resultados matemáticos e a reflexión sobre a súa adecuación ao contexto, do mesmo xeito que a determinación de se as solucións son adecuadas e teñen sentido na situación en que se presentan. - Utilizar os conceptos, procedementos e ferramentas na resolución dos problemas que poidan xurdir nunha situación determinada ao longo da vida. - Utilizar e manipular ferramentas e máquinas tecnolóxicas. - Utilizar datos e procesos científicos para alcanzar un obxectivo. - Identificar preguntas. - Resolver problemas. - Chegar a unha conclusión. - Tomar decisións baseadas en probas e argumentos.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Rigor, respecto aos datos e veracidade. - Asunción de criterios éticos asociados á ciencia e á tecnoloxía. - Interese pola ciencia, o apoio á investigación científica e a valoración do coñecemento científico. - Sentido da responsabilidade en relación á conservación dos recursos naturais e ás cuestións ambientais, e á adopción dunha actitude adecuada para lograr unha vida física e mental saudable nunha contorna natural e social.

3. Competencia dixital (CD)

Definición	Habilidade para buscar e procesar información mediante un uso creativo, crítico e seguro das TIC.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Técnicas e estratexias de acceso á información. - Ferramentas tecnolóxicas. - Manexo de distintos soportes: oral, escrito, audiovisual, multimedia, dixital.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Acceder, buscar e seleccionar criticamente a información. - Interpretar e comunicar información. - Eficacia técnica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomía. - Responsabilidade crítica. - Actitude reflexiva.

4. Aprender a aprender (CAA)

Definición	Habilidade para iniciar, organizar e persistir na aprendizaxe.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento das capacidades persoais. - Estratexias para desenvolver as capacidades persoais. - Atención, concentración e memoria. - Motivación. - Comprensión e expresión lingüísticas.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Estudiar e observar. - Resolver problemas. - Planificar proxectos. - Recoller, seleccionar e tratar distintas fontes de información. - Ser capaz de autoavaliarse.

Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Confianza nun mesmo. - Recoñecemento axustado da competencia persoal. - Actitude positiva ante a toma de decisións. - Perseveranza na aprendizaxe. - Valoración do esforzo e a motivación.
5. Competencias sociais e cívicas (CSC)	
Definición	Habilidade para utilizar os coñecementos e actitudes sobre a sociedade, entendida desde as diferentes perspectivas, na súa concepción dinámica, cambiante e complexa, para interpretar fenómenos e problemas sociais en contextos cada vez máis diversificados; para elaborar respostas, tomar decisións e resolver conflitos, así como para interactuar con outras persoas e grupos conforme normas baseadas no respecto mutuo e nas conviccións democráticas.
Coñecementos	<ul style="list-style-type: none"> - Coñecemento crítico dos conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos humanos e cívicos. - Coñecemento dos acontecementos máis destacados e as principais tendencias nas historias nacional, europea e mundial. - Comprensión dos procesos sociais e culturais de carácter migratorio que implican a existencia de sociedades multiculturais no mundo globalizado. - Coñecementos que permitan comprender e analizar de maneira crítica os códigos de conduta e os usos xeralmente aceptados nas distintas sociedades e contornas, así como as súas tensións e procesos de cambio. - Conceptos básicos relativos ao individuo, ao grupo, á organización do traballo, a igualdade e a non discriminación entre homes e mulleres e entre diferentes grupos étnicos ou culturais, a sociedade e a cultura. - Comprender as dimensións intercultural e socioeconómica das sociedades europeas, e percibir as identidades culturais e nacionais como un proceso sociocultural dinámico e cambiante en interacción coa europea, nun contexto de crecente globalización.
Destrezas	<ul style="list-style-type: none"> - Capacidade de comunicarse dunha maneira construtiva en distintas contornas sociais e culturais. - Mostrar tolerancia, expresar e comprender puntos de vista diferentes. - Negociar sabendo inspirar confianza e sentir empatía. - Habilidade para interactuar eficazmente no ámbito público e manifestar solidariedade e interese por resolver os problemas que afecten a comunidade. - Reflexión crítica e creativa. - Participación construtiva nas actividades da comunidade. - Toma de decisións, en particular, mediante o exercicio do voto e da actividade social e cívica.
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> - Seguridade nun mesmo, integridade e honestidade. - Interese polo desenvolvemento socioeconómico e a súa contribución a un maior benestar social. - Comunicación intercultural, diversidade de valores e respecto ás diferenzas, comprometéndose á superación de prexuízos. - Pleno respecto dos dereitos humanos. - Vontade de participar na toma de decisións democráticas. - Sentido da responsabilidade. - Comprensión e respecto dos valores baseados nos principios democráticos. - Participación construtiva en actividades cívicas. - Apoio á diversidade e a cohesión sociais e ao desenvolvemento sustentable. - Vontade de respectar os valores e a intimidade dos demais, e a recepción reflexiva e crítica da información procedente dos medios de comunicación.
6. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (SIEE)	
Definición	Capacidade para adquirir e aplicar unha serie de valores e actitudes, e de elixir con criterio propio, transformando as ideas en accións.

Coñecementos	- Autoconñecemento. - Establecemento de obxectivos. - Planificación e desenvolvemento dun proxecto. - Habilidades sociais e de liderado.
Destrezas	- Responsabilidade e autoestima. - Perseveranza e resiliencia. - Creatividade. - Capacidade para calcular e asumir retos responsablemente.
Actitudes	- Control emocional. - Actitude positiva ante o cambio. - Flexibilidade.
7. Conciencia e expresións culturais (CEC)	
Definición	Habilidade para comprender, apreciar e valorar, con espírito crítico e actitude aberta e respectuosa, diferentes manifestacións culturais, e solicitarse na súa conservación como patrimonio cultural.
Coñecementos	- Linguaxes e manifestacións artísticas. - Técnicas e recursos específicos.
Destrezas	- Comprender, apreciar e valorar criticamente. - Realizar creacións propias.
Actitudes	- Curiosidade, interese e creatividade. - Recoñecemento das manifestacións culturais e artísticas como fontes de pracer e goce persoal. - Valoración responsable e actitude de protección do patrimonio.

2.1.c CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

A asignatura de Debuxo Técnico I, como materia de modalidade de Ciencias en 1.º de Bacharelato, xoga un papel relevante para que os alumnos alcancen os obxectivos da etapa e adquiren as competencias clave porque:

- **A competencia en conciencia e expresións culturais** é a que se vincula de xeito máis natural coa materia «Debuxo Técnico I». Esta materia proporciona un ámbito de vivencias, relacións e coñecementos que fan posible a familiarización cos diferentes códigos do debuxo técnico desde o contexto da contorna próxima (Galicia), ata a totalidade do Estado e da comunidade internacional. A asignatura proporciona ferramentas que permiten, por unha banda, ampliar as posibilidades de representación mental e coñecemento e, por outro, as posibilidades de expresión e creación. Desde as primeiras aprenderá a captar, atender, manter a atención, discriminar, relacionar e apreciar os valores estéticos e culturais das producións xeométricas, tanto as propias como as dos demais. Grazas ás posibilidades expresivas, facilítase a comunicación aos outros de ideas e sentimentos, a liberación de tensións e a manifestación destas en produtos novos, persoais e orixinais. O dominio desta competencia esixe identificar os elementos básicos, os materiais, soportes, ferramentas do debuxo técnico así como o coñecemento dos seus principios fundamentais.

Por outra banda, o desenvolvemento desta competencia facilitará a interpretación crítica, por parte do alumno, de imaxes da contorna cultural, sendo sensible ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais. Ademais recoñecerá a importancia dos valores culturais e estéticos do patrimonio que poden apreciarse na contorna madrileña, español e universal contribuíndo ao seu respecto, conservación e mellora, como parte do noso patrimonio cultural.

- Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento das **competencias sociais e cívicas**. Na medida en que a expresión e creación no debuxo técnico supoña un traballo en equipo, se promoverán actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade, e contribuirase á adquisición de habilidades sociais. Por outra banda, o traballo con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e á expresión de emocións, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferenzas.

- O tratamento da información e, particularmente a **competencia dixital**, vense enormemente favorecidos polos traballos propios da materia relacionados coa aplicación de recursos gráficos ou informáticos en función do debuxo que se queira realizar e das finalidades do mesmo. Supón utilizar recursos tecnolóxicos específicos, á vez que colabora á adquisición da competencia dixital, permite realizar as operacións necesarias para producir creacións de debuxo técnico, desenvolvendo simultaneamente actitudes relacionadas coa motivación e o interese do propio alumno, coa utilización dos mesmos de xeito autónomo ou en grupo, así como a valoración de forma crítica e reflexiva da numerosa información dispoñible, o interese por utilizala como vehículo de comunicación, e, finalmente,

a sensibilidade cara a un uso responsable e seguro.

- Tamén desde Debuxo Técnico I traballárase a adquisición da **competencia de sentido da iniciativa e espírito emprendedor**, competencia que se estimula a partir da formación dun espírito crítico, capaz de cuestionar dogmas e desafiar prejuicios, desde a aventura que supón enfrontarse a problemas abertos e participar na construción tentativa de solucións. Como todo proceso de creación, o debuxo técnico supón converter unha idea nun produto e, por iso, implica desenvolver estratexias de planificación, asumir retos, prever os recursos necesarios, tomar decisións, anticiparse aos problemas e avaliar os resultados. En resumo, sitúa ao alumnado ante un proceso que lle obriga a tomar decisións de xeito autónomo. Todo este proceso contribúe a convivir coa incerteza controlando ao mesmo tempo os procesos de toma de decisións, o que, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomenta a iniciativa e autonomía persoal, ao favorecer a reflexión sobre os procesos e experimentación creativa, que implica toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora. Todo iso incide, simultaneamente, na adquisición da **competencia de aprender a aprender**.

- O Debuxo Técnico I esixe e facilita o desenvolvemento de habilidades relacionadas co pensamento científico: formular hipótese, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusións e xeneralizar. Todo iso implica unha relación clara coas **competencias básicas en ciencias e tecnoloxía**. Por outra banda, aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica é un dos obxectivos da materia, así como profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas. Da mesma xeito, a evolución nos elementos de percepción e estruturación do espazo a través dos contidos de xeometría e da representación das formas coopera de forma significativa a que o alumnado adquiera a **competencia matemática**. Esta competencia permite utilizar as ferramentas matemáticas na comprensión dos fundamentos da xeometría métrica; inclúe a identificación e uso de estratexias para utilizar razoamentos, símbolos e fórmulas matemáticas que permitan integrar coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá, revisando e valorando o estado de consecución do proxecto ou actividade sempre que sexa necesario.

- A materia esixe a configuración e a transmisión das ideas e informacións, o que vai indisolublemente unido ao desenvolvemento da **competencia en comunicación lingüística**. O coidado na precisión dos termos utilizados, no encadenamiento adecuado das ideas ou na expresión verbal das relacións fará efectiva esta contribución. O dominio da terminoloxía específica permitirá, ademais, comprender suficientemente o que outros expresan sobre ela. Por outra banda, esta competencia relaciónase co desenvolvemento das habilidades e estratexias para o uso da linguaxe verbal como vehículo para a representación mental e a comunicación no aula á hora de comprender e transmitir informacións vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiais e instrumentos.

Doutra banda, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, o Debuxo Técnico permite facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións, á vez que permite integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes e, con iso, enriquecer a comunicación. Tamén lectura de textos relacionados con contidos da materia é esencial tamén: permitirá familiarizarse cos comentarios e valoracións de críticos e creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura); axudará aos alumnos a comprender, avaliar e forxar un criterio persoal.

2.2 METODOLOXÍA

2.2.a METODOLOXÍA XERAL

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

2.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA

O Debuxo Técnico I parte do pensamento abstracto formal adquirido nos ensinamentos precedentes, pero será nesta etapa educativa cando se consolide. Para iso, é fundamental que o docente comparta cos seus alumnos e alumnas qué vaise a aprender, e por qué é necesario aprendelo. Partindo dunha revisión dos coñecementos previos, suscitaranse situacións problemáticas ben contextualizadas, así como a realización de tarefas que o alumnado deberá resolver facendo uso dos seus coñecementos. As construcións xeométricas non deben aplicarse de xeito mecánico, senón que o alumno debe ser capaz de analizar o problema, suscitar diferentes alternativas e comprender as condicións que debe cumprir a solución que se busca. Da mesma xeito, é importante que se establezan conexións entre os coñecementos adquiridos na xeometría plana cos sistemas de representación e viceversa. Dun xeito concreto, na formulación metodolóxica da materia de Debuxo Técnico I destacan os seguintes aspectos didácticos:

A importancia dos coñecementos previos.

Hai que conceder desde a aula unha importancia vital á exploración dos coñecementos previos dos alumnos e á vez que se dedica ao seu recordo; así se deben desenvolver ao comezo da unidade todos aqueles conceptos, procedementos, etc., que se necesitan para a correcta comprensión dos contidos posteriores. Leste repaso dos coñecementos previos suscitarase como resumo do estudado en cursos ou temas anteriores.

Estimular a transferencia e as conexións entre os contidos.

En Bacharelato, a asignatura é a forma básica de estruturación dos contidos. Esta forma de organización curricular facilita, por unha banda, un tratamento máis profundo e rigoroso dos contidos e contribúe ao desenvolvemento da capacidade de análise dos alumnos. No entanto, a fragmentación do coñecemento pode dificultar a súa comprensión e aplicación práctica. Para evitalo, aínda que os contidos da materia preséntanse organizados en conxuntos temáticos de carácter analítico e disciplinar, estes conxuntos integranse no aula a través de unidades didácticas que favorecerán a materialización do principio de inter e intradisciplinariedade. Dese modo facilítase a presentación dos contidos relacionados, tanto entre os diversos bloques compoñentes de cada unha delas, como entre as distintas materias. Iso pode facerse tomando como referente o desenvolvemento das competencias crave ás que xa aludimos; tamén e máis concretamente, por medio dos contidos comúns-transversais, construíndo conceptos craves comúns e subliñando o sentido dalgunhas técnicas de traballo que permitan solucións conxuntas a certos problemas de coñecemento. Outros procedementos que poden incidir neste aspecto son:

- *Planificación, análise, selección e emprego de estratexias e técnicas variadas* na resolución de problemas. A resolución de problemas debe servir para ampliar a visión técnica da realidade, para estimular a creatividade e a valoración das ideas alleas, para desenvolver a habilidade para expresar gráficamente as ideas propias e recoñecer os posibles erros cometidos.
- *Lectura comprensiva* de representacións gráficas e de textos relacionados coa formulación e resolución de problemas.

Programación adaptada ás necesidades da materia

A programación debe ir encamiñada a unha profundización científica de cada contido, desde unha perspectiva analítica. O desenvolvemento das experiencias de traballo no aula, desde unha fundamentación teórica aberta e de síntese, buscará a alternancia entre os dous grandes tipos de estratexias: expositivas e de indagación. De gran valor para o tratamento dos contidos resultarán tanto as aproximacións intuitivas como os desenvolvementos graduais e cíclicos dalgúns contidos de maior complexidade.

- **Os conceptos** organízanse en unidades, e estas, en bloques ou núcleos conceptuais.
- **Os procedementos** deseñáronse en consonancia cos contidos conceptuais, estruturando unha programación adecuada ás capacidades dos alumnos.
- **As actitudes**, como o rigor, a limpeza, a orde, a perseveranza, a cooperación e a responsabilidade son fundamentais no desenvolvemento global do alumnado, tendo en conta que o Bacharelato é unha etapa que na que se consolidan os profundos cambios físicos e psíquicos nos alumnos e establécense as bases que forxarán a súa personalidade futura. Esta peculiaridade obríganos a favorecer a formulación de actividades que propicien actitudes relativas ao desenvolvemento dunha autoestima equilibrada e unha correcta interacción cos demais.

Exposición por parte do profesor e diálogo cos alumnos.

Tendo en conta que é o alumno o protagonista da súa propia aprendizaxe, o profesor debe fomentar, ao fío da súa exposición, a participación dos alumnos, evitando en todo momento que a súa exposición convértase nun monólogo. Esta participación pódese conseguir mediante a formulación de preguntas ou a proposta de actividades. Este proceso de comunicación entre profesor-alumno e alumno-alumno, que en ocasións pode derivar na defensa de posturas contrapuestas, aproveitarase para desenvolver nos alumnos a precisión no uso da linguaxe científica, expresado en forma oral ou escrita. Esta fase comunicativa do proceso de aprendizaxe pode e debe desenvolver actitudes de flexibilidade na defensa dos puntos de vista propios e o respecto polos alleos.

Referencia ao conxunto da etapa.

O proxecto curricular da materia de Debuxo Técnico I, sen menoscabo das esixencias que en programas e métodos ten a materia, concíbese como un itinerario de dous cursos (a materia continuará en 2.º curso con Debuxo Técnico II) que permita ao alumnado alcanzar os obxectivos xerais da etapa e un nivel adecuado na adquisición das competencias crave, ademais de preparar ao alumnado para continuar estudos superiores con garantías de éxito. A súa orientación ha de contribuír á formación integral dos alumnos, facilitando a autonomía persoal e a formación de criterios persoais, ademais da relación correcta coa sociedade e o acceso á cultura. Todo iso obríganos a unha adecuada distribución e secuenciación da materia entre 1.º e as de 2.º de Bachillerato.

Para que toda a formulación metodolóxica sexa eficaz é fundamental que o alumno traballe de forma responsable a diario, que estea motivado para aprender e que participe da dinámica de clase.

Utilizaranse varios métodos didácticos, entremezclados:

- *Interrogativo*: preguntar frecuentemente aos alumnos conforme avanzamos no desenvolvemento de cada unidade. É unha boa forma de coñecer o punto de partida e animarlles a participar.
- *Inductivo*: partindo da análise de fenómenos ou manifestacións particulares, chegamos á xeneralización.
- *Deductivo*: aplicar a fenómenos concretos proposicións de carácter xeral.
- *Investigativo*: propiciar procesos de procura e elaboración de informacións para favorecer a construción de novos coñecementos.
- *Dialéctico*: chegar a conclusións tras sucesivas fases de análises e sínteses entre todos..

2.2.c ACTIVIDADES E ESTRATEXIAS DE ENSINO E APRENDIZAXE

Este apartado desenvólvese especificamente na programación de aula, seguindo algunhas estratexias concretas aplicables ao ensino desta materia. A maioría delas desenvólvense en actividades que se axustan ao seguinte proceso:

- *Identificación e formulación de problemas.*
- *Formulación de hipótese para a súa resolución.*
- *Procura de información.*
- *Validación ou replanteamiento da hipótese.*
- *Fundamentación de conclusións.*

Complétase este capítulo co desenvolvemento conceptual do apartado 1.3.c desta programación.

2.2.d MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

O Bacharelato pertence á etapa postobligatoria da Ensino Secundaria, pero non por isto desaparece a obrigatoriedade de organizarse baixo o principio da educación común, prestando unha especial atención á diversidade dos alumnos e moi en particular á alumnado con necesidades específicas de apoio educativo. Desta forma, a atención á diversidade convértese nun aspecto esencial da práctica docente diaria, tamén en Bacharelato. Para levalo a cabo, aplicaranse as medidas desenvolvidas no capítulo 1.3.g desta programación.

2.3 AVALIACIÓN

Para levala a cabo, seguiranse os procedementos descritos no apartado 1.4 desta programación. Os criterios que garanten as aprendizaxes mínimas en 1º e 2º de Bacharelato descríbense nas súas programacións correspondentes.

2.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Para avaliar os coñecementos do alumno sobre os contidos da asignatura, suscitaranse dun a tres controles teórico-prácticos ao longo de cada avaliación e observaranse os seguintes criterios:

- Cada exame será cualificado da seguinte forma: a puntuación total será de 10 puntos, sendo a metade para os contidos mínimos.
- Nos controis de 5 preguntas, reservaranse 2 exercicios extraídos das actividades para realizar fóra do aula, propostas para ese período co fin de consolidar os coñecementos.
- Nos controis de 10 preguntas, reservaranse 4 exercicios extraídos das actividades para realizar fóra do aula, propostas para ese período co fin de consolidar os coñecementos.
- Na resolución dos exercicios propostos, debe quedar indicado o procedemento para chegar á solución, pola contra, a pregunta non puntuará ou só o fará unha parte segundo o criterio do profesor.
- A limpeza e presentación pode sumar ata 1 punto de 10.
- A nota necesaria para aprobar a materia en cada avaliación, na avaliación ordinaria e na extraordinaria, será de 5 puntos. Caso de ter unha nota entre 4'5 e 5, farase un redondeo ata o 5.
- En cada avaliación farase a media aritmética dos exames realizados.

En definitiva, a porcentaxe da nota final por avaliación, aplicando estes criterios, queda establecido da seguinte forma para cada examen:

- 60% a media dos exercicios dos exames realizados.
- 40% a nota dos exercicios extraídos das actividades realizadas.

2.3.b AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Avaliación ordinaria

Na avaliación ordinaria de xuño, farase a media aritmética das tres avaliacións, debendo ser de 5 puntos ou superior para obter o aprobado.

Avaliación extraordinaria

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

2.3.c ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES

O alumno que non supere a materia na avaliación extraordinaria e promociione ao curso seguinte, deberá realizar ás probas escritas de carácter teórico-práctico nas datas fixadas para ese efecto polo Centro.

Ditas probas constarán de diversas cuestións que comprobarán o grado mínimo de consecución dos estándares de aprendizaxe, descrito no punto 2.4.e desta programación. A súa cualificación será dun a dez.

Como medida de apoio, o Departamento deseñará actividades teórico-prácticas que lle serán entregadas ao alumno, consistentes en exercicios de reforzo para a asimilación dos contidos. En todo momento, o Departamento fará un seguimento e asesoramento ao alumno para a realización das mesmas. A nota final será a media obtida nos controis.

2.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO

2.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO

- 1- Realizar os trazados xeométricos fundamentais no plano, tales como: paralelismo e perpendicularidade entre rectas e operacións con segmentos e ángulos.
- 2- Coñecer os fundamentos teóricos dos trazados fundamentais e aplicar devanditos trazados á realización de traballos máis complexos.
- 3- Comprender situacións xeométricas descritas verbalmente e achar lugares xeométricos concretos.
- 4- Resolver problemas xeométricos e aritméticos de xeito gráfica.
- 5- Realizar os trazados xeométricos fundamentais no plano, tales como triángulos e cuadriláteros, así como a construción de formas poligonais.
- 6- Desenvolver destrezas e habilidades que permitan ao alumnado expresar con precisión, claridade e obxetividade solucións gráficas.
- 7- Realizar os trazados xeométricos nos que interveñan conceptos de proporción, igualdade e semellanza, coñecendo os fundamentos teóricos de devanditos trazados.
- 8- Construír escalas gráficas.
- 9- Aplicar o coñecemento das escalas para interpretar e realizar debuxos técnicos.
- 10- Realizar transformacións no plano, tales como homotecias, simetrías, traslacións e xiros.
- 11- Resolver problemas gráficos relacionados coa semellanza.
- 12- Analizar a relación que existe entre as transformacións xeométricas e certos casos da xeometría descriptiva.
- 13- Coñecer as propiedades das tanxencias.
- 14- Realizar as construcións básicas de tanxencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias, situando os correspondentes puntos de tanxencia.
- 15- Realizar con corrección os enlâces correspondentes.
- 16- Debuxar curvas técnicas, distinguindo como se xeran, e as características de cada unha.
- 17- Coñecer e aplicar as propiedades das curvas técnicas.
- 18- Distinguir entre os dous tipos de proxección, cilíndrica e cónica, en que se basean os principais sistemas de representación.
- 19- Coñecer os fundamentos en que se basean os principais sistemas de representación no plano, as súas diferenzas e similitudes esenciais.
- 20- Coñecer a conveniencia de uso de cada sistema, polas súas características específicas, nas aplicacións prácticas.
- 21- Coñecer os elementos e o fundamento teórico do sistema diédrico.
- 22- Representar en sistema diédrico o punto, a recta e o plano.
- 23- Entender a utilidade da terceira proxección e saber representala.
- 24- Coñecer os elementos e o fundamento teórico do sistema de planos acoutados.
- 25- Resolver distintos problemas de definición de puntos, rectas e planos no sistema de planos acoutados.
- 26- Resolver problemas de pertencencia e medicións no sistema de planos acoutados.
- 27- Debuxar en sistema acoutado figuras planas e sólidos sinxelos.
- 28- Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos dos sistemas axonométricos.
- 29- Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema axonométrico.
- 30- Resolver problemas de pertencencias e medicións nos planos axonométricos.
- 31- Debuxar en sistemas axonométricos figuras planas e sólidos sinxelos.
- 32- Coñecer o fundamento teórico do sistema de perspectiva caballera.
- 33- Debuxar en sistemas axonométricos oblicuos.
- 34- Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema de perspectiva caballera.
- 35- Debuxar en perspectiva caballera figuras planas e sólidos sinxelos.
- 36- Coñecer o fundamento teórico e os elementos do sistema cónico.
- 37- Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema cónico.
- 38- Resolver cuestións de paralelismo e de interseccións en sistema cónico.
- 39- Coñecer a importancia da perspectiva cónica pola súa aproximación á visión real dos obxectos.
- 40- Determinar o punto métrico dunha recta en perspectiva cónica.
- 41- Saber escoller os datos (altura do punto de vista, eixe visual, ángulo óptico) para representar adecuadamente

unha peza en perspectiva cónica.

42- Debuxar pezas tridimensionais en perspectiva cónica a partir das súas vistas en sistema diédrico.

43- Coñecer a normalización que afecta ao debuxo técnico en procesos de fabricación industriais ou arquitectónicos respecto de formatos, rotulación e liñas.

44- Aplicar as normas que afectan ao debuxo técnico nos traballos presentados.

45- Valorar a necesidade e importancia das normas como garantía dunha uniformidade básica e dun mínimo de calidade.

46- Coñecer as características dun esbozo e saber debuxar un esbozo a man alzada.

47- Coñecer e aplicar as normas UNE e ISO relativas á representación de vistas, de cortes e seccións

48- Coñecer e aplicar os convenios relativos a extremos cadrados, interseccións ficticias e simplificadas, contornos primitivos e aberturas rectangulares.

49- Coñecer as normas UNE e ISO relativas á acotación de pezas.

50- Saber medir as dimensións fundamentais dunha peza e indicar adecuadamente as cotas no debuxo, incluíndo todos os elementos necesarios e dispoñéndooos correctamente.

2.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

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

UNIDADE 1: Trazados fundamentais no plano (Obxectivos 1, 2, 3 e 4)

UNIDADE 2: Trazados de polígonos (Obxectivos 4, 5, e 6)

UNIDADE 3: Proporcionalidade, semellanza e escalas (Obxectivos 6, 7, 8 e 9)

UNIDADE 4: Transformacións xeométricas (Obxectivos 10, 11 e 12)

UNIDADE 5: Trazado de tanxencias (Obxectivos 6, 13, 14 e 15)

UNIDADE 6: Curvas técnicas (Obxectivos 6, 16 e 17)

UNIDADE 7: Sistemas de representación (Obxectivos 18, 19 e 20)

UNIDADE 8: Sistema diédrico: punto, recta e plano (Obxectivos 21, 22 e 23)

UNIDADE 9: Sistema de planos acoutados (Obxectivos 24, 25, 26 e 27)

UNIDADE 10: Sistema axonométrico (Obxectivos 28, 29, 30 e 31)

UNIDADE 11: Sistema de perspectiva caballera (Obxectivos 32, 33, 34 e 35)

UNIDADE 12: Sistema cónico (Obxectivos 36, 37 e 38)

UNIDADE 13: Perspectiva cónica (Obxectivos 39, 40, 41 e 42)

UNIDADE 14: Normalización e croquización (Obxectivos 43, 44, 45 e 46)

UNIDADE 15: Vistas, cortes e seccións (Obxectivos 47 e 48)

UNIDADE 16: Acotación (Obxectivos 49 e 50)

Anexo I. Instrumentos de debuxo

Anexo II. Deseño asistido por ordenador.

2.4.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 1º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE

No perfil competencial da materia de 1º de BACHARELATO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias crave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e a unidade didáctica coa que se vincula.

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES	C.C.	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1: XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO							
1. Trazados xeométricos. 2. Instrumentos e materiais do debuxo técnico. 3. Recoñecemento da xeometría na natureza. 4. Identificación de estruturas xeométricas na arte. 5. Valoración da xeometría como instrumento para o deseño gráfico, industrial e arquitectónico. 6. Trazados fundamentais no plano. 7. Operacións con segmentos. 8. Mediatriz. 9. Paralelismo e perpendicularidade 10. Determinación de lugares xeométricos. Aplicacións. 11. Elaboración de formas baseadas en redes modulares. 12. Circunferencia e círculo. 13. Ángulos. 14. Trazado de polígonos regulares. 15. Resolución gráfica de cuadriláteros e polígonos. 16. Representación de formas planas. 17. Trazado de formas proporcionais. 18. Resolución gráfica de triángulos. 19. Determinación, propiedades e aplicacións dos seus puntos notables. 20. Proporcionalidade e semellanza.	1. Resolver problemas de configuración de formas poligonais sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os fundamentos da xeometría métrica consonte un esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente.	1.1. Deseña, modifica ou reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda da escuadra e o cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.	SIEE CMCT	Ud. 1	POIN POIV POE	Reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda da escuadra e o cartabón.	2 sesións
		1.2. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba gráficamente o cumprimento das condicións establecidas.	CMCT	Ud. 1	POIN POIV POE	Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano.	5 sesións
		1.3. Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades e identifica as súas aplicacións.	CAA	Ud. 2	POIN POIV	Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades.	1 sesión
		1.4. Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións.	CAA	Ud. 2	POIN POIV POE	Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo e describe as súas propiedades.	1 sesión
		1.5. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.	CMCT	Ud. 2	POIN POIV	Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables.	3 sesións
		1.6. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.	SIEE	Ud. 2	POIN POIV	Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, ou relacións de semellanza.	3 sesións
		1.7. Reproduce figuras proporcionais determinando a razón idónea para o espazo de debuxo dispoñible, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida.	SIEE	Ud. 3	POIN POIV	Reproduce figuras proporcionais, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida.	10 sesións

21. Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario.

		1.8. Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.	CAA	Ud. 4	POIN POIV	Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría e homotecia) e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.	8 sesións
<p>22. Construción e utilización de escalas gráficas.</p> <p>23. Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións.</p> <p>24. Tanxencias e ligazóns.</p> <p>25. Resolución de problemas básicos de tanxencias e ligazóns. Aplicacións.</p> <p>26. Construción de curvas técnicas, óvalos, ovoides e espirais.</p> <p>27. Aplicacións da xeometría ao deseño arquitectónico e industrial.</p> <p>28. Xeometría e novas tecnoloxías.</p> <p>29. Aplicacións de debuxo vectorial en 2D.</p> <p>30. Exercicios de aplicación de trazado de tanxencias e ligazóns.</p>	<p>2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.</p>	2.1. Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e radios de circunferencias, analizando figuras compostas por ligazóns entre liñas rectas e arcos de circunferencia.	CMCT	Ud. 5	POIN POIV	Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e radios de circunferencias.	2 sesións
		2.2. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.	CAA	Ud. 5	POIN POIV	Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas.	3 sesións
		2.3. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial.	SIEE	Ud. 5	POIN POIV POE	Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais.	3 sesións
		2.4. Deseña a partir dun esbozo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas que conteñan ligazóns entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos	SIEE	Ud.5	POIN POIV POE	Deseña a partir dun esbozo previo figuras planas que conteñan ligazóns entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada e os puntos de ligazón.	2 sesións

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

<p>1. Fundamentos dos sistemas de representación.</p> <p>2. Sistemas de representación na arte.</p> <p>3. Evolución histórica dos sistemas de representación.</p> <p>4. Sistemas de representación e debuxo técnico. Ámbitos de aplicación.</p> <p>5. Vantaxes e inconvenientes. Criterios de selección.</p> <p>6. Clases de proxección.</p> <p>7. Sistemas de representación e novas tecnoloxías.</p> <p>8. Aplicacións de debuxo vectorial en 3D.</p> <p>9. Sistema diédrico.</p> <p>10. Procedementos para a obtención das proxeccións diédricas.</p> <p>11. Disposición normalizada.</p> <p>12. Reversibilidade do sistema. Número de proxeccións suficientes.</p> <p>13. Representación e identificación de puntos, rectas e planos. Posicións no espazo. Paralelismo e perpendicularidade. Pertenza e intersección.</p> <p>14. Proxeccións diédricas de sólidos e espazos sinxelos.</p> <p>15. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.</p> <p>16. Procedementos para a obtención e disposición das proxeccións diédricas.</p> <p>17. Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas.</p> <p>18. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.</p> <p>19. Sistema de planos acoutados: aplicacións.</p>	<p>1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema adecuado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexe mostrar e dos recursos dispoñibles.</p>	<p>1.1. Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determina as características diferenciais e os elementos principais do sistema.</p>	CCL	Ud. 6	POIN POE	Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos.	3 sesións
		<p>1.2. Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo.</p>	CCL	Ud. 6	POIN POIV POE		3 sesións
		<p>1.3. Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo, analizando a complexidade da súa forma, a finalidade da representación, a exactitude requirida e os recursos informáticos dispoñibles.</p>	CD	Ud. 6	POIN POIV POE	Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo.	3 sesións
		<p>1.4. Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.</p>	CMCT	Ud. 7	POIN POIV	Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.	1 sesión
		<p>1.5. Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude.</p>	CAA	Ud. 7	POIN POIV	Comprende o funcionamento do sistema diédrico, os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección	3 sesións
		<p>1.6. Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoñendo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de maneira inequívoca.</p>	SIEE	Ud. 8	POIN POIV POE	Reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal	12 sesións
		<p>1.7. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada</p>	CMCT	Ud. 10 Ud. 11	POIN POIV	Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada	2 sesións
		<p>1.8. Determina seccións planas de obxectos tridimensionais sinxelos, visualizando intuitivamente a súa posición mediante perspectivas a man alzada, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.</p>	CEC	Ud. 7	POIN POIV POE	Determina seccións planas de obxectos tridimensionais sinxelos, visualizando intuitivamente a súa posición mediante perspectivas a man alzada, debuxando as súas proxeccións diédricas.	3 sesións

	<p>2. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos da contorna próxima, utilizando o sistema diédrico ou, no seu caso, o sistema de planos acoutados, dispoñendo consonte a norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de maneira inequívoca.</p>	<p>2.1. Comprende o funcionamento do sistema de planos acoutados como unha variante do sistema diédrico que permite rendibilizar os coñecementos adquiridos, ilustra as súas principais aplicacións mediante a resolución de problemas sinxelos de pertenza e intersección e obtén perfís dun terreo a partir das súas curvas de nivel.</p>	CAA	Ud. 9	POIN POIV	<p>Comprende o funcionamento do sistema de planos acoutados como unha variante do sistema diédrico e resolve problemas sinxelos de pertenza e intersección</p>	6 sesións
--	--	---	-----	-------	--------------	--	-----------

<p>20. Sistema axonométrico. 21. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixos e utilización 22. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas. 23. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas caballeras e militares. 24. Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. 25. Sistema cónico central. 26. Elementos do sistema. Plano do cadro e cono visual. 27. Determinación do punto de vista e orientación das caras principais. 28. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. 29. Representación simplificada da circunferencia. 30. Sistema cónico oblicuo. 31. Representación simplificada da circunferencia. 32. Representación de sólidos nos diferentes sistemas.</p>	<p>3. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría idónea ao propósito da representación, dispoñendo a posición dos eixos en función da importancia relativa das caras que se desexen mostrar e utilizando, no seu caso, os coeficientes de redución determinados.</p>	<p>3.1. Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais, coa axuda de útiles de debuxo sobre taboleiro, representando as circunferencias situadas en caras paralelas aos planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado.</p>	CEC	Ud. 10	POIN POIV	Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais, coa axuda de útiles de debuxo sobre taboleiro.	8 sesións
		<p>3.2. Realiza perspectivas caballeras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoñendo a súa orientación para simplificar o seu trazado.</p>	CEC	Ud. 11	POIN POIV	Realiza perspectivas caballeras sinxelas de corpos ou espazos.	7 sesións
	<p>4. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos da contorna ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final.</p>	<p>4.1. Comprende os fundamentos da perspectiva cónica e clasifica a súa tipoloxía en función da orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final, determinando o punto principal, a liña do horizonte, os puntos de fuga e os seus puntos de medida.</p>	CCL	Ud. 12	POIN POIV	Comprende os fundamentos da perspectiva cónica determinando o punto principal, a liña do horizonte, os puntos de fuga e os seus puntos de medida.	7 sesións
		<p>4.2. Debuxa coa axuda de utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoñendo a súa orientación para simplificar o seu trazado.</p>	SIEE	Ud. 13	POIN POIV	Debuxa coa axuda de utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos.	3 sesións
		<p>4.3. Representa formas sólidas ou espaciais con arcos de circunferencia en caras horizontais ou verticais, debuxando perspectivas cónicas oblicuas coa axuda de utensilios de debuxo, simplificando a construción das elipses perspectivas mediante o trazado de polígonos circunscritos, trazándoas a man alzada ou coa axuda de persoais de curvas.</p>	CMCT	Ud. 13	POIN POIV		4 sesións

BLOQUE 3: NORMALIZACIÓN								
<p>1. Elementos da normalización conforme á normativa.</p> <p>2. Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas.</p> <p>3. Formatos. Dobrado de planos.</p> <p>4. Vistas. Liñas normalizadas.</p> <p>5. Aplicacións da normalización.</p> <p>6. Escalas. Anotación.</p> <p>7. Debuxo industrial.</p> <p>8. Escalas. Anotación.</p> <p>9. Debuxo arquitectónico.</p> <p>10. Cortes e seccións.</p>	<p>1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final.</p>	<p>1.1. Describe os obxectivos e os ámbitos de utilización das normas UNE, EN e ISO, e relaciona as específicas do debuxo técnico coa súa aplicación para a elección e o dobrado de formatos, para o emprego de escalas, para establecer o valor representativo das liñas, para dispoñer as vistas e para a anotación.</p>	CCL	Ud. 14	POIN	Describe os obxectivos e os ámbitos de utilización das normas UNE, EN e ISO.	6 sesións	
	<p>2. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, anotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico como linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de esbozos, esquemas, esbozos e planos.</p>	<p>2.1. Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas.</p>	<p>2.1. Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas.</p>	SIEE	Ud. 16	POIN POIV	Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas.	2 sesións
		<p>2.2. Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispoñéndooas adecuadamente e diferenciando o trazado de eixos, liñas vistas e ocultas.</p>	<p>2.2. Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispoñéndooas adecuadamente e diferenciando o trazado de eixos, liñas vistas e ocultas.</p>	CAA	Ud. 15	POIN POIV	Representa pezas e elementos industriais ou de construción seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispoñéndooas adecuadamente e diferenciando o trazado de eixos, liñas vistas e ocultas.	4 sesións
		<p>2.3. Acouta pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispoñéndooas consonte a norma.</p>	<p>2.3. Acouta pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispoñéndooas consonte a norma.</p>	CMCT	Ud. 16	POIN POIV	Acouta pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispoñéndooas consonte a norma.	3 sesións
		<p>2.4. Acouta espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispoñéndooas consonte a norma.</p>	<p>2.4. Acouta espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispoñéndooas consonte a norma.</p>	CMCT	Ud. 16	POIN POIV POE		3 sesións
		<p>2.5. Representa obxectos con ocas mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes.</p>	<p>2.5. Representa obxectos con ocas mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes.</p>	SIEE	Ud. 15	POIN POIV	Representa obxectos mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes.	10 sesións

2.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

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

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: Trazados fundamentais no plano	7 sesións
UNIDADE 2: Trazados de polígonos	8 sesións
UNIDADE 3: Proporcionalidade, semexanza e escalas	10 sesións
UNIDADE 4: Transformacións xeométricas	8 sesións
UNIDADE 5: Trazado de tanxencias	10 sesións
UNIDADE 6: Sistema diédrico	9 sesións
UNIDADE 7: Métodos en sistema diédrico	7 sesións
UNIDADE 8: Figuras en sistema diédrico	12 sesións
UNIDADE 9: Sistema de planos acoutados	6 sesións
UNIDADE 10: Sistema axonométrico	10 sesións
UNIDADE 11: Sistema de perspectiva caballera	7 sesións
UNIDADE 12: Sistema cónico	7 sesións
UNIDADE 13: Perspectiva cónica	7 sesións
UNIDADE 14: Normalización e croquización	6 sesións
UNIDADE 15: Vistas, cortes e seccións	10 sesións
UNIDADE 16: Acotación	8 sesións
Anexo I. Instrumentos de Debuxo	3 sesións
Anexo II. Deseño asistido por computador	5 sesións
TOTAL	140 sesións

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

1. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba gráficamente o cumprimento das condicións establecidas.
2. Coñece a clasificación de polígonos.
3. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.
4. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais.
5. Constrúe polígonos regulares dado o lado, o radio, métodos xerais.
6. Reproduce figuras proporcionais, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida.

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

2.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO

2.5.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO

- 1- Realizar trazados xeométricos no plano, referentes a rectificación de arcos, coñecendo os seus fundamentos teóricos.
- 2- Construír e debuxar figuras xeométricas planas que teñan a mesma superficie que outras.
- 3- Saber aplicar devanditos trazados á realización de traballos máis complexos.
- 4- Usar correctamente o compás, a escuadra e o cartabón, a regra e o lápiz.
- 5- Coñecer e comprender os fundamentos das construcións básicas de tanxencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias.
- 6- Saber aplicar os diferentes procedementos gráficos para resolver cada caso.
- 7- Analizar e ordenar todos os casos de tanxencias estudados para aplicacións, non só de forma illada senón inseridos na definición dunha forma.
- 8- Realizar con corrección enlácelos, aplicando os casos de tanxencia correspondentes.
- 9- Coñecer e comprender a natureza das curvas cónicas, diferenciando as distintas formas de xerarse.
- 10- Representar curvas cónicas, atendendo ás súas propiedades e características.
- 11- Coñecer e aplicar as propiedades das curvas cónicas e a relación entre os diferentes elementos de definición, incluíndo as rectas tanxentes e secantes.
- 12- Coñecer e comprender as curvas cíclicas, diferenciando as distintas formas de xerarse e as características de cada unha.
- 13- Coñecer e comprender a forma de xerar exemplos doutras curvas técnicas, como evolventes, senoídes e lemniscatas.
- 14- Trazar curvas cíclicas atendendo ás súas propiedades e elementos.
- 15- Contactar coa xeometría proxectiva como ampliación da xa coñecida xeometría euclidiana.
- 16- Coñecer as relacións das transformacións coa xeometría descriptiva que se estudará máis adiante.
- 17- Realizar transformacións no plano, tales como homoloxías e os seus casos particulares, afinidades e investimentos.
- 18- Aplicar ditas transformacións a outros tipos de problemas.
- 19- Entender a necesidade e a importancia do sistema diédrico.
- 20- Coñecer o fundamento teórico do sistema diédrico e diédrico directo.
- 21- Empregar o sistema diédrico e diédrico directo para resolver problemas de interseccións, paralelismo, perpendicularidade e distancias entre puntos, a recta e o plano.
- 22- Empregar a terceira proxección na resolución de problemas.
- 23- Coñecer e comprender en sistema diédrico e diédrico directo os métodos que emprega a xeometría descriptiva, tales como os abatimentos, os cambios de plano de proxección e os xiros.
- 24- Coñecer métodos como os abatimentos, os cambios de plano de proxección e os xiros, para representar en diédrico figuras planas.
- 25- Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo entre puntos, rectas e planos.
- 26- Comprender e empregar o sistema diédrico para representar as superficies radiadas no plano.
- 27- Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo de pirámides, conos, prismas e cilindros, as súas seccións planas e respectivos desenvolvementos.
- 28- Comprender e empregar o sistema diédrico para representar os poliedros regulares no plano.
- 29- Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo de poliedros regulares: proxeccións diédricas, alturas e seccións planas.
- 30- Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación axonométrico.
- 31- Coñecer e comprender os fundamentos prácticos dos sistemas axonométricos e a súa relación co sistema diédrico.
- 32- Comprender e empregar o sistema axonométrico para representar figuras tridimensionales no plano.
- 33- Comprender e empregar o sistema axonométrico para resolver problemas xeométricos no espazo de abatimentos, figuras planas, sólidos e seccións.
- 34- Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación de perspectiva caballera.
- 35- Coñecer e comprender os fundamentos prácticos da perspectiva caballera, e a súa relación co sistema diédrico.
- 36- Comprender e empregar o sistema de perspectiva caballera para representar figuras tridimensionales no plano.
- 37- Comprender e empregar a perspectiva caballera para resolver problemas xeométricos de abatimentos, figuras planas, sólidos e seccións no espazo.
- 38- Valorar o sistema de planos acoutados como a base en representacións cartográficas.
- 39- Coñecer e comprender o sistema acoutado para resolver problemas de interseccións de planos como fundamento na resolución de cubertas.
- 40- Coñecer e comprender o proceso de resolución de cubertas.
- 41- Entender a necesidade e a importancia da linguaxe gráfico como medio de expresión universal.
- 42- Diferenciar os distintos tipos de proxectos e valorar a súa importancia no noso día a día.
- 43- Realizar a presentación dun proxecto, concibido desde a súa formulación e planificación.

- 44- Valorar os programas informáticos de CAD pola súa exactitude, rapidez, limpeza e capacidade de modificación.
 45- Realizar debuxos e planos en 2D e 3D utilizando programas de CAD.
 46- Completar a presentación dun proxecto usando os debuxos e planos realizados con programas de CAD.

2.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Estes obxectivos agrúpanse en 14 unidades didácticas, que se concretan na programación de aula:

UNIDADE 1	Trazados no plano (Obxectivos 1, 2, 3 e 4).
UNIDADE 2	Trazado de tanxencias (Obxectivos 5, 6, 7 e 8).
UNIDADE 3	Curvas cónicas (Obxectivos 9, 10 e 11).
UNIDADE 4	Curvas técnicas (Obxectivos 12, 13 e 14).
UNIDADE 5	Transformacións xeométricas (Obxectivos 15, 16, 17 e 18).
UNIDADE 6	Sistema diédrico (Obxectivos 19, 20, 21 e 22).
UNIDADE 7	Métodos en sistema diédrico (Obxectivos 23, 24 e 25).
UNIDADE 8	Figuras en sistema diédrico (Obxectivos 26 e 27).
UNIDADE 9	Poliedros regulares en sistema diédrico (Obxectivos 28 e 29).
UNIDADE 10	Sistema axonométrico (Obxectivos 30, 31, 32 e 33).
UNIDADE 11	Sistema de perspectiva caballera (Obxectivos 34, 35, 36 e 37).
UNIDADE 12	Sistema de planos acoutados (Obxectivos 38, 39 e 40).
UNIDADE 13	Proxectos (Obxectivos 41, 42 e 43).
UNIDADE 14	Debuxo asistido por ordenador (Obxectivos 44, 45 e 46).

2.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHARELATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA E UNIDADE DIDÁCTICA QUE OS DESENVOLVE

No perfil competencial da materia de 2º de BACHARELATO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias crave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e a unidade didáctica coa que se vincula.

CONTIDOS	CRITERIOS DE AVALIACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES	C.C.	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1: XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO							
<p>1. Resolución de problemas xeométricos.</p> <p>2. Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións.</p> <p>3. Construción de figuras planas equivalentes.</p> <p>4. Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz.</p> <p>5. Aplicacións.</p> <p>6. Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixo radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias.</p> <p>7. Investimento. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias.</p> <p>8. Transformacións xeométricas. Aplicacións.</p>	<p>1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixos e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por investimento, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.</p>	<p>1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de andar, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.</p>	CCL	Ud. 1,5	POIN POIV POE	Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de andar, alzados, perspectivas ou fotografías.	
		<p>1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou investimento.</p>	CMCT	Ud. 1,5	POIN POIV	Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia.	
		<p>1.3. Transforma por investimento figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos.</p>	CAA	Ud. 5	POIN POIV		
		<p>1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analogía noutros problemas máis sinxelos.</p>	SIEE	Ud. 2,3,4	POIN POIV	Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos.	
		<p>1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixos e centros radical, e indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.</p>	CMCT	Ud. 2,3,4	POIN POIV	Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixos e centros radical, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada e os puntos de ligazón.	
<p>9. Trazado de curvas cónicas e técnicas.</p> <p>10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipsis, a parábola e a hipérbola.</p> <p>11. Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cónicas e envolventes.</p> <p>12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidente. Aplicacións.</p>	<p>2. Debuxar curvas cónicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidente.</p>	<p>2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.</p>	CCL	Ud. 3	POIN POIV	Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos e describe as súas propiedades.	
		<p>2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.</p>	CAA	Ud. 3	POIN POIV	Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas.	

		2.3. Traza curvas cónicas despois de determinar os elementos que as definen, tales como eixos, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto a a circunferencia.	SIEE	Ud. 3	POIN POIV	Traza curvas cónicas despois de determinar os elementos que as definen, tales como eixos, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos.	
13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. 14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipsis afín a unha circunferencia. 15. Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliar idóneas.	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.	3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica as súas invariantes xeométricas e describe as súas aplicacións.	CCL	Ud. 5	POIN POIV	Comprende as características das transformacións homolóxicas e identifica as súas invariantes xeométricas.	
		3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.	SIEE	Ud. 5	POIN POIV	Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.	
		3.3. Deseña a partir dun esbozo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica gráficamente a construción auxiliar utilizada.	CMCT	Ud. 1, 5	POIN POIV POE		

BLOQUE 2: SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

<p>1. Punto, recta e plano no sistema diédrico. 2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade. 3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas. 4. Construción de figuras planas no sistema diédrico. 5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións. 6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións. 7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións. 8. Afinidade entre proxeccións. 9. Problema inverso ao abatemento.</p>	<p>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 adecuado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais.</p>	<p>1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, no seu caso, o sistema de planos acoutados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.</p>	CAA	Ud. 6,12	POIN POIV	Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico, como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.	11 sesións
		<p>1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.</p>	SIEE	Ud. 7	POIN POIV	Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.	10 sesións
		<p>1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano en sistema diédrico e, no seu caso, no sistema de planos acoutados.</p>	CAA	Ud. 6,7,12	POIN POIV	Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano en sistema diédrico.	11 sesións
		<p>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.</p>	SIEE	Ud. 8,9	POIN POIV	Representa o hexaedro en calquera posición respecto aos planos coordenados e o octaedro, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.	4 sesións
<p>10. Corpos xeométricos no sistema diédrico. 11. Representación de poliedros regulares. Posicións singulares. 12. Determinación das súas seccións principais. 13. Representación de prismas e pirámides. 14. Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións planas. 15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos. 16. Interseccións. 17. Xiros, abatemento ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais.</p>	<p>2. Representar poliedros regulares, pirámides, 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>2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispoñer as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p>	CCMT CAA	Ud. 8	POIN POIV	Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispoñer as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	3 sesións
		<p>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>	CMCT	Ud. 8,9	POIN POIV	Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.	4 sesións
		<p>2.3. Atopa 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>	CMCT	Ud. 8,9	POIN POIV	Atopa 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.	3 sesións

		2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.	CAA	Ud. 8,9	POIN POIV	Desenvolve superficies poliédricas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.	3 sesións
18. Sistemas axonométricos ortogonais. 19. Posición do triedro fundamental. 20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixos do sistema. 21. Determinación de coeficientes de redución. 22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes. 23. Representación de figuras planas. 24. Representación simplificada da circunferencia. 25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións.	3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen mostrar 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.	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.	CMCT	Ud. 10	POIN POIV	Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental.	3 sesións
		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 mostrar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.	CEC	Ud. 10	POIN POIV	Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais.	9 sesións
		3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas caballeras.	CMCT	Ud. 10,11	POIN POIV		8 sesións

BLOQUE 3: DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

<p>1. Elaboración de esbozos, esbozos e planos. 2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual. 3. Proxecto: tipos e elementos. 4. Planificación de proxectos. 5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. 6. Elaboración das primeiras ideas. 7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción.</p>	<p>1. Elaborar esbozos, 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.</p>	<p>1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.</p>	CSC	Ud. 13	POIV POT POE	<p>Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.</p>	
		<p>1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.</p>	CMCT	Ud. 13	POIV POT POE	<p>Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.</p>	
		<p>1.3. Debuxa esbozos a man alzada e esbozos acoutados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.</p>	CEC	Ud. 13	POIV POT POE	<p>Debuxa esbozos a man alzada e esbozos acoutados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.</p>	2 sesións
		<p>1.4. Elabora esbozo de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoñendo as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando esbozos a man alzada para a elaboración de debuxos acoutados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, consonte a normativa de aplicación.</p>	CEC	Ud. 13	POIV POT POE	<p>Elabora esbozo de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando esbozos a man alzada para a elaboración de debuxos acoutados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, consonte a normativa de aplicación.</p>	3 sesións

<p>8. Presentación de proxectos.</p> <p>9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo.</p> <p>10. Debuxo de esbozo a man alzada e esquemas.</p> <p>11. Elaboración de debuxos acoutados.</p> <p>12. Elaboración de esbozo de pezas e conxuntos.</p> <p>13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivo e á presentación de proxectos.</p> <p>14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas.</p> <p>15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.</p> <p>16. Selección do encadre, a iluminación e o punto de vista.</p> <p>17. Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos.</p>	<p>2. Presentar de maneira individual e colectiva os esbozos, os esbozos e os 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.</p>	<p>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.</p>	CD	Ud. 14	POO	<p>Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.</p>	
		<p>2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoñendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.</p>	CD	Ud. 14	POIV POE	<p>Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas e editando obxectos.</p>	3 sesións
		<p>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 encadre, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.</p>	CD	Ud. 14	POIV POE	<p>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 encadre, a iluminación e o punto de vista</p>	4 sesións
		<p>2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan o obxectivo para os que se realizaron.</p>	CD	Ud. 14	POO	<p>Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan o obxectivo para os que se realizaron.</p>	

2.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: Trazados no plano	8 sesións
UNIDADE 2: Trazado de tanxencias	9 sesións
UNIDADE 3: Curvas cónicas	8 sesións
UNIDADE 4: Curvas técnicas	5 sesións
UNIDADE 5: Transformacións xeométricas	8 sesións
UNIDADE 6: Sistema diédrico	11 sesións
UNIDADE 7: Métodos en sistema diédrico	13 sesións
UNIDADE 8: Figuras en sistema diédrico	11 sesións
UNIDADE 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	7 sesións
UNIDADE 10: Sistema axonométrico	11 sesións
UNIDADE 11: Sistema de perspectiva caballera	9 sesións
UNIDADE 12: Sistema de planos acoutados	8 sesións
UNIDADE 13: Proxectos	5 sesións
UNIDADE 14: Debuxo técnico asistido por computador	7 sesións
TOTAL	120 sesións

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

- 1- Identifica a estrutura xeométrica de obxectos sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.
- 2- Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando o concepto de potencia.
- 3- Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos, analizando posibles solucións.
- 4- Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixos e centros radicais, indicando gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de ligazón e a relación entre os seus elementos.
- 5- Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.
- 6- Resolve problemas de pertenza, intersección e tangencias entre liñas rectas e curvas cónicas.
- 7- Traza curvas cónicas despois de determinar os elementos que as definen, tales como eixos, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos.
- 8- Comprende as características das transformacións homolóxicas e identifica as súas invariantes xeométricas.
- 9- Aplica a homología e a afinidade á representación de formas planas.
- 10- Comprende os fundamentos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.
- 11- Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección.
- 12- Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico.
- 13- Representa o hexaedro, o tetraedro e o octaedro en calquera posición respecto aos planos coordenados e prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.
- 14- Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispoñer as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.
- 15- Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.
- 16- Atopa a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas,

indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.

17- Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatemento ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.

18- Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental.

19- 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 mostrar.

20- Determina a sección plana de corpos formados por superficies poliédricas.

21- Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.

22- Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.

23- Debuxa esbozos a man alzada e esbozos acoutados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.

24- Elabora esbozo de pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoñendo as vistas, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando esbozos a man alzada para a elaboración de debuxos acoutados e planos de montaxe, consonte a normativa de aplicación.

25- Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.

26- Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, editando obxectos e dispoñendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.

27- Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan o obxectivo para os que se realizaron.

3 DEBUXO ARTÍSTICO BACHARELATO

3.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

Partindo das destrezas e dos coñecementos adquiridos polo alumnado na materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual, da ensino secundaria obrigatoria (ESO), en bacharelato profundarase nas destrezas e no concepto do debuxo como ferramenta do pensamento que participa no proceso creativo, comunicativo, plástico e visual, contribuíndo a adquirir as competencias necesarias para a formación permanente da persoa.

As materias Debuxo Artístico I e II achegan coñecementos teóricos, técnicos e estéticos, fomentando un pensamento divergente. A aprendizaxe estética debe realizarse sobre bases teóricas e prácticas, fomentando a creatividade, o espírito de investigación e a formación permanente.

De xeito gradual e secuencial, os coñecementos e as destrezas adquiridos en Debuxo Artístico I deben ser a base sobre a que se asente Debuxo Artístico II. Ensinarase e aplicarase o principio de partir do particular cara ao xeral, para que o alumnado vaia adquirindo as habilidades e os conceptos e poder construír aprendizaxes significativas, mediante o deseño de proxectos globais.

En Debuxo Artístico I, o alumnado traballará a materia de forma máis obxectiva, para dedicar o segundo curso a aspectos máis subxetivos, desenvolvendo o seu potencial creador orientado cara ás múltiples alternativas formativas artísticas máis acordes cos seus intereses.

3.1.a OBXECTIVOS XERAIS DA ASIGNATURA NO BACHARELATO

O ensino do Debuxo artístico no Bacharelato terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Coñecer e distinguir os elementos básicos de configuración da forma, empregándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación de obxectos da contorna ou expresivos, sobre obxectos reais ou simbólicos.
2. Entender a forma dos obxectos que se representan como consecuencia da súa estrutura interna e saber representala gráficamente.
3. Comprender os distintos datos visuais que conteñen as formas como partes relacionadas dun conxunto, atendendo especialmente ás proporcións que se dan entre eles e representándoos prioritariamente segundo a súa importancia no conxunto e ignorando detalles superfluos.
4. Empregar de modo eficaz os mecanismos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo a memoria visual e a retentiva para poder comunicarse con imaxes procedentes tanto do exterior como do interior dun mesmo.
5. Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxetivo.
6. Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar una mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
7. Planificar o proceso de realización da obra, utilizar os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, analizar e valorar críticamente, de forma individual ou cooperativa e utilizando a terminoloxía básica da materia, tanto o proceso como os resultados, procedendo dun xeito racional e ordenada no traballo.
8. Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a cor e a súa utilización, para a súa aplicación plástica de

forma razoada e expresiva.

9. Valorar a realización de modificacións combinatorias e o aporte de intencións expresivas de carácter subxetivo aos debuxos, como medio para desenvolver a sensibilidade estética, a creatividade e o pensamento diverxente.

10. Apreciar os valores culturais e estéticos, como parte da diversidade cultural, contribuíndo ao seu respecto, conservación e mellora, con especial atención ao patrimonio cultural de Galicia.

11. Participar de forma igualitaria en actividades cooperativas con flexibilidade, responsabilidade e respecto ante as opinións propias e alleas para potenciar a comunicación e a valoración crítica dos diferentes puntos de vista.

3.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

Ao traballar de xeito creativo, o alumnado desenvolve a capacidade crítica aplicándoa ás súas propias creacións e ás dos seus compañeiros e as súas compañeiras; valora o feito artístico e goza del, sensibilizándose cara á contorna, para a satisfacción estética e como aspecto motivador, para o seu desenvolvemento creativo, potenciando a Competencia de conciencia e expresión cultural; debe coñecer os antecedentes artísticos e as achegas de artistas ao debuxo, ás artes plásticas e ao deseño en xeral, a través da historia e, sobre todo, a presenza e a función do debuxo nas manifestacións artísticas contemporáneas. O coñecemento da evolución e a súa valoración positiva do debuxo artístico como linguaxe expresivo e comunicativo, reforzará as súas aplicacións nunha sociedade cada vez máis tecnolóxica e inmediatea.

A materia de Debuxo Artístico nesta etapa debe proporcionar un panorama amplo das súas aplicacións, orientando e preparando para outros ensinamentos posteriores que o alumnado poida cursar, sexan artísticas ou tecnolóxicas, como base para a formación de profesionais creativos/as: ensinamentos artísticos superiores, ensinamentos profesionais de artes plásticas e deseño, belas artes e outras afines; en definitiva, ensinamentos creativos nos seus múltiples facetas (interiores, moda, produto gráfico, multimedia, xoyería, ilustración, deseño web, multimedia, etc).

3.2 METODOLOXÍA

3.2.a METODOLOXÍA XERAL

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

3.2.b METODOLOXÍA ESPECÍFICA

Os diferentes contidos explícanse e transmiten aos alumnos a través de introducións teóricas, glosarios de termos, proxección de imaxes, análises de obras, etc, segundo o tema e o criterio do profesor. Unha vez iniciado ao alumno na materia, propóñense actividades que faciliten a súa asimilación, comezando polo máis elemental e terminando, para o máis complexo, con exercicios que permitan un desenvolvemento máis creativo e unha maior asociación a outros coñecementos.

Cada alumno parte dun nivel e posúe unhas diferentes expectativas. Non é, xa que logo, exixible un nivel homogéneo de resultados, aínda que si é aconsexable manter un mínimo común. Consecuentemente valorárase a evolución persoal por medio do traballo regular. O ensino individualizado aposta pola persoa, por cada individuo dentro da sociedade. Cada un posúe distintas características e calidades que lle fan único e que dependen do seu desenvolvemento físico, mental, emocional, madurez social e capacidade, nunha ascendente liña evolutiva persoal. Segundo isto e tendo en conta as diferentes aptitudes, intereses, emotividade e polo tanto rendemento, é adecuado aplicar un trato segundo as características de cada alumno. Entendemos pois, que este ensino, en xeral, debe basearse nun método individualizado, creativo, activo e aberto á experimentación.

Preténdese aproveitar os aspectos positivos do ensino individual e da colectiva e neutralizar as súas deficiencias baseándose nunha *estimulación común*, habitual no ensino colectivo e unha *atención ao proceso persoal de desenvolvemento* como no ensino individual.

Para facilitar este procedemento, será necesario, ademais, potenciar *unha dinámica de clase participativa*, propiciando así a análise colectiva de resultados e posibilitando propostas de traballo por parte dos alumnos.

O método esixe atender non só ao resultado, tamén ao proceso mesmo de aprendizaxe. Deberá seguirse un *método creativo*, baseado en estimular a motivación do alumno para que satisfaga os seus impulsos cognitivos e estéticos e encauzalos para que resulten o máis provechosos posibles, prevíndoos contra a frustración ante o ?fracaso? e evidenciando a necesidade dun esforzo continuado para a obtención de logros.

O desenvolvemento da individualidade creativa realizarase nesta asignatura, no contexto da actividade como procedemento complementario e necesario aos aspectos conceptuais, en dúas fases creativas diferenciadas: unha previa de *experimentación* cos diversos exercicios e outra de *aplicación* dos resultados obtidos na primeira.

Os coñecementos conceptuais e teóricos e as súas aplicacións, obteranse a partir das explicacións do profesor, dos documentos que este lles aporte e da necesaria lectura de textos por parte alumnado, non só da materia propiamente dita, senón tamén doutros que posibiliten o desenvolvemento da imaxinación e estimulen o pensamento visual.

Como **recursos e materiais** utilizaranse entre outros:

- proxección de imaxes, blogs e museos da rede, observación dos mestres do mundo da arte ...
- libros de arte da biblioteca ...
- bibliografía específica sobre os distintos temas.
- uso do aula de informática
- materiais propios da materia.
- visitas a museos e exposicións.
- talleres específicos e actividades programadas (gravado, debuxo do natural, ...)

3.2.c MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Para os alumnos que presenten dificultades á hora de alcanzar os obxectivos marcados para o curso, segundo os criterios de avaliación establecidos e que teñan unha actitude de traballo e esforzo cara á materia, poderáselles aplicar unha serie de medidas de reforzo para axudarlles a conseguilos:

- Revisión individualizada das láminas: En cada lámina indicaranse os erros cometidos para evitar que aparezan nas seguintes. Si fose necesario, o alumno poderá repetila.
- Ritmo de traballo apropiado a cada alumno: Ao ter cada alumno un caderno de traballo puiden administrar o tempo segundo as súas necesidades.
- Variación do número de exercicios a entregar: Só no caso de que o alumno, por circunstancias xustificadas ou por presentar unha actitude clara de traballo, non poida realizar todas as actividades propostas.

Si ademais fose necesario empregaríanse os seguintes tipos de actividades:

- Actividades de ampliación: Son actividades de dificultade maior que serán aplicadas a aqueles alumnos que así o precisen.
- Actividades de reforzo: Consisten nunha serie de láminas deseñadas para traballar dun xeito máis estruturada e menos disgregada os contidos propios das unidades nas que están incluídas. Utilizaranse sobre todo dentro das adaptacións significativas.

3.3 AVALIACIÓN

Para levala a cabo, seguiranse os procedementos descritos no apartado 1.4 desta programación. Os criterios que garanten as aprendizaxes mínimas de 1º de Bacharelato descríbense a continuación na programación anual.

3.3.a CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Avaliación

Ponderarase a nota media conforme ao seguinte:

- En cada bloque temático suscitaranse diferentes procedementos e técnicas para, despois, realizar exercicios cos que se evaluará o nivel de coñecemento adquirido.
- A media da cualificación obtida nestes traballos significará o 40% do total da avaliación.
- Cada trimestre propoñeranse varias actividades para realizar fose do aula, relacionadas cos contidos estudados e supoñerán un 30% da nota.
- Haberá unha proba ao final de cada avaliación relativa á materia cursada e que contará un 20% da valoración total.
- Complétase o resto da nota, un 10% da cualificación, en base a criterios actitudinais (interese, predisposición, puntualidade ...) extraídos da disposición manifestada polo alumno.

Avaliación ordinaria

Neste caso, a nota obtense a través da media das tres avaliacións ou mediante a seguinte ponderación para estimular a progresión do alumno: 20% a primeira avaliación, 30% a segunda e 50% a terceira.

As porcentaxes das avaliacións poderían variar tanto colectiva como individualmente, atendendo á diversidade do alumnado e en función da súa resposta. Destes cambios serán oportunamente informados os alumnos.

Enténdese que a materia está superada se obtense unha cualificación de 5 ou máis. O redondeo farase da seguinte forma:

Redondearase por enriba no caso de que o decimal sexa 0,51 ou superior.

Avaliación extraordinaria

Para a avaliación extraordinaria, o alumno deberá facer unha serie de traballos relacionados cos contidos, que se lle indicarán con anterioridade. Ademais, convocaráselle a un exercicio de carácter práctico, similar aos realizados durante o curso, que poderá versar sobre calquera dos temas expostos ao longo do mesmo. Dita proba supoñerá o 70% da nota e as actividades a entregar o 30% restante.

3.3.b ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES

O alumno que non supere a materia na avaliación extraordinaria e promocióne ao curso seguinte, deberá realizar actividades de carácter práctico, deseñadas polo Departamento, que lle serán entregadas ao longo do curso. Haberá de presentarse, tamén, ás probas de carácter práctico nas datas fixadas para ese efecto polo Centro.

O valor ponderado da cualificación final, será do 70% para a proba presencial e do 30% para as actividades.

3.4 PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO

3.4.a OBXECTIVOS 1º BACHARELATO

1. Fomentar a capacidade de comprensión , análise e interpretación da realidade por mediación do debuxo e as técnicas artísticas máis relevantes, tanto na súa versión analóxica como dixital .
2. Favorecer a aprendizaxe dos coñecementos necesarios sobre fundamentos, materiais, procedementos, ferramentas e técnicas gráfico-plásticas (manuais ou dixitais) que conduzan a garantir a correcta expresión do seu pensamento visual e da súa propia sensibilidade.
3. Coñecer e distinguir os elementos básicos de configuración da forma, empregándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación de obxectos da contorna ou expresivos, sobre obxectos reais ou simbólicos.
4. Que o alumnado saiba apreciar visualmente a estrutura interna dos obxectos e saiba, en consecuencia, representar gráficamente a súa forma.
5. Comprender os distintos datos visuais que conteñen as formas como partes relacionadas dun conxunto, atendendo especialmente ás proporcións que se dan entre eles e representándoos prioritariamente segundo a súa importancia no conxunto e ignorando detalles superfluos.
6. Empregar de modo eficaz os mecanismos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo a memoria visual e a retentiva para poder comunicarse con imaxes procedentes tanto do exterior como do interior dun mesmo.
7. Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxectivo.
8. Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar una mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
9. Coñecer a terminoloxía básica, así como os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, valorar críticamente a súa utilización adecuada e proceder dun xeito racional e ordenada no traballo.
10. Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a luz e a cor e a súa utilización, para a súa aplicación plástica de forma razoada e expresiva.
11. Desenvolver e fomentar a sensibilidade estética, a creatividade, o traballo cooperativo e o pensamento diverxente.

3.4.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

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

UNIDADE 1	O Debuxo como ferramenta. Aprender a ver. (Obxectivos 1, 2, 3 e 6)
UNIDADE 2	Liña e forma. A Textura. (Obxectivos 3, 4, 5, 6, 7 e 8)
UNIDADE 3	As formas asociadas. A composición. (Obxectivos 1, 3, 5, 6 e 8)
UNIDADE 4	A Luz I: O claroscuro. (Obxectivos 2, 6, 8, 10 e 11)
UNIDADE 5	A Luz II: A cor. (Obxectivos 2, 6, 8, 10 e 11)
UNIDADE 6	Técnicas artísticas. As TIC no debuxo. (Obxectivos 1, 2, 9, e 11)

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

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

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1. O DEBUXO COMO FERRAMENTA								
b, d, i, m, n, p	1. Diferentes modos de ver e debuxar. Debuxo e función.	1. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e remate en si mesmo, a través da historia a arte, no proceso creativo, con remates artísticos, tecnolóxicos ou científicos.	1.1. Valora e coñece a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade, co estudo e a observación de obras e artistas significativos/ as.	CSC CCEC	Ud.1	POIN POT	Valora a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade.	2 sesións
			1.2. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica, de forma oral e escrita, en postas en común ou probas individuais, aplicada a producións propias ou alleas.	CCL	Ud.1	POIN POT	2 sesións	
d, i, m, n	2. Expresión da subxectividade.	2. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica.	2.1. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas, adecuándoos ao obxectivo plástico desexado.	CSIEE CCEC	Ud.1	POIV POT	Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas	10 sesións
i, m, n	3. Materiales, utensilios y soportes básicos. 4. Introducción a las técnicas secas y a su aplicación.	3. Adoptar 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, levando á aula todos os materiais necesarios.	3.1. Mantén o seu espazo de traballo do seu material en perfecto estado, e lévao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC	Ud.1	CDO	Mantén o seu espazo de traballo do seu material en perfecto estado, e lévao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	
			3.2. Adopta unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo.	CSIEE	Ud.1	CDO	Adopta unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo.	
BLOQUE 2. LIÑA E FORMA								
b, i	1. Elementos básicos na configuración da forma. A liña como elemento configurador.	1. Describir gráficamente obxectos naturais ou artificiais, mostrando a comprensión da súa estrutura interna.	1.1. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas.	CSIEE CCEC	Ud.2	POIV POT	Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento e espazo.	8 sesións
m, n, d			1.2. Representa formas naturais e artificiais, de maneira analítica ou expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna.	CSIEE CCEC	Ud.2	POIV POT	Representa formas naturais e artificiais, de maneira expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna.	8 sesións

b, i, m, n, d, g	2. A perspectiva intuitiva e a súa aplicación no debuxo artístico.	2. Empregar a liña para a configuración de formas e transmisión de expresividade.	2.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.	CSIEE CCEC	Ud.2	POIV POT	Representa as formas desde distintos puntos de vista.	8 sesións
			2.2. Describe gráficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples.	CSIEE CCEC	Ud.2	POIV POT	Describe gráficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples	8 sesións
BLOQUE 3. A COMPOSICIÓN E OS SEUS FUNDAMENTOS								
b, i, m, n, d, g	1. Composición intuitiva. Concepto de equilibrio visual.	1. Elaborar composicións analíticas, descritivas e expresivas con diferentes graos de iconicidade.	1.1. Selecciona os elementos gráficos esenciais para a representación da realidade observada segundo a función que se persiga (analítica ou subxectiva) e o seu grao de iconicidade.	CSIEE CCEC	Ud.3	POIV POT	Selecciona os elementos gráficos esenciais para a representación da realidade observada.	4 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Psicoloxía da forma. Leis visuais que rexen as relacións entre as formas do cadro.	2. Aplicar as leis básicas da percepción visual ao representar distintos volumes xeométricos ou orgánicos dentro dun espazo compositivo, atendendo ás proporcións e á perspectiva.	2.1. Relaciona e representa as formas no plano atendendo as leis visuais asociativas, ás organizacións compositivas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva, analítica ou descritiva.	CAA	Ud.3	POIV POT	Representa as formas no plano atendendo as leis visuais asociativas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva.	4 sesións
BLOQUE 4. A LUZ. O CLAROSCURO E A TEXTURA								
b, i, m, n, d, g	1. A mancha como elemento configurador do volume. O claroscuro.	1. Representar o volume de obxectos e espazos tridimensionais mediante a técnica do claroscuro.	1.1. Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.	CSIEE CCEC	Ud.4	POIV POT	Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.	5 sesións
b, i, m, n, d, g, p	2. A construción das sombras. Valores tonais.	2. Valorar a influencia da luz como configuradora de formas e o seu valor expresivo.	2.1. Coñece o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, e explicar verbalmente eses valores en obras propias e alleas.	CCL CSIEE CCEC	Ud.4	POIN POT	Coñece o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos	5 sesións
b, i, m, n, d, g	3. Iluminación. Tipos de luz e o seu comportamento.	3. Explorar as posibilidades expresivas da textura visual e o claroscuro	3.1. Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con remates expresivos e configuradores, en obras propias e alleas.	CD CCEC	Ud.4	POIV POT POE	Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos.	5 sesións

BLOQUE 5. A COR

b, i, m, n, d, g	<p>1. Teoría da cor. Natureza. Dimensións e comportamento da cor. 2. Expresividade da cor.</p>	<p>1. Coñecer e aplicar os fundamentos teóricos sobre a cor e as relacións cromáticas, tanto na expresión gráfico-plástica como na análise de diversas manifestacións artísticas.</p>	<p>1.1. Aplica a cor seguindo as dimensións deste (valor-luminosidade, saturación-intensidade e croma-ton) na representación de composicións e formas naturais e artificiais.</p>	CSIEE CCEC	Ud.5	POIV POT	<p>Aplica a cor seguindo as dimensións deste (valor-luminosidade, saturación-intensidade e croma-ton) na representación de composicións e formas naturais e artificiais.</p>	3 sesións
			<p>1.2. Demostra o coñecemento, con explicacións orais, escritas e gráficas, dos fundamentos teóricos da cor en composicións e estudos cromáticos.</p>	CCL CCEC	Ud.5	POIN POIV POT	<p>Demuestra o coñecemento, con explicacións orais, escritas e gráficamente, dos fundamentos teóricos da cor en composicións e estudos cromáticos.</p>	3 sesións
			<p>1.3. Aplica de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal.</p>	CCEC	Ud.5	POE POT	<p>Aplica de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal.</p>	4 sesións
			<p>1.4. Analiza o uso da cor observando as producións artísticas de referencia en todas as súas manifestacións.</p>	CSIEE CCEC	Ud.5	POT	<p>Analiza o uso da cor observando as producións artísticas de referencia .</p>	4 sesións
			<p>1.5. Representa os matices cromáticos, a partir da observación do natural, mediante a mestura de cores primarias.</p>	CSIEE CD	Ud.5	POIV POT	<p>Representa os matices cromáticos, a partir da observación do natural, mediante a mestura de cores primarias.</p>	4 sesións

3.4.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1- O Debuxo como ferramenta. Aprender a ver.	14 sesións
UNIDADE 2- Liña e forma. A Textura.	32 sesións
UNIDADE 3- As formas asociadas. A composición.	8 sesións
UNIDADE 4- A Luz I: O claroscuro.	14 sesións
UNIDADE 5- A Luz II: A cor.	14 sesións
UNIDADE 6- Técnicas artísticas. As TIC no debuxo.	4 sesións propias e o resto distribuídas noutras unidades
TOTAL	86 sesións

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

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

3.5 PROGRAMACIÓN 2º BACHARELATO

3.5.a OBXECTIVOS 2º BACHARELATO

- 1- Coñecer e distinguir os elementos básicos de configuración da forma, empregándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación de obxectos da contorna ou expresivos, sobre obxectos reais ou simbólicos.
- 2- Entender a forma dos obxectos que se representan como consecuencia da súa estrutura interna e saber representala gráficamente.
- 3- Comprender os distintos datos visuais que conteñen as formas como partes relacionadas dun conxunto, atendendo especialmente ás proporcións que se dan entre eles e representándoos prioritariamente segundo a súa importancia no conxunto e ignorando detalles superfluos.
- 4- Empregar de modo eficaz os mecanismos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo a memoria visual e a retentiva para poder comunicarse con imaxes procedentes tanto do exterior como do interior dun mesmo.
- 5- Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da Natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxectivo.
- 6- Coñecer as proporcións da figura humana para a súa representación con distintos fins expresivos e en diferentes contornas.
- 7- Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar una mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
- 8- Coñecer a terminoloxía básica, así como os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, valorar críticamente a súa utilización adecuada e proceder dun xeito racional e ordenada no traballo.
- 9- Coñecer e valorar os fundamentos teóricos e prácticos da perspectiva e aplicalos na representación de espazos e obxectos.
- 10- Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a cor e a súa utilización, para a súa aplicación plástica de forma razoada e expresiva.
- 11- Valorar a realización de modificacións combinatorias e o aporte de intencións expresivas de carácter subxectivo aos debuxos, como medio para desenvolver a sensibilidade estética, a creatividade e o pensamento diverxente.

3.5.b ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

O Debuxo Artístico II se estrutura en cinco bloques de contido: "

A forma. Estudo e transformación", "A expresión da subxectividade", "Debuxo e perspectiva", "O corpo humano como modelo" e "O debuxo no proceso creativo". A partir destes, organízanse as seguintes unidades didácticas que se concretarán na Programación de Aula:

UNIDADE 1	A forma. Análise e modificación. Transformación expresiva. (Obxectivos 1, 2, 3, 5 e 6)
UNIDADE 2	Estrutura interna e proporción na representación formal. (Obxectivos 1, 2 e 3)
UNIDADE 3	A retentiva e a memoria visual na percepción. (Obxectivos 3, 4 e 5)
UNIDADE 4	A perspectiva no debuxo. (Obxectivos 8 e 9)
UNIDADE 5	A representación da Natureza e formas orgánicas. (Obxectivos 5, 7 e 8)
UNIDADE 6	A representación da figura humana. Anatomía, antropometría e movemento. (Obxectivos 6, 7 e 8)
UNIDADE 7	A creatividade e a subxectividade na expresión. Valor expresivo da cor e das distintas técnicas. (Obxectivos 7, 8, 10 e 11)

3.5.c PERFIL COMPETENCIAL DA MATERIA EN 2º DE BACHILLERATO: CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE ASOCIADOS A CADA COMPETENCIA

No perfil competencial da materia de 2º de BACHARELATO que a continuación se ofrece na táboa, inclúense as siglas identificativas das competencias clave a cuxa adquisición contribúese particularmente con cada estándar de aprendizaxe evaluable e os obxectivos cos que se vincula.

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.	U.D.	INSTRUM AVALIAC	MÍNIMOS EXIXIBLES	TEMPOR
BLOQUE 1. A FORMA. ESTUDIO E TRANSFORMACIÓN								
b, i, m, n, d, g	1. Percepción e descrición obxectiva da forma.	1. Desenvolve a destreza no debuxo con distintos niveis de iconicidade.	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	Ud. 1,7,5	POIV POE	Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas	4 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Modelo analítico e modelo sintético. 3. Retentiva e memoria visual. Consideracións nemotécnicas.	2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as as súas intencións comunicativas.	2.1. 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	Ud. 1,2,6 5	POIN POIV POE	Analiza a configuración das formas naturais e artificiais, discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica	11 sesións
BLOQUE 2. A EXPRESIÓN DA SUBXECTIVIDADE								
b, i, m, n, d, g	1. Psicoloxía da forma e a composición. Estudo e aplicación dos elementos compositivos que rexen a intención expresiva das creacións plásticas.	1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual.	1.1. Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.	CSIEE CCEC	Ud. 3,2,5	POIV POE	Representa formas aprendidas mediante la percepción visual y táctil atendiendo a sus características formales esenciales.	9 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Comportamento e interrelación das formas tridimensionais no espazo.	2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual.	2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas).	CCL CCEC	Ud. 1,5,3	POIV POE	Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores	7 sesións
			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.	CAA	Ud. 1,5,3	POIV POE	Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición.	8 sesións

b, i, m, n, d, g	3. Valor expresivo da luz e da cor. 4. Ruptura da tradición figurativa e nacemento de novas interpretacións da realidade.	3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica.	3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos.	CCL	Ud.1	POIN POT		2 sesións
BLOQUE 3. DEBUXO E PERSPECTIVA								
b, i, m, n, d, g, p	1. Valoracións da aparencia formal respecto ao momento de vista perceptivo. 2. Representación da forma con remates expresivos.	1. Representar gráficamente con diferentes niveis de iconicidad, as formas, illadas ou nunha composición, a contorna inmediata, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade e os valores lumínicos e cromáticos.	1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.	CSC	Ud. 4,5	POIV POE POT	Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.	9 sesións
			1.2. Observa a contorna como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo as variacións formais segundo o punto de vista.	CSIEE CCEC	Ud. 4,5	POIV POE	Observa a contorna como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo as variacións formais.	9 sesións
			1.3. Representa os obxectos illados ou nunha contorna coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.	CSIEE CCEC	Ud. 1,5	POIV POE	Representa os obxectos illados ou nunha contorna coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.	4 sesións

BLOQUE 4. O CORPO HUMANO COMO MODELO

b, i, m, n, d, g	1. Análise da figura humana. Relacións de proporcionalidade.	1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana.	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.	CCEC	Ud. 6,1	POIN POIV	Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación	5 sesións
			1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.	CMCCT CCEC	Ud. 6,1	POIV POE	Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.	5 sesións
b, i, m, n, d, g	2. Nocións básicas de anatomía artística. 3. Estudo da representación do movemento da figura humana.	2. Representar a figura humana e a súa contorna, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e os seus partes.	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.	CSIEE CCEC	Ud. 6,2	POIV POE	Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen	7 sesións
b, i, m, n, d, g	4. Antropometría. Relacións da figura humana co espazo arquitectónico e con contorna natural.	3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana.	3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.	CAA	Ud.6	POIV POE	É capaz de representar e captar a figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.	3 sesións
			3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.	CSIEE CCEC	Ud.6	POIV POT POE	Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos coa figura humana como suxeito.	3 sesións

BLOQUE 5. O DEBUXO NO PROCESO CREATIVO

b, i, m, n, d, g	1. Técnicas secas máis comúns e a súa aplicación no proceso creativo.	1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráfico-plástica.	1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital, utilizando as TIC en procesos creativos.	CD	Ud.7	POIV POT	Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital, utilizando as TIC en procesos creativos.	1 sesión
b, i, m, n, d, g	2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos.	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 remates artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC.	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.	CSC	Ud.7	POT	Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos.	1 sesión
			2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propoñendo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima.	CSIEE CCEC	Ud.7	CDO	Demuestra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima.	1 sesión

			2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nos ensinos artísticos, tecnolóxicas e científicas, con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as.	CMCCT CAA	Ud.7	CDO POO	Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nos ensinos artísticos, tecnolóxicas e científicas, con exemplos claros.	1 sesión
			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.	CCL	Ud.7	CDO POT		1 sesión
			2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos.	CAA CSIEE CCEC CCL	Ud.7	POIV POE	Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos para representar.	1 sesión
b, i, m, n, d, g	3. Actitude creativa.	3. Mostrar 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, levando á aula todos os materiais necesarios.	3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e lévao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC	Ud.7	CDO	Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e lévao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	1 sesión

3.5.d ORGANIZACIÓN TEMPORAL

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1- A forma. Análise e modificación. Transformación expresiva.	14 sesións
UNIDADE 2- Estrutura interna e proporción na representación formal.	12 sesións
UNIDADE 3- A retentiva e a memoria visual na percepción	10 sesións
UNIDADE 4- A perspectiva no debuxo.	12 sesións
UNIDADE 5- A representación da Natureza e formas orgánicas.	14 sesións
UNIDADE 6- A representación da figura humana. Anatomía, antropometría e movemento.	16 sesións
UNIDADE 7- A creatividade e a subxectividade na expresión. Valor expresivo da cor e das distintas técnicas.	8 sesións propias e o resto distribuídas noutras unidades
TOTAL	86 sesións

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

- 1- Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos grados de iconicidad e con diferentes técnicas gráficas.
- 2- Analiza a configuración das formas naturais e artificiais, discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica.
- 3- Representa formas apresas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais.
- 4- Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores.
- 5- Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións dun mesmo obxecto ou composición.
- 6- Analiza de forma verbal obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos.
- 7- Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.
- 8- Observa a contorna como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineales, atendendo as variacións formais segundo o punto de vista.
- 9- Representa os obxectos illados ou nunha contorna coñecendo os aspectos estruturales da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.
- 10- Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.
- 11- Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define.
- 12- É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.
- 13- Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.
- 14- Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital, utilizando as TIC en procesos creativos.
- 15- Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos, elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non, do mesmo nivel ou externos.
- 16- Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propoñendo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e o seu autoestima.
- 17- Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos.
- 18- Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticos.
- 19- Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e lévao ao aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

4 PROXECTO DOCUMENTAL I - CIVILIZACIÓNS DO NORTE DE EUROPA: OS POBOS NÓRDICOS

4.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

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

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

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

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

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

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

4.1.a **COMPETENCIAS CRAVE**

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

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

4.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

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

Competencia en comunicación lingüística:

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

Competencia matemática:

(deseños xeométricos, xogos con fichas...)

Competencia en tratamento da información:

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

Competencia social e cidadá:

(xogos sociais, grupos de traballo)

Aprender a aprender:

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

Competencia cultural e artística:

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

Autonomía e iniciativa:

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

4.2 PROGRAMACIÓN 1º ESO

4.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA

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

4.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

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

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

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

UNIDADE 2: *Os pobos nórdicos.*

1. Os primeiros poboadores. Pobos esquecidos.
2. Principais tribus e pobos nórdicos.
 - 2.1. Diferentes pobos, diferentes linguas.
3. A organización da sociedade nos pobos do norte.
4. A alimentación.

5. A artesanía.

6. As rutas de comercio e navegación. Os vikingos. Orixe do termo "vikingo". Presenza dos vikingos en Galicia e noutros lugares da Península Ibérica e de Europa.

UNIDADE 3: *Relixión, mitoloxía e literatura.*

1. A relixión nas diferentes culturas do norte de Europa. Os ritos e a súa herdanza na actualidade.

2. Mitoloxía vikinga. Principais relatos, personaxes e representacións iconográficas.

3. Orixe da literatura. Evolución do mito ao relato. Principais literatos nórdicos ao longo da historia. As sagas nórdicas

4. A escritura: técnicas e sistemas de representación. A escritura rúnica.

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

1. Organización política do norte de Europa na actualidade.

2. A organización social e económica dos países escandinavos, hoxe.

3. Ciencia, arte, literatura dos países do norte na actualidade.

ACTIVIDADES

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

Algunhas das actividades propostas son as seguintes:

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

4.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

CRITERIOS DE AVALIACIÓN:

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE:

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

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

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.	INSTRUM AVALIAC	Mínimos exigibles
UNIDADE 1: A XEOGRAFÍA, CONDICIONANTE DUNHA CIVILIZACIÓN.						
A, d, m	1. Introducción á xeografía física e política do norte de Europa.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo.	3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais	CCL CSC	CDO POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais
A, d, m	2. Climatoloxía.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo.	3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais	CCL CSC	CDO POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais
A, d, m, o	3. A Aurora Boreal.	2. Investigar acerca da Aurora Boreal e a súa explicación científica.	2.1. Explica que é a Aurora Boreal ofrecendo argumentos de tipo científico.	CMCT CCL CSC CPAA	POIN POO	Explica que é a Aurora Boreal ofrecendo argumentos de tipo científico.
A, d, m	4. Flora e fauna dos países escandinavos.	1. Recoñecer e identificar a fauna e flora das terras nórdicas e realizar algún traballo (debuxo, manualidade, xogo ...) baseado no tema da Natureza.	1.1. Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza.	CSC CEC	POE	Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza.
UNIDADE 2: OS POBOS NÓRDICOS						
A, m	1. Os primeiros poboadores. Pobos esquecidos.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.	CEC	POIN POO	Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CCL CSC	POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.

A, m	2. Principais tribus e pobos nórdicos.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.	CEC	POIN POO	Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CCL CSC	CDO POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
A, m	2.1. Diferentes pobos, diferentes linguas.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.1. Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.	CEC	POIN POO	Distingue os principais pobos e tribus nórdicas.
			4.1. Recoñece a orixe nórdica dalgunhas voces galegas e castelás.	CCL CSC	POIN POO	Recoñece a orixe nórdica dalgunhas voces galegas e castelás.
A, m	3. A organización da sociedade nos pobos do norte.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC	POIN CDO	Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CCL CSC	POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
A, h, m	4. A alimentación.	6. Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos das terras do norte.	6.1. Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos nórdicos.	CEC	POIN POO	Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos nórdicos.
A, g, m	5. A artesanía.	5. Practicar técnicas artesanais de decoración similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra...	5.1. Elabora algún traballo artesanal que recree as antigas técnicas	CEC	POE	Elabora algún traballo artesanal que recree as antigas técnicas
A, i, m	6. As rutas de comercio e navegación. Os vikingos. Orixe do termo "vikingo". Presenza dos vikingos en Galicia e noutros lugares da Península Ibérica e de Europa.	7. Descubrir as técnicas de navegación dos marinos vikingos e simular a construción dun navío vikingo. Identificar en mapas as principais rutas de navegación e comercio dos vikingos.	7.1. Explica as técnicas de navegación dos antigos pobos nórdicos.	CEC	POIN POO	Explica as técnicas de navegación dos antigos pobos nórdicos.
			7.2. Identifica nun mapa as rutas de expansión e comerciais dos pobos vikingos.	CEC	POIN	Identifica nun mapa as rutas de expansión e comerciais dos pobos vikingos.
			7.3. Participa na simulación da construción dun navío vikingo.	CMCT CEC CSC	POO POT	Participa na simulación da construción dun navío vikingo.
			8.1. Sitúa nun mapa de Europa os lugares onde houbo presenza vikinga.	CEC	POIN POO	Sitúa nun mapa de Europa os lugares onde houbo presenza vikinga.

UNIDADE 3: RELIXIÓN, MITOLOXÍA E LITERATURA

A, m	1. A relixión nas diferentes culturas do norte de Europa. Os ritos e a súa herdanza na actualidade.	10. Identificar elementos da iconografía celta e escandinava	10.1. Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.	CEC	POIN CDO	Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.
A, b, c, m	2. Mitoloxía nórdica. Principais relatos, personaxes e representacións iconográficas.	9. Coñecer os principais relatos e personaxes das mitoloxías nórdica e identificar influencias delas na cultura europea. 10. Identificar elementos da iconografía escandinava	9. 1. Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.	CEC	POIN CDO	Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.
			9.2. É quen de relatar os principais mitos nórdicos.	CEC CCL	POIN CDO	É quen de relatar os principais mitos nórdicos.
			10.1. Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.	CEC	POIN CDO	Identifica os elementos iconográficos máis representativos dos protagonistas dos relatos míticos nórdicos.
A, b, f, l, m	3. Orixe da literatura. Evolución do mito ao relato. Principais literatos nórdicos ao longo da historia.	9. Coñecer os principais relatos e personaxes das mitoloxías nórdica e celta e identificar influencias delas na cultura europea. 11. Ler textos literarios nórdicos ou que traten da cultura nórdica e observar a influencia da literatura nórdica nos diferentes aspectos culturais.	9. 1. Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.	CEC	POIN CDO	Identifica os principais protagonistas da mitoloxía nórdica.
			9.2. É quen de relatar os principais mitos nórdicos.	CEC CCL	POIN CDO	É quen de relatar os principais mitos nórdicos.
			11.1. Le e comprende os textos propostos, e ofrece unha reflexión sobre eles.	CEC CCL	POIN CDO	Le e comprende os textos propostos, e ofrece unha reflexión sobre eles.
A, n, m	4. A escritura: técnicas e sistemas de representación. A escritura rúnica	12. Coñecer as técnicas de escritura das diferentes civilizacións. 13. Recoñecer a escritura rúnica e practicar con ela redactando frases curtas	12.1. Identifica as diferentes técnicas de escritura.	CEC CCL	POIN CDO	Identifica as diferentes técnicas de escritura.
			13.1. Constrúe enunciados curtos empregando a escritura rúnica.	CEC CCL	POIN POE	Constrúe enunciados curtos empregando a escritura rúnica.

UNIDADE 4: O NORTE DE EUROPA NA ACTUALIDADE

A, f, m	1. Organización política do norte de Europa na actualidade.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo 14. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC CSC	POIN CDO	Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CSC	POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
			14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.	CEC CSC	POIN CDO	Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.
A, f, m	2. A organización social e económica dos países escandinavos, hoxe.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo 14. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC CSC	POIN CDO	Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CSC	POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
			14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.	CEC CSC	POIN CDO	Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.
A, f, l, m	3. Ciencia, arte, literatura dos países do norte na actualidade.	3. Coñecer e distinguir as diferentes civilizacións nórdicas e dos pobos do norte de Europa na súa xeneralidade, con especial atención á súa sociedade e organización xerárquica e aos seus costumes ao longo do tempo 14. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe nórdica nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	3.2. Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.	CEC CSC	POIN CDO	Recoñece e explica a organización social dos pobos do norte de Europa.
			3.3. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CSC	POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
			14.1. Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.	CEC CSC	POIN CDO	Identifica aos principais personaxes que foron importantes na cultura nórdica, dende as súas orixes ata a actualidade.

4.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL

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

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

4.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL I.

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

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

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

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

A cualificación da materia será calculada do seguinte xeito:

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

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

A nota final calcularase seguindo estes porcentaxes:

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

Proba escrita: 20%

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

5 PROXECTO DOCUMENTAL II - CULTURAS CELTAS

5.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

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

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

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

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

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

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

5.1.a COMPETENCIAS CRAVE

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

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

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

5.1.b CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

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

Competencia en tratamento da información:

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

Competencia en comunicación lingüística:

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

Competencia matemática:

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

Aprender a aprender:

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

Competencia social e cidadá:

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

Competencia cultural e artística:

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

Autonomía e iniciativa:

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

5.2 PROGRAMACIÓN 2º ESO

5.2.a OBXECTIVOS DA MATERIA

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

5.2.b CONTIDOS E ORGANIZACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

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

UNIDADE 1: Os celtas.

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

- 2.4. Rutas de comercio e de navegación
3. Territorios celtas antigos e nacións celtas actuais.

UNIDADE 2: *Mitoloxía, relixión e cultura.*

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

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

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

ACTIVIDADES

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

Algunhas das actividades propostas son as seguintes:

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

5.2.c CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

CRITERIOS DE AVALIACIÓN:

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

15. Coñecer a influencia da cultura celta nos distintos ámbitos culturais.
16. Practicar a lingua inglesa ao tempo que se coñecen diferentes aspectos da cultura dos diferentes países.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE:

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

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

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C.C.	INSTRUM AVALIAC	Mínimos exigibles
UNIDADE 1: OS CELTAS.						
A, n	1. Os pobos celtas.	1. Coñecer as distintas civilizacións de orixe celta coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.1. Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.	CEC	POIN POO	Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.
		2. Identificar e coñecer a fauna e a flora dos lugares onde os celtas habitaron.	2.1. Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza dos territorios celtas.	CEC	POE	Realiza un traballo manual ou un debuxo (ou ben participa activamente nun xogo) onde o tema principal sexa a natureza dos territorios celtas.
		3. Investigar a orixe das distintas etnias que poboan o continente europeo	1.4. Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.	CEC	POIN POO	Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.
A, n	2. Os celtas: orixe e expansión.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.4. Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.	CEC	POIN POO	Utiliza distintos medios (mapas, libros, medios dixitais ...) para extraer información relativa á orixe étnica dos pobos europeos.
		2. Investigar a orixe das distintas etnias que poboan o continente europeo	1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC	CDO POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
A, n	2.1. A xerarquización da sociedade.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.3. Coñece a estruturación xerárquica dos pobos celtas	CEC	POIN CDO	Coñece a estruturación xerárquica dos pobos celtas
A, n	2.2. Os seus costumes.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CCL	CDO POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.

		4. Experimentar costumes esquecidos polos pobos antigos.	3.1. Participa en xogos populares tradicionais de orixe celta e en xogos onde se recreen os costumes dos pobos antigos.	CEC CSC	CDO POO	Participa en xogos populares tradicionais de orixe celta e en xogos onde se recreen os costumes dos pobos antigos.
A, n	2.3. A economía.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.2. Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.	CEC CCL	CDO POO	Participa activamente nos debates e postas en común trala proxección de documentais.
		4. Practicar técnicas artesanais similares ás orixinais: tecidos, metais, pedra.	4.1. Elabora un traballo artesanal con técnicas propias da civilización celta.	CEC	POE	Elabora un traballo artesanal con técnicas propias da civilización celta.
		5. Coñecer os procedementos antigos de conservación de alimentos nas diferentes zonas célticas.	5.1. Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos celtas.	CEC	POIN CDO	Explica os principais métodos de conservación de alimentos empregados polos pobos celtas.
A, j, n	2.4. Rutas de comercio e de navegación	6. Descubrir as técnicas e rutas de navegación e as rutas de comercio dos distintos pobos e realizar actividades sobre elas.	6.1. Identifica nun mapa as rutas comerciais e de navegación dos celtas e os territorios onde se asentaron.	CEC	POIN CDO	Identifica nun mapa as rutas comerciais e de navegación dos celtas e os territorios onde se asentaron.
A, k, n	3. Territorios celtas.	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	12.1. Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros lugares.	CEC CCL	POIN CDO	Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros lugares.
		13. Coñecer os vestixios da civilización celta en terras galegas e noutros lugares.				
UNIDADE 2: MITOLOXÍA, RELIXIÓN E CULTURA						
A, b, m, n	1. A relixión dos pobos celtas.	8. Introducirse no coñecemento da mitoloxía e da relixión celtas e recoñecer a súa influencia e evolución na cultura europea.	7.2. Coñece e explica os principais ritos da relixión celta, establecendo relacións con certos costumes e celebracións actuais.	CEC	POIN CDO	Coñece e explica os principais ritos da relixión celta, establecendo relacións con certos costumes e celebracións actuais.
A, b, m, n	2. Mitoloxía céltica.	8. Introducirse no coñecemento da mitoloxía e da relixión celtas e recoñecer a súa influencia e evolución na cultura europea.	7.1. Recoñece os principais personaxes das mitoloxías celtas e sabe relacionalos coa cultura actual.	CEC	POIN CDO	Recoñece os principais personaxes das mitoloxías celtas e sabe relacionalos coa cultura actual.

A, b, m, n	3. Simbología e iconografía.	9. Identificar axeitadamente a iconografía e a simbología celta.	8.1. Recoñece os principais símbolos e elementos iconográficos da cultura celta e explica o seu significado.	CEC	POIN CDO	Recoñece os principais símbolos e elementos iconográficos da cultura celta e explica o seu significado.
A, b, f, m, n	4. A escritura nos pobos celtas.	10. Coñecer as diferentes formas de escritura das distintas civilizacións.	9.1. Identifica os sistemas de escritura das distintas civilizacións celtas.	CEC CCL	POIN CDO	Identifica os sistemas de escritura das distintas civilizacións celtas.
A, b, m, n, o	5. A música celta.	11. Investigar as raíces da música celta e as súas conexións entre as diferentes nacionalidades.	10.1. Explica a orixe da música celta e recoñece os seus rasgos diferenciais e as conexións entre as diferentes nacionalidades.	CEC	POIN CDO	Explica a orixe da música celta e recoñece os seus rasgos diferenciais e as conexións entre as diferentes nacionalidades.
UNIDADE 3: VESTIXIOS DA CULTURA CELTA NA ACTUALIDADE						
A, g, k, m, n	1. Os territorios celtas, hoxe	1. Coñecer as distintas civilizacións celtas coas mesmas raíces, prestando especial atención á súa estruturación social xerárquica, a súa economía, os seus costumes e á evolución deles ao longo do tempo.	1.1. Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.	CEC	POIN CDO	Recoñece as principais civilizacións celtas e pobos de orixe céltico.
A, g, k, m, n	2. Principais personaxes de orixe celta.	12. Recoñecer nomes de personaxes célebres de orixe celta nas distintas facetas da cultura, política, ciencias e artes.	11.1. Identifica ás principais personalidades de orixe celta nos distintos ámbitos culturais, científicos e políticos.	CEC CSC	POIN CDO	Identifica ás principais personalidades de orixe celta nos distintos ámbitos culturais, científicos e políticos.
A, g, k, l, m, n	3. O sustrato celta nas linguas galega e castelá.	14. Investigar as palabras de orixe celta existentes nas linguas galega e castelá.	13.1. Identifica as voces de sustrato celta na lingua galega e na lingua castelá.	CEC CCL CAA	POIN CDO	Identifica as voces de sustrato celta na lingua galega e na lingua castelá.
A, g, k, m, n	4. Vestixios celtas máis importantes de cada territorio.	13. Coñecer os vestixios da civilización celta en terras galegas e noutros lugares.	12.1. Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros lugares.	CEC	POIN CDO	Coñece e explica os vestixios da cultura celta en Galicia e noutros
A, g, k, m, n	5. Influencia céltica nos diferentes ámbitos culturais, na actualidade	15. Coñecer a influencia da cultura celta nos distintos ámbitos culturais.	14.1. Explica razoadamente a orixe ou influencia da cultura celta existente nalgunha obra actual.	CEC CCL	POIN CDO	Explica razoadamente a orixe ou influencia da cultura celta existente nalgunha obra actual.

5.2.e ORGANIZACIÓN TEMPORAL

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

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

5.2.f CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN DO PROXECTO DOCUMENTAL II.

A cualificación da materia será calculada do seguinte xeito:

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

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

A nota final calcularase seguindo estes porcentaxes:

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

Proba escrita: 20%

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

6 ANEXO COVID-19. INSTRUCCIÓN 10 DE SETEMBRO DE 2021

Seguindo as Instrucións da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, en relación ás medidas educativas que se deben adoptar no curso académico 2021/2022, nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia nos que se imparten as ensinanzas da educación infantil, da educación primaria, da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato, recolleamos os seguintes apartados para dar cumprimento á mesma:

6.1 PROTOCOLO COVID AULA DE DEBUXO. CURSO 2021-22

Coas medidas de seguridade, na aula de Debuxo caben 24 alumnos. As medidas específicas a ter en conta, son:

- O alumnado traerá sempre a clase o seu propio material.
- O profesor@ non prestará material de ningún tipo ao alumnado que o esqueza, polo que non poderá traballar.
- Non permitirase o préstamo de ningún instrumento de debuxo, nin material entre alumnado.
- As ventás permanecerán abertas polo menos 15 minutos ao principio da clase.
- O alumnado entrará respectando a distancia de seguridade. Na entrada a clase, entrarán primeiro os alumnos das mesas do fondo. Para a saída, farano primeiro os alumnos que están máis cerca da porta.
- As actividades a entregar, depositaranse nunha caixa de cartón e deixaranse en corentena polo menos dous días antes de corrixilos.
- O alumnado permanecerá toda a clase no seu sitio.
- Desinfectaranse as mans ao principio e final da clase.
- O alumnado sentarase sempre na mesma mesa.
- Non poden mover as mesas e cadeiras, respectándose as marcas postas sobre o solo.
- Cando o alumnado entre na aula, procederá a limpar co limpador desinfectante, proporcionado polo profesor, a parte do mobiliario que vaia a utilizar. Sempre será á entrada da clase cando se realice a limpeza co obxectivo de garantir que o mobiliario a utilizar está desinfectado. Despois da limpeza, os materiais empregados refugaranse de formasegura, procedéndose posteriormente á desinfección de mans.
- A hixienización de mans realizarase á entrada e saída do alumnado da aula.
- Unha vez dentro da aula, o alumnado non poderá voltar á clase para recoller material esquecido.
- Haberá unha zona limpa de traballo para o profesorado. O alumnado non poderá acceder á mesa da profesora.
- A saída farase de forma ordenada respectando distancia de seguridade e saíndo primeiro os de final da clase.
- O profesorado desinfectará a súa mesa, cadeira, computador, borrador...
- Non se permitirán aglomeracións de alumnos de ningún tipo.

6.2 PLANS DE REFORZO E RECUPERACIÓN

Tendo en conta os resultados das avaliacións iniciais e vistos os informes individualizados do curso pasado, propoñemos as seguintes medidas metodolóxicas e organizativas que favorezan o pleno desenvolvemento do alumnado para que recupere as aprendizaxes imprescindibles descritas non adquiridas no curso 2019-20. Os reforzos máis importantes serán en 2º curso de Debuxo Técnico e Debuxo Artístico, dado que son os que teñen continuidade respecto ao curso anterior. A temporalización farase no 1º trimestre e tamén ao longo do curso se é necesario.

6.2.a CURSO 1º de ESO

Plan de reforzo e recuperación:

O profesor que imparte 1º de ESO, a través da Avaliación inicial e dos informes do Departamento de Orientación, detectará alumnado con necesidades educativas que requiran especial atención, así como aqueles que, pola súa situación económica, sexa necesario facilitarlles o material.

Plan de reforzo e recuperación: Neste curso traballarase a responsabilidade, autonomía e o manexo das TIC, a través da aula virtual, como ferramenta de seguimento da materia. A participación do Departamento no proxecto **EDIXGAL** na materia de **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL**, favorecerá o uso do alumnado das ferramentas e recursos dixitais.

Farase entrega do material necesario aos alumnos que non o poden adquirir para que todos teñan o seu propio.

6.2.b CURSO 2º de ESO

Dado que non hai continuidade na materia de **PROXECTO DOCUMENTAL II (Culturas Celtas)** co curso pasado, en 2º de ESO non existe o problema de reforzar a materia para que adquiran todas as aprendizaxes.

A Avaliación inicial consistirá nunhas preguntas nas que o profesor constate as necesidades elementais, así como

as súas preferencias persoais.

Plan de reforzo e recuperación: Favorecer a súa responsabilidade e autonomía en canto a levar o material a clase, entregar as actividades na data acordada e consultar os contidos na Aula Virtual cando estean dispoñibles, así como mellorar no uso das TIC.

O alumnado con reforzo terá as actividades adaptadas e faráselles un seguimento persoal.

Faise entrega do material necesario aos alumnos que non o poden adquirir para que todos teñan o seu propio.

6.2.c CURSO 3º de ESO

Dado que non hai continuidade na materia de **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL** co curso pasado en 2º ESO, suponse que o alumnado non deberá ter problemas porque en 1º ESO adquiriron todas as aprendizaxes.

A Avaliación inicial consistirá nunhas preguntas sobre a materia de 1º curso, tanto da parte técnica como artística, así como das súas preferencias persoais.

Plan de reforzo e recuperación: Favorecer a súa responsabilidade e autonomía en canto a levar o material a clase, entregar as actividades na data acordada e consultar os contidos na Aula Virtual cando estean dispoñibles, así como mellorar no uso das TIC.

O alumnado con reforzo terá as actividades adaptadas e faráselles un seguimento persoal.

Faise entrega do material necesario aos alumnos que non o poden adquirir para que todos teñan o seu propio.

6.2.d CURSO 4º de ESO

Os alumnos que escollen a materia de **EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL** adoitan ser unha minoría con respecto ao resto do curso e con intereses diversos. Por este motivo, faise necesario un seguimento persoalizado, onde se teñan en conta os informes individualizados, así como a apreciación do profesor.

A Avaliación inicial consistirá nunhas preguntas sobre a materia de 3º curso, tanto da parte técnica como artística, así como das súas preferencias persoais.

Plan de reforzo e recuperación: Reforzar puntualmente os temas non impartidos en 3º de ESO.

Favorecer a súa responsabilidade e autonomía en canto a levar o material a clase, entregar as actividades na data acordada e consultar os contidos na Aula Virtual cando estean dispoñibles, así como mellorar no uso das TIC.

O alumnado con reforzo terá as actividades adaptadas e faráselles un seguimento persoal.

Faise entrega do material necesario aos alumnos que non o poden adquirir para que todos teñan o seu propio.

6.2.e CURSO 1º de BACHARELATO

Normalmente, todos os anos, a maioría dos alumnos de **DEBUXO TÉCNICO I** non escolleron a materia de EPVA en 4º ESO e sempre se ten en conta comezando desde o nivel máis baixo.

A Avaliación inicial consistirá nunha proba sobre as aprendizaxes de 3º e 4º de ESO.

Plan de reforzo e recuperación: Favorecer a súa responsabilidade en canto a levar o material a clase, control de revisión de actividades de forma máis pautada e frecuente que outros anos, consultar os contidos na Aula Virtual cando estean dispoñibles e aumentar a súa autonomía facendo as tarefas de forma persoal.

O alumnado que ven a **DEBUXO ARTÍSTICO I** en 1º de Bacharelato, é moi diverso en canto a formación e interese. No lles afectará ao seu rendimento as circunstancias do curso pasado. Comézase moi despacio para que collan autoestima, seguridade en sí mesmos e aprendan os contidos progresivamente.

A Avaliación inicial consistirá nunha o varias probas onde poidan extraerse as habilidades e as aprendizaxes adquiridas polo alumno relativas á materia.

Plan de reforzo e recuperación: Na Avaliación inicial detectaranse posibles carencias que se paliarán coa atención individualizada do profesor.

Favorecer a súa responsabilidade e autonomía consultando os contidos na Aula Virtual cando estean dispoñibles e resolver as súas dúbidas cos recursos propostos na mesma.

6.2. f CURSO 2º de BACHARELATO

As circunstancias excepcionais como o confinamento ou a baixa prolongada do profesor titular en primeiro, xunto

á imprecisión na información presentada, fará que o profesor da materia de **DEBUXO TÉCNICO II** recorra a preguntas concretas en cada tema e consulte directamente aos alumnos que continúan a materia

A **Avaliación inicial**: Proba práctica onde se avalíen os coñecementos e as destrezas adquiridas durante o curso pasado e consulta directa aos alumnos.

Plan de reforzo e recuperación: Comezarase cos contidos que, con certeza, non se puideron impartir o curso pasado. Isto farase na primeira avaliación. Continuarase coa modificación da orde do temario para favorecer a progresividade dos contidos. Calquera outra alteración realizarase sobre o tema en curso.

En canto a probas o exames, neste curso faranse máis a miúdo, preferiblemente unha por tema se é posible para facilitar a súa aprendizaxe.

Favorecer a súa responsabilidade e autonomía consultando os contidos na Aula Virtual cando estean dispoñibles e resolver as súas dúbidas cos recursos propostos na mesma.

Os alumnos que continúan a materia de **DEBUXO ARTÍSTICO II**, fano por diversos motivos. Un deles é a realización de estudos superiores relacionados cos coñecementos que aquí se imparten. Por tanto, prestarase a debida atención aos seus intereses.

Avaliación inicial: Proba práctica para avaliar os coñecementos consolidados no curso anterior.

Plan de reforzo e recuperación: Reforzaranse puntualmente os contidos non impartidos no curso anterior, asemade que se reservará parte das sesións de segundo curso para incluílos.

Favorecer a súa responsabilidade e autonomía consultando os contidos na Aula Virtual e resolver as súas dúbidas cos recursos propostos na mesma.

6.3 SITUACIÓN DE ENSINANZA SEMIPRESENCIAL OU NON PRESENCIAL

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Dependerán da duración da situación especial, así como si é posible avaliar ou non, os contidos non vistos no período presencial. Se é como o curso pasado, os criterios serán os relativos ás aprendizaxes desenvolvidas no período presencial, e aos reforzos das mesmas.

PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.

Realización de actividades.
Realización de probas.
Videoclases.
Foros na Aula Virtual.

MATERIAIS E RECURSOS.

Cisco Webex.
Aula Virtual.
Vídeos, recursos on line e recursos TIC específicos.
Recursos da plataforma Edixgal.

AS COMPETENCIAS CLAVE NA ESO

O peso das competencias clave será a especificada na programación.

METODOLOXÍA

Os recursos dixitais serán de uso preferente.
As actividades propostas poderán ser desenvolvidas de forma presencial ou non presencial, sendo de carácter preferentemente práctico.
As explicacións a traves de Webex.
Probas a través de Webex e Aula Virtual.
Entrega de actividades preferiblemente a través de Aula Virtual.
Comunicacións mediante foros.
En caso necesario, excepcionalmente, a entrega ou comunicacións, a través de e-mail.

ENSINANZA SEMIPRESENCIAL

Os distintos aspectos educativos serán os mesmos que na ensinanza presencial, e as actividades poderán ser presentadas por Aula Virtual ou presencialmente. As explicacións serán a través de Webex, e a comunicación a través de foros na Aula Virtual, do e-mail ou presencialmente.

1º ESO (EPVA/PROXECTO DOCUMENTAL I)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Non haberá probas obxectivas.

Non recollerase a libreta de clase.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esforzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2- Recuperación das avaliacións non aprobadas.

Descartaranse as actividades que o alumnado non poida facer só na súa casa.

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá presentar as actividades suspensas ou non entregadas.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Propoñerase unha proba e unhas actividades para facer na casa. Caso de non poder realizar a proba, entregarán só as actividades propostas. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

2º ESO (PROXECTO DOCUMENTAL II)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Non haberá probas obxectivas.

Non recollerase a libreta de clase.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esforzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2- Recuperación das avaliacións non aprobadas.

Descartaranse as actividades que o alumnado non poida facer só na súa casa.

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá presentar as actividades suspensas ou non entregadas.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Propoñerase unha proba e unhas actividades para facer na casa. Caso de non poder realizar a proba, entregarán só as actividades propostas. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

3º ESO (EPVA Bilingüe/EPVA Non Bilingüe)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Non haberá probas obxectivas.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esfuerzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos..

2- Recuperación das avaliacións non aprobadas.

Descartaranse as actividades que o alumnado non poida facer só na súa casa.

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá presentar as actividades suspensas ou non entregadas.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Propoñerase unha proba e unhas actividades para facer na casa. Caso de non poder realiazar a proba, entregarán só as actividades propostas. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

4º ESO (EPVA Optativa)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Non haberá probas obxectivas.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esfuerzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2- Recuperación das avaliacións non aprobadas.

Descartaranse as actividades que o alumnado non poida facer só na súa casa.

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá presentar as actividades suspensas ou non entregadas.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Propoñerase unha proba e unhas actividades para facer na casa. Caso de non poder realiazar a proba, entregarán só as actividades propostas. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

1º BACHARELATO (DEBUXO TÉCNICO I)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso.

Haberá probas obxectivas se é necesario.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.

- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esfuerzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2- Recuperación das avaliacións

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá realizar unha proba a través de Webex, ou entregar algunha actividade proposta.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Propoñerase unha proba e unhas actividades para facer na casa. Caso de non poder realizar a proba, entregarán só as actividades propostas. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

2º BACHARELATO (DEBUXO TÉCNICO II)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso. Haberá probas obxectivas se é necesario.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esfuerzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2- Recuperación das avaliacións

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá realizar unha proba a través de Webex, ou entregar algunha actividade proposta.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Propoñerase unha proba ou actividade para realizar on line. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

1º BACHARELATO (DEBUXO ARTÍSTICO I)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso. Haberá probas obxectivas se é necesario.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeoclases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeoclases.
- Esfuerzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2- Recuperación das avaliacións

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá entregar as actividades non aprobadas ou non realizadas.

3- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4- Avaliación extraordinaria

Consistirá na entrega das actividades non feitas ou non aprobadas durante o curso, así como outras que poda propoñer o profesor. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.

2º BACHARELATO (DEBUXO ARTÍSTICO II)

1- Avaliación. Criterios de cualificación.

Faranse actividades só de repaso e reforzo ou tamén actividades de materia nova se é o caso.

Haberá probas obxectivas se é necesario.

Terase en conta a actitude na materia:

- Participación: Asistencia ás vídeo clases, interese, preguntas de dúbidas.
- Respecto: Aos compañeiros, ao profesor e actitude correcta nas vídeo clases.
- Esfuerzo e autonomía: Entrega na data, manexo das TIC, boa presentación dos traballos.

2.- Recuperación das avaliacións

Para recuperar algunha avaliación, o alumnado deberá entregar as actividades non aprobadas ou non realizadas.

3.- Avaliación ordinaria

Será necesario ter unha puntuación de 5 puntos ou superior para aprobar. Esta nota será a media aritmética das avaliacións que haxan podido ser cualificadas, tendo sempre en conta a evolución e progresión, positiva ou non, do alumnado.

4.- Avaliación extraordinaria

Consistirá na entrega das actividades non feitas ou non aprobadas durante o curso, así como outras que poda propoñer o profesor. Será necesario ter unha nota de 5 puntos ou superior.