

**PROGRAMACIÓN**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES**  
**PLÁSTICAS**

**CPI CERNADAS DE CASTRO**  
**LOUSAME – A CORUÑA**



**[curso 2018-2019]**  
**Código: 009 EPVA**

## ÍNDICE

INDICE .....	2
1. INTRODUCCIÓN.....	3
1.1. Referencia ao PEC.....	3
1.2. Composición e organización do departamento. ....	5
1.3. Marco normativo.....	6
2. OBXECTIVOS DA ETAPA.....	7
2.1. Obxectivos xerais da educación secundaria obrigatoria.....	7
2.2. Obxectivos da área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual. ....	9
3. DESENVOLVEMENTO DO CURRÍCULO.....	12
3.1. Programación para 1º da ESO.....	31
3.2. Programación para 3º da ESO.....	69
3.3. Programación para 4º da ESO.....	103
4. METODOLOXÍA DIDÁCTICA.....	137
5. AVALIACIÓN.....	138
5.1. Procedementos e Criterios de cualificación e promoción.....	138
5.2. Avaliación inicial.....	139
6. PLANS DE TRABALLO PARA A SUPERACIÓN DE MATERIA PENDENTE.....	139
6.1. Para 1º de ESO.....	140
6.2. Para 3º de ESO.....	141
7. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.....	142
8. ACCIÓNS DE EDUCACIÓN EN VALORES.....	143
9. CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC DO CENTRO.....	146
10. CONTRIBUCIÓN AO PROXECTO LECTOR E LINGÜÍSTICO DO CENTRO...	146
11. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS.....	147
12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES.....	148
13. AUTOAVALIACIÓN DA PROGRAGRAMACIÓN E PRÁCTICA DOCENTE.....	151

# 1. INTRODUCCIÓN.

## 1.1. Referencia ao PEC.

### -Ubicación

O Colexio Público Integrado “Cernadas de Castro” está situado no Concello de Lousame e máis concretamente no lugar da Silva.

É un municipio de 93,2 kilómetros cadrados, situado no interior da ría de Muros e Noia, con 3.702 habitantes distribuídos en 83 entidades de poboación. Esa poboación distribúese polos vales fluviais, sen ningunha aglomeración urbana importante, constituíndo o concello menos habitado entre os que ocupan a península do Barbanza.

Consta de 7 parroquias: Camboño, Lousame, Fruíme, Lesende, Tállara, San Xusto de Toxosoutos e Vilacoba.

Todos estes datos fan do CPI Cernadas de Castro un centro educativo de carácter marcadamente rural, onde a dependencia do servizo de autobuses por parte do alumnado é case do 100%.

### -Nivel socioeconómico

Hai que dicir que aínda que este CPI está situado nunha zona rural non responde ó esquema habitual de zona rural agrícola, pois preto do 60% da poboación activa masculina ten como ocupación laboral algún traballo relacionado co sector secundario (industria). No entanto, mantense unha relativa actividade relacionada coa economía de complemento (non remunerada e levada a cabo, sobre todo, polas mulleres e demais familiares): traballo das terras e coidado dos animais.

### -Nivel sociocultural

O nivel sociocultural é medio. O Concello de Lousame conta cos departamentos de Cultura, Xuventude e Deporte; o edificio da Casa da Cultura “Santeiro de Chave” alberga a biblioteca municipal, un salón de actos, unha aula de informática e a aula de Educación de Adultos. Dende ela organízanse os obradoiros que xiran en torno ó Nadal, o Entroido, o Día das letras galegas,... Entre as súas actividades destacan o teatro, a proxección de filmes, exposicións, actividades para a xuventude, cursos de informática,...

Tamén cabe sinalar a presenza de gran número de asociacións e agrupacións socioculturais, como por exemplo a que leva por nome “Xuventude de Cruído”, encargada principalmente da organización de festas gastronómicas e de verbenas.

En canto ó terreo deportivo, este concello conta coas seguintes instalacións : 1 pavillón cuberto e outro semicuberto, 7 pistas polideportivas, a piscina municipal e 3 campos de fútbol.

#### -Características do alumnado

O alumnado provén na súa maioría do propio concello, agás un 25% aproximadamente que procede do Concello de Noia.

En xeral, ten hábitos de traballo e non existen desfases entre os seus niveis de coñecemento e as súas idades cronolóxicas; ademais non presentan problemas de conduta nin afectivos susceptibles de mención.

Unha porcentaxe pequena de alumnos, distribuídos entre tódolos niveis das distintas etapas que se imparten no centro, teñen unha adaptación curricular.

A situación social do alumnado é bastante equilibrada. Non hai casos graves de marxinação social, o alumnado doutras etnias é escaso. Non se manifestan problemas de drogodependencia, nin alumnos baixo o sistema de protección de menores, nin alumnos de familias desarraigadas... Algúns casos puntuais de alumnos con algún tipo de carencia económica ou de problemática familiar específica (alcoholismo...), que xorden cada certo tempo, son tratados, despois dunha previa análise, informada polo Departamento de Orientación do centro, polos servizos sociais do concello (a educadora familiar e a traballadora social).

Constátase un tímido incremento de alumnado estranxeiro sobre todo procedente de países hispanoamericanos.

#### -Realidade sociolingüística

A maioría do alumnado ten como lingua materna o galego e considera que esa é a lingua na que mellor se desenvolve. Os primeiros contactos co castelán tiveronos grazas á escola e ós amigos. Os poucos que non aprenderon a falar galego (sobre todo fillos de emigrantes e nenos/as das vilas) afirman maioritariamente saber falalo agora.

No referente ó ámbito educativo, si se lles imparten as clases na lingua vernácula,

afirman comprendelas a inmensa maioría dos alumnos. De feito, tamén é esa a lingua vehicular cos compañeiros. Un amplo número usa o galego nas súas intervencións nas aulas, para tomar apuntes e para realizar traballos.

## **1.2. Composición e organización do departamento.**

O departamento de Educación Plástica, Visual e Audiovisual é un departamento unipersoal sendo a súa única profesora Dona Mara Renata Balsamo do Nascimento que asume tamén, polo tanto, as funcións da xefatura de departamento.

A oferta educativa do CPI Cernadas de Castro de Lousame no nivel de secundaria vai desde 1º da ESO ata 4º da ESO.

Este departamento cubrirá o seu horario no presente ano escolar da seguinte maneira:

- 1º ESO: o número total de alumnado matriculado neste nivel educativo ó inicio de curso é de 19: un grupo de 13 alumnos (1ºA) e un grupo de 16 alumnos (1ºB). A carga horaria semanal é de 2 horas lectivas, 4 horas en total neste nivel.
- 3º ESO: o número total de alumnado matriculado neste nivel educativo ó inicio de curso é de 18 alumnos. A carga horaria semanal é de 2 horas lectivas por grupo, 2 horas en total para este nivel.
- 4º ESO: o número total de alumnado matriculado en Educación Plástica Visual y Audiovisual neste nivel educativo, ó inicio de curso, é de 7 alumnos. A carga horaria semanal total será de 3 horas lectivas neste nivel.
- Total de alumnado matriculado na materia: 29 alumnos/as 1º ESO + 18 alumnos/as 3º ESO + 07 alumnos/as 4º ESO = 54 alumnos/as.
- Total de horas lectivas da materia: 4 horas 1º ESO + 2 horas 3º ESO + 3 horas 4º ESO = 9 horas.

### 1.3. Marco normativo.

- Real Decreto 732/1995, de 5 de maio, sobre dereitos e deberes dos alumnos e normas de convivencia.
- Orde do 6 de outubro de 1995 pola que se regulan as adaptacións do currículo nas ensinanzas de réxime xeral.
- Decreto 324/1996, do 26 de xullo, polo que se aproba o Regulamento orgánico dos institutos de educación secundaria Orde do 28 de agosto de 1995 (BOE 20/09/95).
- Decreto 7/1999, do 7 de xaneiro, polo que se implantan e regulan os centros públicos integrados de ensinanzas non universitarias.
- Decreto 85/2007, do 12 de abril, polo que se crea e se regula o Observatorio Galego de Convivencia Escolar.
- Orde do 30 de xullo de 2007, pola que se regulan os programas de diversificación curricular na educación secundaria obrigatoria.
- Orde do 6 de setembro de 2007, pola que se desenvolve a implantación da educación secundaria obrigatoria na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Circular 8/2009 da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa pola que se regulan algunhas medidas de atención á diversidade.
- Orde do 3 de outubro de 2010 pola que se ditan instrucións para o desenvolvemento do Decreto 79/2010, do 20 de maio, para o plurilingüismo no ensino non universitario de Galicia.
- Orde do 28 de maio de 2018 pola que se aproba o calendario escolar para o curso 2018/19 nos centros docentes sostidos con fondos públicos na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Lei orgánica 8/2013, do 9 de decembro, para a mellora da calidade educativa.
- Decreto 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Orde ECD/65/2015, do 21 de xaneiro, pola que se describen as relacións entre as competencias, os contidos e os criterios de avaliación da educación primaria, a educación secundaria obrigatoria e o bacharelato.
- Resolución do 27 de xullo de 2015, da Dirección Xeral de Educación, Formación

Profesional e Innovación Educativa, pola que se ditan instrucións no curso académico 2015/16 para a implantación do currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia.

## **2. OBXECTIVOS DA ETAPA.**

### **2.1. Obxectivos xerais da educación secundaria obrigatoria**

O Decreto 86/2015, de 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e de bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia, recolle no artigo 10 da mesma que a educación secundaria obrigatoria contribuirá a desenvolver nos alumnos e nas alumnas as capacidades que lles permitan:

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.
- b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.
- d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.
- e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.

- f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.
- g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.
- l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaran achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.
- m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais, e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.
- n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- ñ) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.
- o) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersoal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.



## **2.2. Obxectivos da área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual.**

- 1.-Identificar os elementos configuradores da imaxe.
- 2.-Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.
- 3.-Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.
- 4.-Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e da cor pigmento.
5. Diferenciar as distintas texturas: naturais, artificiais, táctiles e visuais valorando a súa capacidade expresiva.
- 6.-Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e de deseño.
- 7.-Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.
- 8.-Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas.
- 9.-Identificar os elementos e os factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.
- 10.-Coñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicarlas na elaboración de obras propias.
- 11.-Distinguir e crear diferentes tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas.
- 12.-Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os seus fundamentos.
- 13.-Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de xeito apropiado.
- 14.-Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento, explorar as súas posibilidades expresivas.
- 15.-Identificar e recoñecer as diferentes linguaxes visuais apreciando os distintos estilos e tendencias e valorando, respectando e gozando do patrimonio histórico e cultural.
- 16.-Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta linguaxe.

- 17.-Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, da liña e do plano.
- 18.-Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.
- 19.-Utilizar o compás, realizando exercicios variados e usando a ferramenta de forma fluída.
- 20.-Comprender os conceptos de ángulo e de bisectriz e a clasificación de ángulos.
- 21.-Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
- 22.-Estudar as aplicacións do teorema de Thales.
- 23.-Coñecer lugares xeométricos e defínilos.
- 24.-Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.
- 25.-Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, aplicándoas con propiedade á construción destes.
- 26.-Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.
- 27.-Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
- 28.-Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes nos distintos casos de tanxencia e enlaces.
- 29.-Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.
- 30.-Estudar os conceptos de simetría, xiro e translación, aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.
- 31.-Comprender o concepto de proxección aplicándoo ao debuxo das vistas de obxectos, entendendo a utilidade das anotacións e practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos partindo da análise das súas vistas principais.
- 32.-Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.
- 33.-Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.

- 34.-Utilizar a linguaxe plástica e visual para realizar composicións creativas, individuais e en grupo para enriquecer as súas posibilidades de comunicación.
- 35.-Utilizar a linguaxe dixital e analóxica para realizar obras plásticas.
- 36.-Elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e autoavaliar o proceso de realización.
- 37.-Traballar cooperativamente na realización dos proxectos plásticos.
- 38.-Apreciar e valorar os distintos estilos artísticos do noso patrimonio a través da análise e do traballo sobre obras de arte.
- 39.-Utilizar a xeometría e trazos xeométricos no deseño plástico velando pola limpeza nos materiais de debuxo técnico.
- 40.-Usar o debuxo como representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.
- 41.-Representar trazos xeométricos e pezas sinxelas a través de ferramentas tecnolóxicas.
- 42.-Analizar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural sendo sensible ás súas calidades.
- 43.-Extraer os elementos básicos da estrutura da linguaxe do deseño.
- 44.-Fomentar a creatividade nas composicións técnicas e expresivas do deseño.
- 45.-Analizar a linguaxe audiovisual e multimedia afondando nos elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva para elaborar mensaxes propias.
- 46.-Desenvolver unha actitude crítica ante a publicidade.

### **3. DESENVOLVEMENTO DO CURRÍCULO.**

Se noutras épocas históricas era a palabra, tanto na súa expresión oral como escrita, a principal forma de expresión e de transmisión de ideas e sentimentos, non cabe dúbida de que na época na que estamos inmersos/as a imaxe cobrou un protagonismo sen precedentes en ningunha outra época da historia da humanidade. A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual parte dos bloques impartidos na educación primaria na área de Educación Artística. A parte destinada á educación plástica xa anticipaba os mesmos bloques dos que parte a materia en ESO, baixo as denominacións de "Educación audiovisual", "Debuxo técnico" e a "Expresión Artística".

Nos tres primeiros cursos da ESO esta materia estrutúrase en tres bloques: "Expresión plástica", "Comunicación audiovisual" e "Debuxo técnico". En cuarto da ESO os bloques nos que se estrutura a materia son: "Expresión plástica", "Debuxo técnico", "Fundamentos do deseño" e "Linguaxe audiovisual e multimedia".

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

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

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

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

## DESENVOLVEMENTO DO CURRÍCULO - 1º de ESO

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Expresión plástica				
b f n	B1.1. Elementos configurativos da imaxe: punto, liña e plano. B1.2. Aprecio do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións.	B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	EPVAB1.1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas.	CCEC
	B1.3. O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual. B1.4. Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade. B1.5. Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume.	B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.	EPVAB1.2.1. Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas.	CAA
	EPVAB1.2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea.		CSIEE	
	EPVAB1.2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou máis libres e espontáneas.		CCEC	
a c d n o	B1.6. Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor.	B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.	EPVAB1.3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores,	CCL

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			etc.).	
a f n	B1.7. Composición: elementos. B1.8. O ritmo na composición.	B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	EPVAB1.4.1. Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente, o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.	CCL
			EPVAB1.4.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.	CSIEE
			EPVAB1.4.3. Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.	CCEC CSIEE
			EPVAB1.4.4. Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do ámbito inmediato, proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito.	CCEC
a c d n	B1.9. A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura substractiva. B1.10. Círculo cromático. Cores complementarias.	B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.	EPVAB1.5.1. Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e substractiva e as cores complementarias.	CSC
a c f o	B1.11. Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.	B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	EPVAB1.6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	CSIEE

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
b c e f g n	B1.12. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.	B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.	CCL
			EPVAB1.7.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.	CSC
			EPVAB1.7.3. Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.	CCEC
			EPVAB1.7.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes mátericas e figuras tridimensionais.	CAA
			EPVAB1.7.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSC
			EPVAB1.7.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			EPVAB1.7.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto orde e estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC
<b>Bloque 2. Comunicación audiovisual</b>				
a c d e f	B2.1. Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta.	B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.	EPVAB2.1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas.	CCL
			EPVAB2.1.2. Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes.	CCL
			EPVAB2.1.3. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade baseándose nun mesmo tema.	CD
a c f l o	B2.2. Comunicación visual. Símbolos e iconas.	B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas.	EPVAB2.2.1. Distingue símbolos de iconas.	CCL
			EPVAB2.2.2. Deseña símbolos e iconas.	CD
c f g i h o	B2.3. O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.	B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente.	EPVAB2.3.1. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.	CCL
a c e h ñ o	B2.4. Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.	B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.	EPVAB2.4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.	CSC
a d e f h o	B2.5. Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.	B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.	EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.	CCL
			EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.	CD
<b>Bloque 3. Debuxo técnico</b>				



<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
b n o	B3.1. Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.	B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.	EPVAB3.1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma.	CAA
b f n o	B3.2. Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45º.	B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.	EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.	CMCCT
b n o	B3.3. Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.	B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.	EPVAB3.3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.	CD
b f n o	B3.4. Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.	B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.	EPVAB3.4.1. Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.	CMCCT
b o	B3.5. Ángulos. Clasificación de ángulos y posicións relativas. B3.6. Trazado de ángulos con escuadra e cartabón.	B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.	EPVAB3.5.1. Identifica os ángulos de 30º, 45º, 60º e 90º na escuadra e no cartabón.	CSIEE
b f o	B3.7. Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.	B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.	EPVAB3.6.1. Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.	CMCCT
b o	B3.8. Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.	B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	EPVAB3.7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.	CCEC
b f g o	B3.9. Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.	B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	EPVAB3.8.1. Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	CMCCT
b o	B3.10. Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico	B3.9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e	EPVAB3.9.1. Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e	CMCCT

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	básico no plano.	regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	
b f o	B3.11. Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.	B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	EPVAB3.10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.	CCEC
			EPVAB3.10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.	CSIEE
b g f o	B3.12. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.	B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	EPVAB3.11.1. Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisección, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CMCCT
b n o	B3.13. Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos.	B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	EPVAB3.12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	CCEC
b f n o	B3.14. Construción de triángulos.	B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	EPVAB3.13.1. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	CAA
b f	B3.15. Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos.	B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.	EPVAB3.14.1. Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices correspondentes.	CSIEE
b f	B3.16. Triángulo rectángulo: características e construción dun.	B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicarlas con propiedade á construción destes.	EPVAB3.15.1. Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	CMCCT
b	B3.17. Cuadriláteros:	B3.16. Coñecer os tipos	EPVAB3.16.1. Clasifica	CCEC

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
n	clasificación e propiedades.	de cuadriláteros.	correctamente calquera cuadrilátero.	
b f n	B3.18. Construción de cuadriláteros.	B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	EPVAB3.17.1. Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.	CAA
b f n	B3.19. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.	B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	EPVAB3.18.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	CCEC
b f n o	B3.20. Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.	B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	EPVAB3.19.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	CMCCT

## DESENVOLVEMENTO DO CURRÍCULO - 3º de ESO

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Expresión plástica				
b c d f g n	B1.1. Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.	CAA
			EPVAB1.1.2. Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.	CSIEE
b d f g	B1.2. O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.	EPVAB1.2.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo	CSIEE

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
n			desde a idea inicial ata a execución definitiva.	
a c d f n	B1.3. A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade. B1.4. O bosquejo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final.	B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	EPVAB1.3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquejos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	CCEC
a c d f n	B1.5. Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento. B1.6. Temperatura da cor. B1.7. Simbolismo da cor.	B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	EPVAB1.4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas. EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas. EPVAB1.4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.	CSIEE CSC CSIEE
b c f g n	B1.8. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.	B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade. EPVAB1.5.2. Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.	CCL CCEC

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			EPVAB1.5.3. Experimenta coas témporas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.	CCEC
			EPVAB1.5.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.	CAA
			EPVAB1.5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSIEE
			EPVAB1.5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC
			EPVAB1.5.7. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfectos, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CSC
	Bloque 2. Comunicación visual e audiovisual			
a d f	B2.1. Percepción visual. Proceso perceptivo. B2.2. Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.	B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	EPVAB2.1.1. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos.	CAA

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
an	B2.3. Ilusións ópticas. B2.4. Leis ou principios da Gestalt.	B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	EPVAB2.2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.	CSC
			EPVAB2.2.2. Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt.	CCEC
ego	B2.5. Imaxe en movemento: posibilidades expresivas.	B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	EPVAB2.3.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.	CD
acdfh	B2.6. Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.	B2.4. Identificar significativo e significado nun signo visual.	EPVAB2.4.1. Distingue significativo e significado nun signo visual.	CCL
acfhñ	B2.7. Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe. B2.8. Denotación e connotación.	B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.	EPVAB2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.	CCL
			EPVAB2.5.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.	CCEC
elño	B2.9. Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.	B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.	EPVAB2.6.1. Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía.	CCL
			EPVAB2.6.2. Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.	CD
acde	B2.10. Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.	B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	EPVAB2.7.1. Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes	CCL

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
h			linguaxes e códigos, seguindo de xeito ordenado as fases do proceso (guión técnico, storyboard, realización, etc.), e valora de xeito crítico os resultados.	
a c d e o	B2.11. Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	B2.8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.	EPVAB2.8.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	CSC
a c d e o	B2.12. Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.	B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.	EPVAB2.9.1. Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.	CCL
a c d f h i	B2.13. Cine. O cine como medio de comunicación.	B2.10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.	EPVAB2.10.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.	CCEC
e g i	B2.14. Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.	B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	EPVAB2.11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado.	CD
Bloque 3. Debuxo técnico				
b f g	B3.1. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.	B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	EPVAB3.1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL
b f n	B3.2. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos	B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os	EPVAB3.2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando	CAA

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	polígonos.	regulares e os irregulares.	claramente se é regular ou irregular.	
b f n	B3.3. Construción de polígonos regulares dado o lado.	B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	EPVAB3.3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	CMCCT
b e f g	B3.4. Tanxencias e enlaces. Propiedades e consideracións xeométricas das tanxencias.	B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.	EPVAB3.4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CMCCT
			EPVAB3.4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CA
b e f g	B3.5. Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoídes.	B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoíde básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.	EPVAB3.5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.	CMCCT
b f o	B3.6. Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoídes.	B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoídes.	EPVAB3.6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoídes, segundo os diámetros coñecidos.	CSIEE
b f g n	B3.7. Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características.	B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	EPVAB3.7.1. Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	CMCCT
b f g n	B3.8. Redes modulares: cadrada e triangular. B3.9. Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares.	B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.	EPVAB3.8.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	CD
b f n o	B3.10. Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas perspectivos. Vistas diédricas dun sólido.	B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de	EPVAB3.9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.	CMCCT



<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
		obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.		
b f n o	B3.11. Introducción ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.	B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.	EPVAB3.10.1. Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.	CMCCT
b f n o	B3.12. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.	B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.	EPVAB3.11.1. Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.	CCEC

## DESENVOLVEMENTO DO CURRÍCULO - 4º de ESO

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	Bloque 1. Expresión plástica			
a c d e h	B1.1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.	B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.	EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.	CCEC

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO</b>				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
a d g n	B1.2. Leis da composición. B1.3. Leis da composición: movemento, ritmo e liñas de forza. B1.4. Cor como ferramenta simbólica.	B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.	CCEC
			EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.	CCEC
			EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.	CCEC
b c e g n	B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creación propias. B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.	CCEC CSIEE
			EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CCEC CSIEE CAA CD
b c e g n	B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.	B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.	CSIEE CCEC
d f i n	B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes. B1.11. Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.	B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a	EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.	CSIEE CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
		través do respecto e divulgación das obras de arte.	EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.	CSIEE CCEC
Bloque 2. Debuxo técnico				
b f g n o	B2.1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo. B2.2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia. B2.3. Tanxencias e enlaces. B2.4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.	B2.1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas, creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico.	EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplicación á creación de deseños persoais.	CAA CMCCT
b f g o	B2.5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas. B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico. B2.7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas. B2.9. Perspectiva cónica central. B2.10. Perspectiva cónica oblicua. B2.11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.	B2.2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.	EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.	CAA CMCCT
			EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	CAA CMCCT
			EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado.	CAA CMCCT
			EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.	CAA CMCCT
b	B2.12. Debuxo asistido por	B2.3. Utilizar programas	EPVAB2.3.1. Utiliza as	CAA

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
e i o	computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.	de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.	tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	CMCCT
Bloque 3. Fundamentos do deseño				
a c d f h l	B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). B3.2. Fases do proceso de deseño. B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos. B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.	B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.	CSIEE CCEC
			EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	CCEC
c e g i	B3.5. Campos de aplicación do deseño.	B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.	EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.	CSIEE CCEC
b e f i	B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. B3.7. Componentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. B3.10. Planificación dun proxecto artístico.	B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.	EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.	CSIEE CCEC
			EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.	CSIEE CCEC
			EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.	CSIEE CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.	CSIEE CCEC
Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia				
a h n ñ	B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía. B4.2. Realización dun storyboard.	B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.	EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	CSIEE
e l n o	B4.3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine. B4.4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías. B4.5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.	B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB.4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.	CD CSIEE CCEC
a e f g	B4.6. Creación dixital de imaxes. B4.7. Deseño dun proxecto publicitario. B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.	B4.3 .Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.	EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.	CD CSIEE CCEC
			EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.	CD CSIEE CCEC

<b>Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO</b>				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.	CAA CD CSIEE CCEC
a c d f h n o	B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.	B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.	EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.	CD CSIEE CCEC

### 3.1. Programación para 1º da ESO.

## Unidade 1 – 1º ESO

### 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

#### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos das imaxes como forma de comunicación e representación da realidade, da súa importancia no mundo actual e da relación da imaxe coa memoria e a identidade. Esta unidade permítenos reflexionar sobre o poder das imaxes que nos rodean; imaxes propias e alleas que nos entreteñen, atrapan e ás veces nos enganan; imaxes coas que nos mostramos e que dan conta de quen somos. Para iso, debemos coñecer os mecanismos que rexen a percepción e a comunicación visual.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- A imaxe como representación.
- A interpretación das imaxes: significado e significante.
- Análise crítica e construtiva das imaxes.
- O fenómeno da percepción visual, factores que a condicionan: patróns e ilusións.
- A teoría da Gestalt da percepción.
- Elementos da comunicación visual e factores que a condicionan.
- Connotación e grao de iconicidade.
- Funcións das imaxes e posibilidades de manipulación.

#### Temporalización:

Setembro:          Outubro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Analizar e criticar construtivamente as imaxes que nos rodean.
- Comunicarse con imaxes.

Específicos:

- Coñecer os elementos da percepción visual e os factores que a condicionan.
- Reflexionar sobre os patróns de percepción e as leis da teoría da Gestalt.
- Entender a imaxe como representación da realidade (e da ficción) e as ilusións da percepción.
- Coñecer os elementos da comunicación visual e os factores que a condicionan.
- Descubrir as diferentes funcións das imaxes e as súas posibilidades de manipulación.
- Entender a diferenza entre representación e interpretación (creatividade e imaxinación), diferenciando entre significado e significante, connotación e grao de iconicidade.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSEC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (SIEP) e conciencia e expresións culturais (CEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
- Linguaxe e Comunicación visual. - Elementos da comunicación. - Connotación e imaxinario. - Representación e interpretación. - Funcións das imaxes.	1. Distinguir e crear distintos tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado	1.1. Crea imaxes distinguindo entre significante e significado	CCL, CAA
	2. Recoñecer e debuxar diferentes graos de iconicidade en imaxes.	2.1. Diferencia entre imaxes figurativas e abstractas, recoñecendo distintos graos de iconicidade.	CCL, CAA



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manipulación e imaxe subliminal. - Percepción visual e coñecemento.</li> <li>- Teoría da Gestalt.</li> <li>- Patróns de percepción.</li> <li>- Ilusións da percepción.</li> </ul>			
	3. Diferenciar e analizar os distintos elementos que interveñen nun acto de comunicación.	3.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CSEC, CEC
	4. Recoñecer as diferentes funcións da comunicación.	4.1. Distingue a función ou funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	CCL, CSEC, CEC
	5. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe aplicando os coñecementos perceptivos.	CCL, CD, CEC
	6. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	6.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas analizando as causas polas que se producen.	CCL, CMCT, CD, SIEP
		6.2 Deseña ilusións ópticas.	CCL, CMCT, CD, SIEP
	7. Describir, analizar e interpretar unha imaxe distinguindo os aspectos denotativo e connotativo desta.	7.1. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, interpretando o seu significado, sacando conclusións e reflexionando criticamente sobre ela.	CCL, CSEC, CAA, SIEP

# Unidade 2 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade afondamos sobre a capacidade de expresar con imaxes, o que nos posibilita non só ilustrar senón mostrar (comunicar) tanto o exterior como o interior, e sobre a dificultade de expresar pensamentos, emocións e sentimentos coa imaxinación, creando imaxes mesmo do que non existe na realidade. Para iso, é útil coñecer as posibilidades expresivas dos elementos da linguaxe visual (en especial, a forza expresiva do trazo, co que se crean e compoñen formas e texturas, e o poder da cor) e desenvolver a imaxinación e a creatividade.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- A imaxe como representación e interpretación: do debuxo do natural á abstracción.
- Creatividade, imaxinación e fantasía.
- Elementos básicos configuradores das imaxes (punto, liña e plano) e as súas posibilidades expresivas.
- A textura como elemento importante da linguaxe visual.
- Teoría da cor: simbolismo e emoción.

### Temporalización:

Outubro:          Novembro

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xenerais:

- Representar imaxes tanto reais coma imaxinadas utilizando a linguaxe visual.
- Crear aproveitando a capacidade expresiva dos elementos que conforman a imaxe.

Específicos:

- Experimentar as posibilidades expresivas do trazo e do xesto.
- Apreciar a variedade de texturas e as súas posibilidades expresivas.
- Diferenciar entre contorno, silueta e forma, observando distintos tipos de formas.
- Entender a imaxe como representación máis ou menos obxectiva da realidade, distinguindo entre o figurativo e o abstracto.
- Descubrir a importancia da imaxinación e da creatividade para a actividade artística.
- Coñecer os fundamentos básicos da teoría da cor.
- Reflexionar e experimentar sobre os significados simbólicos e a potencia emocional da cor.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Punto, trazo e liña: a mínima expresión.</li> <li>- Contorno, silueta e forma.</li> <li>- Tipos de formas.</li> <li>- A textura.</li> <li>- Representar ou interpretar: do natural á abstracción.</li> <li>- Creatividade, imaxinación e fantasía.</li> <li>- Teoría da cor.</li> <li>- Cor, simbolismo e emoción.</li> </ul>	1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	1.1. Identifica e valora a importancia dos elementos configuradores para a análise e a produción de imaxes.	CCL
	2. Experimentar con variacións de puntos, liñas e planos, realizando composicións que evidencien as súas capacidades expresivas para enriquecer as posibilidades de comunicación.	2.1. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto de forma libre e espontánea, explorando distintas posibilidades.	CCL, CMCT, CD, CSIEE

- Xesto espontáneo e emoción.	3. Diferenciar entre textura táctil e textura visual e crear ambas as dúas valorando a súa capacidade expresiva.	3.1. Crea texturas visuais e táctiles.	CCL, CAA
	4. Distinguir as propiedades da cor luz e da cor pigmento e experimentar con cores primarias e secundarias.	4.1. Experimenta con cores primarias e secundarias empregando a síntese aditiva e a subtractiva e as cores complementarias.	CCL, CMCT, CAA
	5. Recoñecer diferentes graos de iconicidade nas imaxes, diferenciando entre obras figurativas e abstractas.	5.1. Crea imaxes figurativas e abstractas, diferenciándoas e comprendendo distintos graos de iconicidade.	CCL, CSC, CCEC
	6. Desenvolver e aplicar a imaxinación e a creatividade para enriquecer as súas creacións.	6.1. Aplica a imaxinación e a creatividade nas súas creacións.	CCL, CSIEE
	7. Expresar emocións utilizando diferentes recursos gráficos.	7.1. Experimenta con diferentes técnicas e recursos valorando as posibilidades expresivas dos elementos configuradores da imaxe para expresar sensacións e emocións.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC

# Unidade 3 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos a observación sistemática que nos permite apreender o mundo no que vivimos, o espazo no que estamos e polo que imos deixando pegadas, rastros visuais do noso camiñar. Observamos as pegadas que foi deixando o home coas súas construcións e no seu encontro coa natureza. Por iso, introducimos a xeometría; pois medir, cuantificar e estruturar fanse necesarios cando se observa e se intenta comprender de xeito obxectivo a realidade.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- Relación da xeometría coa natureza e a arte.
- Instrumentos de debuxo técnico e normalización como útiles necesarios para a representación.
- Elementos fundamentais da xeometría plana.
- Formas planas básicas: clasificación, partes e construción.
- Operacións con segmentos, arcos e ángulos.
- Trazado de enlaces e tanxencias.
- Movementos das formas no plano: translación, rotación, simetría.
- Reflexión sobre o simbolismo das formas.
- Recoñecer nas formas e estruturas da cultura a súa relación coas da natureza.

### Temporalización:

Novembro:          Decembro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Establecer relacións e representar de xeito simbólico con formas xeométricas.
- Plasmar graficamente e de xeito estruturado pensamentos e ideas.

Específicos:

- Recoñecer a xeometría en estruturas e redes da natureza e da arte.
- Utilizar instrumentos de debuxo técnico e recoñecer a necesidade da normalización.
- Coñecer elementos e entender conceptos básicos da xeometría plana.
- Recoñecer e construír figuras xeométricas planas.
- Coñecer movementos das formas no plano: translación, rotación, simetría.
- Trazar enlaces e tanxencias.
- Recoñecer nos símbolos culturais patróns xeométricos.
- Crear composicións con formas xeométricas planas.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Formas xeométricas, na natureza e na arte.</li> <li>- Instrumentos de debuxo técnico e normalización.</li> <li>- Elementos e lugares xeométricos.</li> <li>- Rectas e curvas.</li> <li>- Circunferencias, arcos e ángulos.</li> <li>- Operacións sinxelas con segmentos, arcos e ángulos.</li> <li>- Clasificación e</li> </ul>	<p>1. Observar e analizar a xeometría en liñas, formas e estruturas do ámbito natural e cultural.</p>	<p>1.1. Observa e analiza liñas, formas e composicións visuais do medio natural e cultural, tomándoos como inspiración das súas propias creacións.</p>	<p>CCL, CMCT, CCEC</p>
	<p>2. Desenvolver destrezas para representar exercitando o uso de instrumentos de debuxo técnico e valorando a necesidade de normalización.</p>	<p>2.1. Utiliza o xogo de regras e o compás con suficiente precisión.</p>	<p>CCL, CMCT</p>

<p>construción de polígonos (de 3 a 5 lados) e polígonos estrelados.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Enlaces e tanxencias.</li> <li>- Movementos no plano: translación, rotación, simetría.</li> <li>- O simbolismo das formas.</li> <li>- Estructuras e redes.</li> </ul>	3. Comprender os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano, e coñecer elementos básicos de xeometría plana.	3.1. Traza distintos tipos de rectas, arcos e circunferencias analizando como se define un plano.	CCL, CMCT, CD
	4. Coñecer e definir lugares xeométricos e realizar operacións sinxelas.	4.1. Comprende o concepto de lugar xeométrico: paralelismo, perpendicularidade, circunferencia.	CCL, CMCT, CD
		4.2. Realiza operacións con segmentos e ángulos, trazando a mediatriz dun segmento e a bisectriz dun ángulo.	CCL, CMCT, CD
	5. Recoñecer e construír figuras xeométricas planas coñecendo os seus elementos e as súas propiedades xeométricas.	5.1. Clasifica polígonos de 3 a 5 lados, identificando os seus elementos e diferenciando se é regular ou irregular.	CCL, CMCT, CD
		5.2. Constrúe distintos triángulos coñecendo algúns dos seus datos.	CCL, CMCT, CD
		5.3. Constrúe cuadriláteros e paralelogramos coñecendo algúns dos seus datos.	CCL, CMCT, CD
		5.4. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 6 lados inscritos nunha circunferencia e coñecendo o lado.	CCL, CMCT, CD

	6. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en enlaces e tanxencias.	6.1. Executa correctamente tanxencias entre circunferencias e con rectas.	CCL, CMCT, CD
	7. Estudar os movementos de translación e de rotación das formas no plano, recoñecendo a simetría, e aplicándoos á representación e ao deseño de imaxes.	7.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	CCL, CMCT, CD
	8. Identificar e aplicar en composicións propias a estrutura e a composición xeométrica presentes na natureza, recoñecendo o significado simbólico das formas.	8.1. Recoñece nos símbolos culturais patróns xeométricos e esquemas compositivos que analiza e aplica á representación gráfica do coñecemento.	CCL, CMCT, CSC, CSIEE, CCEC
		8.2. Crea experimentando diferentes composicións estruturadas xeometricamente con significados simbólicos que poden ter aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.	CCL, CMCT, CSC, CSIEE, CCEC



# Unidade 4 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Esta unidade invítanos a reflexionar sobre as diferenzas de tamaño, as proporcións e as relacións de medida (relativas e de poder) que se establecen entre o home –como centro de referencia– e o que o rodea: obxectos, bens de consumo e mesmo persoas. Tratamos, polo tanto, da construción de obxectos, do deseño e da ergonomía, e isto lévanos a cuestionarnos tamén sobre as modas e o consumismo e a súa relación coa identidade.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- Relación e diferenzas entre dimensión, proporción e escala.
- Identificación do tamaño como aspecto relativo e dependente do ámbito.
- Relacións de proporción, igualdade e semellanza.
- Comprensión e aplicación do teorema de Thales.
- Relación da sección áurea coas proporcións da natureza e o concepto de beleza.
- Coñecemento de medidas e canons da figura humana.
- Deseño como relación entre estética e funcionalidade: ergonomía e Feng Shui.
- A moda e a aparencia.

### Temporalización:

Xaneiro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Diferenciar entre dimensión, escala e proporción, recoñecendo nesta última valores relativos e, en moitos casos, culturais.
- Valorar a importancia das formas do deseño e a moda como atributos da personalidade.

Específicos:

- Utilizar de xeito adecuado distintos formatos e aplicar diferentes escalas.
- Coñecer as diferenzas e establecer relacións entre dimensión e proporción, igualdade e semellanza.
- Coñecer e aplicar o teorema de Thales para establecer relacións de tamaño.
- Analizar, comprender e aplicar a proporción áurea ao concepto de beleza.
- Coñecer diferentes medidas e canons do corpo humano.
- Coñecer fundamentos de deseño e realizar proxectos creativos.
- Analizar e saber aplicar conceptos estéticos e funcionais no ámbito do deseño.
- Coñecer os conceptos de ergonomía e de Feng Shui.
- Reflexionar de xeito crítico sobre a moda e a aparencia.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"><li>- Formato, dimensión e tamaño.</li><li>- Escala.</li><li>- Proporción,</li></ul>	1. Comprender os conceptos de escala e proporción e aplicalos tendo en conta o formato, a	1.1. Realiza debuxos e deseños adecuándose ao formato e tendo en conta a dimensión e o tamaño.	CCL, CMCT, CCEC

<p>igualdade e semellanza.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Teorema de Thales.</li> <li>- A divina proporción e a sección áurea.</li> <li>- Proporción e beleza.</li> <li>- O canon do corpo humano.</li> <li>- Ergonomía e Feng Shui.</li> <li>- Deseño e publicidade.</li> <li>- Moda e aparencia.</li> </ul>	<p>dimensión e o tamaño.</p>	<p>1.2. Identifica e analiza os conceptos de proporción e de escala en obras de arte e obxectos do arredor.</p>	<p>CCL, CMCT, CCEC</p>
	<p>2. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.</p>	<p>2.1. Divide un segmento en partes iguais e escala formas planas aplicando o teorema de Thales.</p>	<p>CCL, CMCT</p>
	<p>3. Identificar e aplicar as relacións de proporción, igualdade e semellanza.</p>	<p>3.1. Representa obxectos illados ou agrupados proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu arredor.</p>	<p>CCL, CMCT, CAA</p>
		<p>3.2. Realiza composicións diferenciando as relacións de proporción, igualdade e semellanza.</p>	<p>CCL, CMCT, CAA</p>
	<p>4. Establecer relacións xeométricas da estética coas proporcións da natureza, do corpo humano e das creacións do home.</p>	<p>4.1. Comprende de xeito crítico a relación entre os conceptos de proporción, canon e estética.</p>	<p>CCL, CCEC</p>
	<p>5. Aplicar as condicións das tanxencias para construír espirais.</p>	<p>5.1. Constrúe correctamente espirais.</p>	<p>CCL, CMCT, CD</p>

	6. Identificar e utilizar as escalas para o deseño e a construción, tendo en conta as medidas e as proporcións humanas.	6.1. Aplica e reconece a ergonómia no deseño e utiliza escalas adecuadas.	CCL, CMCT, CSC, CSIEE
	7. Comprender os fundamentos do deseño, valorando e aplicando argumentos creativos, estéticos e funcionais.	7.1. Coñece e aplica métodos e procesos creativos para a elaboración de produtos de deseño.	CCL, CSC, CSIEE
		7.2. Analiza, identifica e aplica valores estéticos e funcionais en deseño, valorando criticamente as modas e os estilos.	CCL, CSC, CSIEE

# Unidade 5 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade observamos os obxectos que o home constrúe e consome; da súa forma e función mediante o deseño, e reflexionamos sobre as relacións que se establecen entre este, o consumismo e a ecoloxía. Por iso, coñecemos a importancia do deseño nas nosas vidas, aprendemos como representar de xeito obxectivo en diferentes sistemas, o desenvolvemento de sólidos e a normalización no debuxo técnico e para o deseño e a construción de obxectos.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- Deseño e construción de obxectos.
- Corpos xeométricos e desenvolvemento de sólidos.
- Representación de figuras de xeito obxectivo: sistemas de representación e normalización.
- O sistema diédrico e a representación de vistas dunha peza.
- O sistema axonométrico e a peculiaridade da perspectiva cabaleira.
- Aplicación do desenvolvemento de sólidos ao *packaging*.
- Principios do deseño: encontro entre funcionalidade e estética.
- A importancia da sostibilidade no deseño: deseño modular e deseño eco-eficiente.
- O proceso de deseño.

### Temporalización:

Febreiro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Desenvolver criterios estéticos propios e creatividade para realizar deseños orixinais.
- Levar a cabo un proceso de deseño funcional, reflexionando sobre as relacións co consumismo e a sostibilidade.

Específicos:

- Diseñar e construír obxectos.
- Identificar corpos xeométricos e coñecer o desenvolvemento de sólidos.
- Representar figuras de xeito obxectivo coñecendo sistemas de representación e normalización.
- Comprender as diferenzas entre distintos sistemas de representación.
- Coñecer o sistema diédrico e a representación de vistas dunha peza.
- Coñecer o sistema axonométrico e a peculiaridade da perspectiva cabaleira.
- Aplicar o desenvolvemento de sólidos ao deseño e en especial ao *packaging*.
- Coñecer principios do deseño: encontro entre funcionalidade e estética.
- Reflexionar sobre os aspectos sociais e culturais do deseño.
- Recoñecer a importancia da sostibilidade no deseño: deseño modular e eco-eficiente.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criteria de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Representación de corpos no espazo.</li> <li>- Corpos xeométricos.</li> <li>- Desenvolvemento de sólidos.</li> <li>- Sistemas de representación: sistemas diédrico, axonométrico e perspectiva cabaleira.</li> <li>- Deseño de obxectos.</li> <li>- Deseño e normalización.</li> <li>- Deseño modular.</li> <li>- <i>Packaging</i>.</li> <li>- Funcionalidade e estética.</li> <li>- Eco-eficiencia.</li> <li>- O proceso de deseño.</li> </ul>	1. Experimentar variacións cos planos comprendendo a partir diso o concepto de volume no espazo.	1.1. Analiza e crea composicións volumétricas a partir do plano.	CCL, CMCT, CAA
	2. Coñecer corpos xeométricos e o seu desenvolvemento practicando procesos de construción de volumes sinxelos baseados en polígonos.	2.1. Coñece e clasifica corpos xeométricos recoñecendo as formas poligonais de base das figuras.	CCL, CMCT, CD, CCEC
		2.2. Coñece o desenvolvemento de corpos xeométricos sinxelos aplicándoo na construción de figuras tridimensionais e no deseño de embalaxes.	CCL, CMCT, CD, CCEC
	3. Comprender os fundamentos do deseño, valorando e aplicando argumentos creativos, estéticos,	3.1. Coñece e aplica métodos e procesos creativos para o deseño de obxectos.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC

	funcionais e de sostibilidade.	3.2. Analiza, identifica e aplica valores estéticos e funcionais no deseño.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC
		3.3. Analiza, identifica e realiza deseños aplicando criterios de sostibilidade e eco-eficiencia.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC
	4. Realizar composicións aplicándoas ao deseño de composicións modulares.	4.1. Analiza e executa deseños aplicando composicións modulares ao estudo da organización do plano e do espazo.	CCL, CMCT, CAA
	5. Desenvolver destrezas para a representación obxectiva de obxectos exercitando o uso de instrumentos de debuxo técnico e valorando a necesidade de normalización.	5.1. Representa obxectos de xeito obxectivo utilizando os instrumentos de debuxo e aplicando as normas estandarizadas de representación.	CCL, CMCT
	6. Identificar e recoñecer distintos sistemas de proxección comprendéndoos e aplicándoos á análise e debuxo das vistas principais de obxectos.	6.1. Coñece e comprende distintos sistemas de proxección.	CCL, CMCT
		6.2. Visualiza e identifica as proxeccións de formas tridimensionais polas súas vistas principais.	CCL, CMCT
		6.3. Debuxa as vistas principais de volumes frecuentes.	CCL, CMCT



	7. Comprender procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, reconociendo o caso peculiar da perspectiva cabaleira.	7.1. Coñece fundamentos para a construción de perspectivas.	CCL, CMCT
		7.2. Realiza volúmenes elementais de perspectivas isométricas e cabaleira.	CCL, CMCT

# Unidade 6 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade afondamos na reflexión sobre a forma de relacionarnos co arredor, especialmente coas persoas e os obxectos que nos rodean; tratamos do poder da publicidade, que xoga coas nosas emocións, con imaxes poderosas que captan a nosa atención e incitan ao consumo, demasiadas veces, de xeito irracional. Para ser críticos e conscientes, debemos de coñecer as súas estratexias, os enganos e as súas formas de manipulación. Coñecemos, así, os fundamentos da linguaxe gráfica e da publicidade, xa que ambos os dous comparten o código da linguaxe e a sintaxe visual.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- Sintaxe e composición visual.
- Deseño gráfico e publicitario: creación de mensaxes.
- Tipografía e caligrama.
- Imaxe e identidade corporativa: marca, logotipo e slogan.
- O cartel como recurso.
- A linguaxe publicitaria: o uso da metáfora; significado e significante.
- Eficacia da publicidade; estratexias e ética publicitaria.
- Publicidade e medios de comunicación.
- Análise e actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade.

### Temporalización:

Marzo:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Ser consciente das estratexias de comunicación para ser crítico e actuar libremente.
- Compoñer mensaxes cunha intención comunicativa aplicando os recursos da linguaxe visual ao deseño gráfico e á publicidade.

Específicos:

- Valorar a capacidade comunicativa da composición e coñecer os fundamentos da sintaxe visual.
- Diferenciar os conceptos de formato, orientación e encadramento, valorando os seus usos expresivos.
- Desenvolver a capacidade de análise de composicións, distinguindo recursos expresivos baseados na orde e na desorde.
- Identificar e aplicar leis de equilibrio e tensión, recoñecendo pesos visuais nas imaxes, así como regras compositivas, como a dos terzos.
- Detectar e aplicar esquemas compositivos baseados tanto no equilibrio coma no desequilibrio, no ritmo ou na tensión, e recoñecer a súa intención comunicativa.
- Comprender a importancia dos medios publicitarios e a súa repercusión tanto en hábitos cotiáns coma no sistema económico.
- Coñecer o concepto de publicidade e a eficacia da mensaxe publicitaria, así como ser capaz de crealas cun fin.
- Valorar e identificar a relación entre publicidade e arte.
- Coñecer algúns fitos da historia do cartel e valorar a súa evolución e influencia.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sintaxe e composición visual.</li> <li>- Deseño gráfico e publicitario: creación de mensaxes.</li> <li>- Tipografía e caligrama.</li> <li>- Imaxe e identidade corporativa: marca, logotipo e slogan.</li> <li>- O cartel como recurso.</li> <li>- A linguaxe publicitaria.</li> <li>- Eficacia da publicidade; estratexias e ética publicitaria.</li> <li>- Publicidade e medios de comunicación.</li> <li>- Análise e crítica.</li> <li>- Consumo e responsabilidade.</li> <li>- Publicidade e arte. A historia do cartel.</li> </ul>	<p>1. Coñecer fundamentos de sintaxe visual, identificar esquemas compositivos e aplicar os conceptos de tensión, equilibrio e peso visual.</p>	<p>1.1. Coñece os fundamentos e os elementos da sintaxe visual e aplícaos cunha intención comunicativa, seleccionando o formato, a orientación e o encadramento máis adecuados.</p>	CCL, CAA
		<p>1.2. Analiza e aplica regras e esquemas compositivos atendendo aos conceptos de tensión, equilibrio e peso visual.</p>	CCL, CAA
	<p>2. Coñecer e aplicar métodos creativos e distintas técnicas gráfico-plásticas a procesos de deseño gráfico e publicitario.</p>	<p>2.1. Crea produtos de deseño gráfico e publicitario utilizando distintas técnicas e procesos creativos, valorándoos de modo reflexivo e crítico.</p>	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CSC
		<p>2.2. Experimenta con distintas técnicas valorando as posibilidades expresivas de cada unha delas.</p>	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CSC

	3. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de comunicación e creación de imaxes, identificando significativo e significado, recoñecendo os aspectos denotativo e connotativo.	3.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen na comunicación visual e audiovisual, recoñecendo os aspectos denotativo e connotativo.	CCL, CSC, CCEC
		3.2. Realiza a lectura obxectiva e subxectiva dunha imaxe, distinguindo entre significativo e significado.	CCL, CSC, CCEC
	4. Empregar diferentes graos de iconicidade, identificando e usando as figuras retóricas, tanto na linguaxe gráfica coma na publicitaria.	4.1. Comprende e utiliza a metáfora como recurso para deseñar mensaxes visuais, analizando narrativa e imaxe en relación coa mensaxe.	CCL, CD, CAA, CSC, CCEC
		4.2. Distingue e diseña símbolos e iconas.	CCL, CD, CAA, CSC, CCEC
	5. Recoñecer as diferentes funcións da comunicación para crear mensaxes con distinta intención.	5.1. Distingue diferentes funcións nas mensaxes visuais, analizando estratexias e recursos de xeito crítico.	CCL, CSIEE

		5.2. Diseña mensaxes visuais con diferentes funcións, seguindo as distintas fases do proceso creativo de xeito eficaz.	CCL, CSIEE
	6. Coñecer estratexias da linguaxe gráfica e publicitaria e utilizar de xeito adecuado diferentes recursos das linguaxes visuais e audiovisuais para crear mensaxes eficaces.	6.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	CCL, CD, CSIEE, CSC, CCEC
		6.2. Analiza e elabora elementos comunicativos propios da publicidade, como a identidade corporativa, o uso da tipografía ou Do cartel.	CCL, CD, CSIEE, CSC, CCEC
	7. Mostrar unha actitude crítica e responsable ante as mensaxes publicitarias e as necesidades de consumo xeradas por ela.	7.1. Analiza e proxecta produtos publicitarios con actitude crítica e responsable.	CCL, CD, CSIEE, CSC, CCEC
	8. Valorar e gozar do patrimonio gráfico e publicitario, apreciando distintos estilos e tendencias e analizando as obras, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural.	8.1. Coñece obras visuais e audiovisuais de distintos estilos e tendencias situándoas no seu contexto.	CCL, CD, CCEC

# Unidade 7 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Esta unidade invítanos a percorrer e crear espazos, xa sexa exteriores ou interiores, físicos ou emocionais. Como os antigos viaxeiros, a arte de camiñar proponnos botar a andar para descubrir e descubrírnos. E, como compañeira de viaxe, non podemos esquecer a luz; esencial para a vida, pero tamén para a configuración dos espazos e dos volumes. Para iso coñecemos distintas formas de representar o espazo ao longo da historia; os elementos e as características das luces e das sombras, da perspectiva e do volume.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- A importancia do espazo, que se crea e se percorre, consecuencia da acción do home.
- A representación do espazo. Cartografías: códigos e evolución: do mapa ao gps.
- A paisaxe como xénero artístico.
- Construción de espazos con diferentes usos, reflexo de culturas e de estilos.
- A representación do territorio e a súa relación coa identidade.
- Elementos estruturais e decorativos da arquitectura.
- Espazos efémeros: utilidade e deseño.
- A luz e a sombra como creadoras de volume, de espazos e sensacións.
- Variacións lumínicas segundo as fontes, a intensidade ou a cor.
- A luz e o volume na historia da arte: a súa representación e a súa simboloxía.
- Tipos de sombras: propia ou proxectada, suaves ou intensas, gradacións.
- O claroscuro como técnica: usos e aplicacións.

### Temporalización:

Abril:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Valorar as posibilidades da luz como definidora de formas e creadora de ambientes tanto físicos coma emocionais.
- Espertar a curiosidade cara ao descubrimento de formas novas tanto na cultura coma na paisaxe.

Específicos:

- Recoñecer o espazo como obxecto e concepto, que se pode crear e percorrer.
- Coñecer e aplicar distintos métodos de representación do espazo e do territorio, tanto obxectivos coma subxectivos.
- Valorar a paisaxe como xénero artístico e como interpretación cultural do arredor, así como ser capaz de crealo.
- Recoñecer e analizar diferentes tipos de construcións espaciais.
- Diferenciar elementos da arquitectura e coñecer as súas funcións, aplicándoas a deseños propios.
- Coñecer e valorar tipoloxías de espazos efémeros.
- Crear e transformar espazos.
- Valorar a importancia da luz, non só como creadora de formas ao incidir nos obxectos senón, tamén, para a percepción do tempo e do espazo e como transmisora de emocións.
- Recoñecer e aplicar as distintas variacións da luz segundo a súa intensidade, a súa cor, o ángulo de incidencia ou a fonte que a orixina.
- Recoñecer os distintos usos da luz e o volume na historia da arte, a súa simboloxía e expresividade.
- Coñecer e aplicar tipos de sombras nos obxectos e as xeradas por eles.
- Coñecer e aplicar a técnica do claroscuro como creadora de volumes mediante as diferenzas tonais.



### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Crterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A representación do espazo.</li> <li>- A paisaxe como xénero artístico.</li> <li>- Construción de espazos.</li> <li>- Elementos da arquitectura.</li> <li>- Espazos efémeros.</li> <li>- A arte de camiñar.</li> <li>- Variacións de luz e configuración do volume.</li> <li>- Luz e volume na historia da arte.</li> <li>- Tipos de sombras.</li> <li>- O claroscuro.</li> </ul>	1. Analizar e interpretar imaxes referidas ao espazo, distinguindo os aspectos denotativo e connotativo.	1.1. Recoñece códigos visuais connotativos e denotativos nas representacións do espazo e do territorio.	CCL, CCEC
		1.2. Realiza a lectura obxectiva e subxectiva de imaxes referidas ao espazo e ao territorio, identificando os elementos de significación narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.	CCL, CCEC
	2. Coñecer a paisaxe como xénero e a arte de camiñar como forma artística, interpretacións culturais do arredor,	2.1. Coñece obras e artistas da arte de camiñar, valorándoas como formas artísticas.	CCL, CAA, CSC, CSIEE, CCEC

	valorándoas e gozándoas, sendo capaz de crealas.	2.2. Interpreta de xeito persoal o espazo e o territorio, analizando a organización do plano e o espazo, gozando da contemplación da paisaxe e de obras de arte deste xénero.	CCL, CAA, CSC, CSIEE, CCEC
	3. Comprender e analizar as distintas funcións dos espazos e como afectan na súa representación, construción ou intervención.	3.1. Analiza necesidades de intervención dos espazos.	CCL, CMCT, CSC, CSIEE
		3.2. Crea espazos, efémeros ou non, axustándose a distintas funcións e intencións.	CCL, CMCT, CSC, CSIEE
	4. Diferenciar e analizar os distintos elementos, incluíndo os tecnolóxicos, que interveñen en representación e deseño de espazos arquitectónicos.	4.1. Coñece e diferencia elementos arquitectónicos.	CCL, CD, CCEC
		4.2. Valora as achegas tecnolóxicas dixitais na representación e no deseño do espazo.	CCL, CD, CCEC
	5. Identificar e diferenciar as variacións da luz e os tipos de sombras, recoñecendo a importancia da súa incidencia sobre os obxectos e no espazo para a súa percepción e	5.1. Identifica e aplica luces e sombras, recoñecendo as propiedades da luz e os tipos de sombras para crear sensacións espaciais e volumétricas, para destacar relevos e texturas.	CCL, CAA, CSIEE, CCEC

	representación.	5.2. Valora a importancia da luz como elemento construtor da imaxe, con valor simbólico e expresivo, e aplicación nas súas creacións.	CCL, CAA, CSIEE, CCEC
	6. Apreciar e recoñecer as posibilidades expresivas do claroscuro para a representación do volume en diferentes linguaxes visuais.	6.1. Utiliza o claroscuro para crear a representación de volumes e de espazos.	CCL, CAA
	7. Identificar e recoñecer a utilización da luz e do volume nos distintos estilos e tendencias na historia da arte valorando o patrimonio como fonte de aprendizaxe.	7.1. Identifica e recoñece a utilización da luz e o volume nos distintos estilos e tendencias na historia da arte, valorando o patrimonio como fonte de aprendizaxe.	CCL, CD, CCEC

# Unidade 8 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade afóndase na unidade da perspectiva utilizando a fotografía como útil e recurso para observala e captala, para entendela. Falamos, polo tanto, das distintas posicións desde as que miramos e entendemos a realidade, que son diferentes para cada un. Para iso coñecemos os fundamentos básicos da fotografía e da perspectiva, en concreto, a perspectiva cónica, pois é a que máis se asemella á nosa visión da realidade.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- A fotografía como instante rexistrado para sempre.
- Xénese e evolución da fotografía, principio da cámara escura.
- A fotografía creativa, máis alá da representación.
- A anamorfose como técnica.
- Apertura e velocidade de obturación, efectos da técnica sobre o produto.
- Tipos de plano e efectos do encadramento.
- A perspectiva, concepto e significado.
- A percepción da profundidade e a importancia da visión binocular.
- A perspectiva e os tipos de proxección.
- A perspectiva cónica. Elementos que a conforman e como podemos intervir para cambiala.

### Temporalización:

Abril:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Comprender as estratexias de construción das imaxes segundo o seu contexto e intención.
- Entender a importancia do punto de vista e da perspectiva como representación e percepción parcial do arredor, da configuración do espazo e mesmo da personalidade.

Específicos:

- Coñecer e valorar os diversos usos e funcións da fotografía.
- Comprender a orixe e a evolución da fotografía.
- Coñecer aspectos técnicos da fotografía como a apertura e a velocidade de obturación da cámara, comprendendo os seus efectos.
- Recoñecer e aplicar distintos tipos de puntos de vista e de planos, observando os resultados sobre o encadramento.
- Aprender sobre a creatividade na fotografía.
- Coñecer fundamentos de perspectiva, comprendendo os mecanismos da percepción da profundidade e como modificala.
- Recoñecer a anamorfose como técnica.
- Coñecer tipos de proxección para representar a perspectiva.
- Distinguir os distintos elementos que conforman a perspectiva cónica.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Cráterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliábeis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A fotografía.</li> <li>- Evolución da fotografía.</li> <li>- Creatividade e fotografía.</li> <li>- Apertura e velocidade de obturación.</li> <li>- Tipos de plano.</li> <li>- Anamorfose e engano.</li> <li>- A percepción da profundidade.</li> <li>- A perspectiva.</li> <li>- A perspectiva cónica. Elementos.</li> </ul>	1. Describir, analizar e interpretar imaxes fotográficas, distinguindo os aspectos denotativo e connotativo destas.	1.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe fotográfica, identificando, clasificando e describindo os seus elementos.	CCL, CCEC
		1.2. Analiza unha imaxe fotográfica mediante unha lectura subxectiva, sacando conclusións e interpretando o seu significado.	CCL, CCEC
	2. Coñecer e aplicar métodos creativos na práctica da fotografía.	2.1. Crea composicións e obras fotográficas aplicando procesos creativos.	CCL, CD, CSIEE
		3. Analizar e realizar fotografías comprendendo os seus fundamentos e os distintos elementos que nela interveñen.	3.1. Identifica distintos encadramentos, tipos de plano e puntos de vista nunha fotografía.
	3.2. Realiza fotografías aplicando coñecementos técnicos (apertura e velocidade de obturación) e leis compositivas.		CCL, CMCT, CD
	4. Recoñecer diferentes usos, funcións e intencións na creación de imaxes fotográficas.	4.1. Distingue a función e as intencións que predominan nas imaxes fotográficas.	CCL, CAA, CCEC

	5. Utilizar de xeito adecuado as linguaxes visual e audiovisual atendendo á profundidade espacial.	5.1. Crea imaxes referidas á expresión do espazo e á profundidade.	CCL, CMCT, CD
	6. Comprender e aplicar o concepto de proxección diferenciando distintos tipos de perspectivas.	6.1. Diferencia distintos tipos de proxeccións e elementos da perspectiva.	CCL, CMCT, CAA
		6.2. Comprende e aplica o concepto de proxección ao debuxo de volumes sinxelos.	CCL, CMCT, CAA

# Unidade 9 – 1º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade, como final dun proceso, propoñemos compartir o vivido e facelo utilizando a narrativa visual como medio de expresión. Non abonda con observar e descubrir; é necesaria a reflexión consciente dos camiños que transitamos para facer noso o mundo no que vivimos, e para iso a historia, máis ou menos real, é fundamental, porque nos permite estruturar a experiencia. Por iso, coñecemos os recursos da narrativa visual, desde a ilustración ao audiovisual, a historieta e o cine como recursos para compartir e seguir aprendendo.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- A narración visual como recurso para compartir experiencias e ideas.
- Elementos da narrativa: a elipse, o *flashback* e o *flashforward*.
- Concepto de ilustración e a súa capacidade narrativa.
- Tipos de narrativas gráficas: chiste, tira cómica, cómic.
- Concepto, uso e expresividade dos elementos dunha historieta.
- Fundamentos dos debuxos animados: técnica e capacidade narrativa.
- O cine como transmisor de historias de modo vivencial e único.
- Historia do cine: momentos significativos e evolución ata a actualidade.
- Formatos de narracións audiovisuais: particularidades.
- Os xéneros no cine.
- Efectos especiais: eficacia comunicativa e trucos de realización.
- O uso de distintos planos e movementos de cámara e as súas finalidades.
- Técnicas de montaxe e de edición de vídeo.

### Temporalización:

Xuño:



## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Observar e reflexionar sobre imaxes e narracións visuais para desenvolver un espírito crítico.
- Expresar con diferentes recursos multimedia experiencias tanto reais como imaxinarias.

Específicos:

- Valorar a narración visual como recurso para compartir experiencias e ideas.
- Coñecer elementos da narrativa como a elipse, o *flashback* e o *flashforward*.
- Coñecer o concepto de ilustración e valorar a súa capacidade narrativa.
- Diferenciar distintos tipos de narrativas gráficas.
- Coñecer e utilizar expresivamente os diferentes elementos dunha historieta.
- Coñecer os fundamentos dos debuxos animados, a súa técnica e capacidade narrativa.
- Valorar a capacidade do cine de contar historias dun modo vivencial e único.
- Recoñecer momentos significativos da historia do cine e a súa evolución ata a actualidade.
- Recoñecer diferentes formatos de narracións audiovisuais e as súas particularidades comunicativas.
- Identificar diferentes xéneros no cine e recoñecer as súas características principais.
- Detectar efectos especiais, recoñecer a súa eficacia comunicativa e realízalos de xeito sinxelo.
- Coñecer os distintos tipos de planos e de movementos de cámara e utilízalos cun fin.
- Coñecer algunhas técnicas de montaxe e de edición de vídeo e levalas á práctica.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos da narrativa: a elipse.</li> <li>- O <i>flashback</i> e o <i>flashforward</i>.</li> <li>- A ilustración.</li> <li>- A narrativa gráfica.</li> <li>- Elementos dunha historieta.</li> <li>- Debuxos animados.</li> <li>- Imaxe e narración no cine.</li> <li>- Historia do cine.</li> <li>- Cine, vídeo e televisión.</li> <li>- Xéneros.</li> <li>- Efectos especiais.</li> <li>- Planos e movementos de cámara.</li> <li>- Montaxe e edición.</li> </ul>	1. Coñecer os fundamentos das distintas formas de narración visual e explorar as súas posibilidades expresivas, aplicándoas en creacións propias.	1.1. Analiza e explora as posibilidades expresivas das narracións visuais para compartir experiencias e ideas.	CCL, CD, CCEC
	2. Diferenciar e analizar as distintas funcións que interveñen nas linguaxes visual e audiovisual, analizando de xeito crítico a imaxe, a narrativa visual e audiovisual, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe coa mensaxe da obra.	2.1. Identifica e analiza diferentes funcións nas imaxes, nas narrativas visuais e nas mensaxes audiovisuais.	CCL, CD, CSC
		2.2. Analiza de xeito crítico as mensaxes visuais e audiovisuais no seu contexto.	CCL, CD, CSC
3. Distinguir de xeito apropiado distintos niveis de iconicidade nas imaxes.	3.1. Comprende e emprega os diferentes niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquejos, apuntamentos e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	CCL, CMCT, CAA, CSIEE	

	4. Coñecer e aplicar recursos gráficos e técnicos propios de cada unha das formas de narrativa visual e audiovisual.	4.1. Identifica diferentes recursos gráficos e utilízalos ao deseñar mensaxes de linguaxes visuais e audiovisuais.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CCEC
		4.2. Deseña narrativas gráficas utilizando de xeito adecuado viñetas e tarxetas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CCEC
		4.3. Coñece e aplica recursos técnicos en produtos audiovisuais, utilizando distintos tipos de planos, movementos de cámara e efectos especiais.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CCEC
	5. Valorar a importancia do proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva, seguindo de xeito ordenado as distintas fases do proceso, avaliando de xeito crítico os resultados.	5.1. Coñece e utiliza distintas fases no proceso de creación.	CCL, CAA, CSC
		5.2. Reflexiona e avalía o proceso creativo propio e alío desde a idea inicial ata a execución definitiva.	CCL, CAA, CSC
	6. Identificar e recoñecer diferentes estilos e tendencias nas linguaxes visuais e audiovisuais,	6.1. Diferencia distintos estilos e tendencias nas creacións de mensaxes visuais e audiovisuais.	CCL, CD, CCEC

	valorando, respectando e gozando deste patrimonio artístico e cultural, modo vivencial e único de transmitir historias.	6.2. Valora e respecta, gozando da diversidade do patrimonio artístico e cultural.	CCL, CD, CCEC
	7. Comprender os fundamentos da narrativa visual e a linguaxe multimedia, valorando as achegas das tecnoloxías dixitais.	7.1. Elabora documentos e crea obras visuais e multimedia empregando ferramentas dixitais de xeito adecuado.	CCL, CD, CAA, CSIEE

## 3.2. Programación para 3º da ESO.

### Unidade 1 – 3º ESO

#### 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

##### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos sobre a imaxe persoal, a que nos devolve o espello e a que damos, a que construímos cara a fóra (como os avatares dos perfís nas redes sociais) diferenciando xeralmente a privada da pública; influenciados, performámonos, ás veces para non saírmos dos estereotipos, outras para escapar deles. Aprendemos sobre as relacións entre a visualidade, a identidade e as novas tecnoloxías ademais dos usos e da intencionalidade das imaxes e os seus significados máis alá da aparencia.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- A imaxe persoal como colaxe do vivido.
- As posibilidades das prolongacións biotecnolóxicas do corpo humano.
- O uso da nosa imaxe e a intimidade nas redes sociais.
- Diferenzas entre a identidade real e as imaxes que difunden os medios de comunicación.
- Os estereotipos que se presentan como modelos a seguir para alcanzar o éxito social.
- Concepto de mass media: orixe e evolución.
- Funcións da imaxe: versatilidade e intencionalidade.
- Relación entre significado e significante.
- A mirada, o espello e a identidade como temas que tratan os artistas.

##### Temporalización:

Setembro:

Outubro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Reflexionar e actuar de forma consciente sobre a imaxe que de min constrúo e a súa difusión.
- Analizar criticamente o uso e o abuso das imaxes por parte dos medios e saber utilizalas segundo a súa función e intencionalidade.

Específicos:

- Coñecer e utilizar a forza da significatividade das imaxes e o seu poder persuasivo.
- Analizar a veracidade da información que transmiten as imaxes.
- Reflexionar sobre o uso e a función das imaxes nas redes sociais e o que transmiten de cada un.
- Comprender a importancia da imaxe persoal, sendo capaz de modelala seleccionando elementos e estilos con criterios propios.
- Coidar as imaxes que nos representan, comprendendo a intención das nosas seleccións.
- Descubrir e recoñecer os valores e contravalores que nos intentan impoñer as industrias culturais, comprendendo as estratexias que se utilizan.
- Recoñecer criticamente estereotipos e modelos de éxito que mostran e impoñen.
- Coñecer e valorar a mirada, o espello e a identidade como temáticas importantes na arte.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Do Frankenstein ao cyborg.</li> <li>- Intimidade e redes sociais.</li> <li>- Identidade e comunicación.</li> <li>- Estereotipos e éxito social.</li> <li>- Comunicación visual e mass media.</li> <li>- Función e intencionalidade.</li> <li>- Significado e significante.</li> <li>- Mirada, espello e identidade na arte.</li> </ul>	1. Diferenciar e analizar os distintos elementos que interveñen na comunicación por medio de imaxes, valorando a importancia delas para construír a imaxe persoal.	1.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CMCT, CD
		1.2. Recoñece os elementos que interveñen na percepción das imaxes relacionadas coa propia identidade e co uso das tecnoloxías.	CCL, CMCT, CD
	2. Recoñecer e utilizar as diferentes funcións da comunicación, así como os procesos de creación de imaxes cunha intencionalidade.	2.1. Distingue e valora as funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais, recoñecendo estratexias de difusión de mensaxes e estereotipos.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CCEC
		2.2. Deseña mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións e valora de xeito crítico os resultados.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CCEC
	3. Identificar e crear tipos de imaxes segundo a relación entre significante e significado, valorando a súa repercusión na comunicación visual.	3.1. Distingue entre significante e significado nun signo visual, valorando a súa repercusión na comunicación visual.	CCL, CAA

	4. Recoñecer e utilizar diferentes graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo, valorando o seu poder simbólico e de identidade.	4.1. Diferencia e utiliza imaxes figurativas, simbólicas e abstractas con diferentes fins expresivos.	CCL, CCEC
		4.2. Recoñece e utiliza distintos graos de iconicidade nas imaxes.	CCL, CCEC
	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, CMCT
		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.	CCL, CMCT
	6. Recoñecer a repercusión das imaxes nos medios, valorando a súa repercusión na percepción da identidade e no uso das novas tecnoloxías.	6.1. Analiza de xeito crítico a repercusión na construción da identidade da utilización da imaxe persoal nos medios de difusión e as novas tecnoloxías.	CCL, CMCT, CD
	7. Identificar e recoñecer a imaxe en relación coa identidade como temática importante de creación e de	7.1. Reflexiona sobre a relación entre a visualidade, a identidade e os medios tecnolóxicos no patrimonio artístico.	CCL, CMCT, CD, CSC, CAA



	reflexión sobre o patrimonio artístico.	7.2. Coñece e utiliza posibilidades expresivas de distintas técnicas artísticas para reflexionar sobre a imaxe e a identidade.	CCL, CMCT, CD, CSC, CAA
--	---	--	-------------------------

# Unidade 2 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Igual que habitamos nun espazo e nun tempo, tamén o facemos nun corpo. É necesario recoñecerse cun rostro e un corpo determinados, coas súas fortalezas e debilidades; é importante comprender a súa importancia como lugar de emoción e, polo tanto, como espazo privilexiado para a expresión. Por iso, o corpo humano e o rostro son temas fundamentais na historia da arte e na actividade artística. Aprendemos sobre a fisionomía do rostro e a estrutura do corpo, das súas posibilidades expresivas.

A través das actividades propostas na unidade perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- As faccións do rostro, herdadas e reflexo do vivido.
- O rostro humano na arte, real ou ideal, icónica ou abstracta, pero sempre expresivo.
- O autorretrato como espello da personalidade do artista.
- A caricatura como xénero artístico que utiliza a esaxeración para revelar trazos identitarios.
- A representación do corpo na arte: evolución e signo de transformacións sociais.
- Esquema do corpo: esqueleto e musculatura, estrutura e forma.
- O corpo en movemento.
- O estilo e os xestos como manifestación da personalidade.
- O corpo como diversidade e identidade non coincidente con patróns ou estereotipos.

### Temporalización:

Outubro:

Novembro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Recoñecer e recoñecerse en rostro e expresións, corpo e xestos propios, reflexionando sobre o que nos identifica e distingue.
- Coñecer o corpo como medio de expresión e como construción mutable e moldeable, en interacción coa nosa personalidade, a dos outros e os condicionantes sociais.

Específicos:

- Recoñecer e utilizar o corpo e o rostro como elementos de expresión e comunicación.
- Reflexionar sobre a aparencia do rostro e afondar na súa expresividade.
- Aprender a debuxar o rostro coñecendo a súa estrutura.
- Coñecer o retrato como xénero artístico que pretende identificar o retratado máis alá da súa fisionomía.
- Comprender a eficacia do autorretrato como método de autocoñecemento.
- Recoñecer a peculiaridade da caricatura de potenciar os trazos esenciais do caricaturizado.
- Coñecer a estrutura do corpo humano como patrón ao tempo que elemento de significación e de expresión da diversidade.
- Representar o corpo humano en movemento e na expresión persoal de xestos.
- Diferenciar e valorar usos e significados sociais nas representacións do rostro e do corpo humano ao longo da historia da arte.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos do rostro e fisionomía.</li> <li>- O debuxo do rostro.</li> <li>- O rostro humano na arte.</li> <li>- O autorretrato.</li> <li>- A simplificación do rostro.</li> <li>- A caricatura.</li> <li>- Simbolismo e interpretación do corpo.</li> <li>- A linguaxe corporal.</li> <li>- O corpo na arte.</li> <li>- Esquema do corpo: esqueleto e musculatura.</li> <li>- O corpo en movemento.</li> <li>- O corpo diverso: cambios e transformacións.</li> <li>- O corpo como sinal de identidade.</li> </ul>	1. Identificar os elementos configuradores do rostro e do corpo.	1.1. Identifica e valora a importancia dos elementos que conforman o rostro e o corpo humano.	CCL, CMCT, CCEC
	2. Recoñecer e expresar emocións (faciais/corporais) utilizando distintos recursos gráficos e visuais.	2.1. Identifica xestos e poses en relación coas individualidades e na expresión de emocións.	CCL, CMCT, CCEC
		2.2. Representa rostros e corpos que expresan emocións utilizando distintos recursos gráficos e/ou visuais.	CCL, CMCT, CCEC
	3. Utilizar distintos niveis de iconicidade na representación do corpo.	3.1. Comprende e emprega diferentes niveis de iconicidade na imaxe do corpo e nas poses, os xestos e as expresións do rostro.	CCL, CAA
	4. Analizar e valorar o simbolismo e a multiplicidade de significados na representación do corpo.	4.1. Distingue e aplica significados simbólicos e diferentes interpretacións nas representacións.	CCL, CAA, CCEC
	5. Analizar e realizar simplificacións do corpo humano con fins expresivos.	5.1. Debuxa o corpo humano simplificando a súa estrutura e formas básicas.	CCL, CMCT

	6. Coñecer o esquema do corpo: esqueleto e musculatura, e aplicalo á análise e debuxo do corpo en movemento.	6.1. Analiza e utiliza as liñas de expresión e o esquema corporal para deseñar personaxes con diferentes peculiaridades.	CCL, CMCT, CD, CSC
		6.2. Recoñece e valora diferentes representacións do corpo humano ao longo da historia.	CCL, CMCT, CD, CSC
	7. Tomar conciencia dos cambios do corpo e as súas repercusións, promovendo o coidado da imaxe como sinal de identidade e o respecto pola propia e a dos demais.	7.1. Identifica os cambios e as transformacións do corpo recoñecendo a súa importancia na súa vida cotiá e na construción da súa identidade.	CCL, CMCT, CSIEE, CCEC
		7.2. Mostra respecto pola imaxe persoal e a dos demais, aceptando a diversidade.	CCL, CMCT, CSIEE, CCEC

# Unidade 3 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Esta unidade trata da mirada, da importancia de mirar e de ser mirado, de como nos condiciona e somos condicionados por iso. Invítanos a reflexionar sobre o cruzamento de miradas, o descubrimento do outro e o respecto ás diferenzas e ás minorías; a aceptar a globalización sen perder a tradición. Por iso temos que aprender a observar, a mirar e a ver con detalle, en profundidade, sendo conscientes de que a nosa mirada é selectiva e nosa forma de mirar aprendida.

A través das actividades propostas na unidade perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- Mirar e ver como procesos diferenciados e non sempre axustados á realidade.
- A mirada como forma de relación.
- As imaxes nas distintas culturas: significados e implicacións.
- Escenas costumistas na arte.
- Vanguardas artísticas, globalización e multiculturalidade.
- Condicionantes da mirada ante os outros: as diferenzas e a diversidade.
- A fotografía como fragmento e selección da realidade.
- Fundamentos e peculiaridades da fotografía na actualidade.
- A composición na fotografía.
- Luz e cor en fotografía.
- Distintos xéneros e usos fotográficos.
- A fotografía como documentación.
- Fotografía de reportaxe e fotoxornalismo.

### Temporalización:

Novembro:

Decembro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Comprender a imaxe e a fotografía como mirada selectiva, reflexo dun modo de ver condicionado polo contexto e as experiencias, e creación subxectiva cunha intencionalidade.
- Valorar a necesidade de desenvolver a capacidade de observar sen prexuízos.

Específicos:

- Comprender as diferenzas entre mirar e ver, entendendo estas como procesos complexos.
- Entender a imaxe como fragmento, diferenciando imaxe e realidade.
- Comprender a mirada como forma de relación.
- Recoñecer os condicionantes da mirada ante os outros, as diferenzas e a diversidade.
- Diferenciar significados e implicacións da imaxe nas distintas culturas.
- Coñecer a relación entre arte, globalización e multiculturalidade.
- Valorar a multiculturalidade e a riqueza cultural das minorías.
- Entender a fotografía como selección da realidade.
- Coñecer a evolución e os usos da fotografía hoxe.
- Distinguir e aplicar diferentes modos de composición en fotografía.
- Coñecer e aplicar diferentes usos expresivos da luz e da cor en fotografía.
- Distinguir xéneros e usos fotográficos.
- Valorar a importancia e coñecer características da fotografía como documento.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mirar e ver.</li> <li>- Imaxe e realidade.</li> <li>- A mirada como forma de relación.</li> <li>- A imaxe nas distintas culturas.</li> <li>- Vanguardas artísticas, globalización e multiculturalidade.</li> <li>- As voces das minorías.</li> <li>- Visualidade, diversidade e respecto.</li> <li>- A fotografía.</li> <li>- Composición e fotografía.</li> <li>- Luz e cor en fotografía.</li> <li>- Xéneros e usos fotográficos.</li> <li>- Documentación fotográfica.</li> <li>- Fotografía de reportaxe e fotoxornalismo.</li> </ul>	1. Valorar as diferenzas entre mirar e ver, entendendo as imaxes como selección parcial da realidade, cuxa percepción está condicionada polos contextos e as experiencias previas do receptor e a intencionalidade do emisor.	1.1. Distingue diferentes posibilidades de percepción ou modos de mirar nas imaxes segundo o contexto.	CCL, CCEC
		1.2. Valora diferenzas de significación nas imaxes segundo a experiencia do receptor e as intencións do emisor.	CCL, CCEC
	2. Compoñer imaxes manexando distintos elementos visuais, como interpretación subxectiva do ámbito.	2.1. Experimenta co valor expresivo dos distintos elementos da imaxe.	CCL, CCEC
		2.2. Realiza composicións visuais para transmitir interpretacións subxectivas do arredor.	CCL, CCEC
	3. Recoñecer características estéticas de distintas culturas, momentos e ámbitos, identificándoas e respectándoas como modos de ver e facer diferentes.	3.1. Diferencia valores estéticos diferentes en distintos contextos culturais.	CCL, CSC, CCEC
		3.2. Coñece os efectos da globalización e valora a multiculturalidade na arte.	CCL, CSC, CCEC



	4. Coñecer fundamentos na evolución da fotografía, distintos usos e xéneros.	4.1. Recoñece os fundamentos da fotografía como mirada selectiva da realidade e a súa evolución.	CCL, CMCT, CD
		4.2. Recoñece e aplica diferentes posibilidades de uso, finalidades e xéneros da imaxe fotográfica.	CCL, CMCT, CD
	5. Identifica e aplica diferentes encadramentos e composicións nas fotografías.	5.1. Recoñece e utiliza diferentes encadramentos fotográficos.	CCL, CAA
		5.2. Recoñece e aplica distintas composicións nas súas fotografías.	CCL, CAA
	6. Valorar e aplicar diferentes usos de luz e cor cunha funcionalidade expresiva.	6.1. Recoñece o valor expresivo da luz e da cor en diferentes tipos de composicións.	CCL, CAA
		6.2. Experimenta con cambios de luz e cor con diferentes fins expresivos.	CCL, CAA
	7. Recoñecer e utilizar recursos dixitais e multimedia con funcións documentais e expresivas.	7.1. Recoñece o valor documental da fotografía.	CCL, CD, CSC,
		7.2. Utiliza recursos dixitais e multimedia con fins documentais e expresivos.	CSIEE, CCEC

# Unidade 4 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade resaltamos a importancia da relación que se establece entre os distintos elementos que ocupan un espazo –formas planas ou formas tridimensionais–, que, estáticas ou en movemento, permiten o encontro e a transformación. Os conceptos de composición e ritmo son esenciais nesta unidade, e coñeceremos trazados para a construción e a transformación de formas xeométricas.

A través das actividades propostas na unidade perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- A composición no espazo: equilibrio, peso e tensión.
- Movemento e composición.
- O corpo en movemento: encontro e relación.
- A composición nas artes escénicas, danza e *performance*.
- Grupos escultóricos, composición e características.
- Escultura cinética.
- O uso da xeometría para a organización do espazo, a representación do ritmo e do movemento.
- Trazados de construción de polígonos, óvalos e ovoides.
- Movemento e transformación xeométrica. Tipos: isométricas, isomórficas e anamórficas.
- Trazados de tanxencias.
- Módulos: trazados e utilidades.
- Xeometrización do corpo.

### Temporalización:

Xaneiro:     Febreiro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Recoñecer e experimentar o meu corpo como un elemento corpóreo e dinámico da sociedade humana, que inflúe e é influído polos outros elementos do meu grupo, da obra de arte ou do relato.
- Comprender e comprobar a importancia da repetición e os seus diferentes ritmos e variacións, na organización do mundo e da obra de arte.

Específicos:

- Coñecer conceptos básicos na composición das imaxes.
- Analizar e compoñer seguindo conceptos de equilibrio e de tensión.
- Comprender e aplicar conceptos básicos na composición das imaxes en movemento.
- Comprender e aplicar os conceptos básicos da composición nas artes escénicas, danza e *performance*, e elementos que interveñen.
- Utilizar a xeometría para a organización do espazo e para a representación do ritmo e do movemento.
- Recoñecer a composición e as características de grupos escultóricos.
- Coñecer formas de representación das formas en movemento no espazo: escultura e cinética.
- Resolver trazados de construción de polígonos, óvalos e ovoides.
- Coñecer transformacións xeométricas sinxelas diferenciando distintos tipos.
- Coñecer o concepto e realizar trazados de tanxencias.
- Aplicar trazados xeométricos en composicións modulares.
- Utilizar a xeometría para a xeometrización do corpo.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A composición das imaxes: peso, equilibrio e tensión.</li> <li>- A composición nas imaxes en movemento.</li> <li>- A composición nas artes escénicas, danza e <i>performance</i>, e elementos que interveñen.</li> <li>- Corpo, movemento e encontro. Coreografía.</li> <li>- O uso da xeometría para a representación do corpo e o movemento.</li> <li>- Os grupos escultóricos, composición e características.</li> <li>- Trazados xeométricos. Construción de polígonos, óvalos e ovoides.</li> <li>- Movementos no plano e transformacións xeométricas.</li> <li>- Tanxencias.</li> <li>- Módulos.</li> <li>- Xeometrización do rostro.</li> </ul>	<p>1. Identificar distintos tipos de composición en obras planas e tridimensionais, tanto fixas como en movemento; observar os seus elementos configuradores, e valorar as tensións e relacións que se establecen entre si, comprendendo como os cambios afectan o conxunto.</p>	1.1. Identifica e valora a importancia dos elementos compositivos e estruturais de producións gráfico-plásticas planas e volumétricas.	CCL, CMCT, CSIEE	
		1.2. Recoñece e executa estruturas compositivas, valorando o conxunto como superior á suma das partes.	CCL, CMCT, CSIEE	
		<p>2. Experimentar e expresar emocións coas variacións e combinacións formais e os elementos compositivos tridimensionais.</p>	2.1. Experimenta con formas e planos para crear composicións planas ou volumétricas, fixas ou en movemento.	CCL, CMCT, CAA
			2.2. Experimenta co valor expresivo dos distintos elementos, combinándoos para expresar diferentes conceptos e emocións.	CCL, CMCT, CAA
		<p>3. Analizar e crear composicións gráfico-plásticas aplicando os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo, e establecendo relacións de movemento.</p>	3.1. Analiza e realiza composicións aplicando os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo, con diferentes procedementos.	CCL, CMCT

	4. Coñecer os fundamentos da arte en movemento, explorando as súas posibilidades expresivas.	4.1. Realiza unha obra dinámica.	CCL, CMCT
	5. Coñecer as propiedades xeométricas de polígonos aplicándoas con propiedade na súa construción.	5.1. Comprende e sabe resolver problemas de construción de polígonos regulares.	CCL, CMCT, CD
		5.2. Constrúe polígonos coñecendo distintos datos e utilizando correctamente as ferramentas.	CCL, CMCT, CD
	6. Comprender as condicións en enlaces e tanxencias, aplicándoos á construción de formas curvas, óvalos e ovoides.	6.1. Executa correctamente enlaces entre circunferencias e rectas tanxentes, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CCL, CMCT, CD
	7. Estudar os movementos e as transformacións das formas, aplicándoos ao deseño de distintas composicións.	7.1. Executa deseños aplicando transformacións de formas e repeticións de módulos.	CCL, CMCT, CD
	8. Identificar e recoñecer diferentes linguaxes artísticas que investigan o movemento do corpo humano ou da obra de arte no espazo, apreciando e valorando o enriquecemento de patrimonio artístico.	8.1. Valora composicións artísticas bidimensionais e tridimensionais, fixas ou en movemento, respectándoas e gozándoas como parte do patrimonio artístico.	CCL, CMCT, CSC, CCEC

# Unidade 5 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade trátase da construción de obxectos útiles e belos que responden a necesidades da comunidade; pero, máis alá de coñecer procesos de deseño e industriais, de centrarse no deseño industrial, cada vez máis global, obsérvase o capital cultural e social de pequenas empresas baseadas na tradición artesanal, que reforzan ou fortalecen a identidade local. Tanto nun coma noutro apartado, a cooperación descóbrense importante e a arte social, un tema de interese.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- Os obxectos artesanais fronte aos obxectos industriais.
- A construción social e o significado das formas: tradición e obxectos culturais.
- Oficios artesanais. O uso de distintos materiais, técnicas e ferramentas.
- O proceso de deseño: enxeño e creatividade no deseño.
- A representación obxectiva: pezas e vistas.
- Escala, anotación e normalización.
- Consumo e reciclaxe ou reutilización dos obxectos.
- A arte social e comunitaria.

### Temporalización:

Febreiro:          Marzo:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Crear colaboradoramente obxectos belos e útiles valorando as posibilidades de materiais, técnicas e procesos tradicionais.
- Analizar e mellorar obxectos mediante procesos de deseño creativo.

Específicos:

- Diferenciar os obxectos artesanais fronte aos obxectos industriais reflexionando sobre a construción social e o significado das formas, coñecendo distintas tradicións e obxectos culturais.
- Coñecer oficios artesáns valorando o uso de materiais e técnicas tradicionais.
- Construír obxectos con distintos materiais e procedementos estruturando os procesos de deseño e de desenvolvemento.
- Recoñecer a importancia da creatividade e da innovación para a mellora no deseño e na construción de obxectos.
- Debuxar obxectivamente figuras seguindo normas estandarizadas de representación e de anotación.
- Reflexionar sobre o consumo e a reciclaxe ou a reutilización dos obxectos.
- Coñecer a arte social e comunitaria.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"><li>- Tradición e artesanía: obxectos culturais. O local e o global. A estética <i>kitsch</i>.</li><li>- Oficios artesáns.</li></ul>	1. Analizar características formais e estéticas en obxectos do arredor diferenciando o artesanal do industrial.	1.1. Identifica, clasifica e analiza formas e funcións de diferentes obxectos artesanais e industriais.	CCL, CSIEE, CCEC

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Construción social e significado das formas.</li> <li>- Módulos e redes na artesanía.</li> <li>- Materiais, técnicas e ferramentas.</li> <li>- Arte social e comunitaria.</li> <li>- Obxectos industriais. Estándares e formalización unificada.</li> <li>- O proceso de deseño.</li> <li>- Enxeño e creatividade no deseño.</li> <li>- Representar un obxecto: vistas dunha peza.</li> <li>- Escala, anotación e normalización (medir).</li> <li>- Materiais, reciclaxe e consumo.</li> </ul>	<p>2. Reflexionar sobre a importancia do deseño no mundo actual e valorar a tradición e a artesanía como elementos de construción social.</p>	<p>2.1. Coñece deseños e obxectos, tanto artesanais coma industriais, valorándoos no seu contexto histórico e sociocultural e recoñecendo distintos estilos e tendencias.</p>	<p>CCL, CSIEE, CCEC</p>
	<p>3. Coñecer oficios artesanais descubriendo as posibilidades de uso de distintos materiais, técnicas e ferramentas para a construción e a intervención de obxectos tridimensionais e reflexionando sobre o seu consumo, reciclaxe ou reutilización.</p>	<p>3.1. Coñece e experimenta con distintos materiais, técnicas e ferramentas de diversos oficios artesanais na construción e intervención de obxectos tridimensionais.</p>	<p>CCL, CAA, CSC</p>
		<p>3.2. Reflexiona sobre o consumo, a reciclaxe e a reutilización de obxectos.</p>	<p>CCL, CAA, CSC</p>
	<p>4. Coñecer e comprender a utilidade do uso de diferentes niveis de iconicidade no debuxo.</p>	<p>4.1. Emprega diferentes niveis de iconicidade na representación de deseños de obxectos, desde bosquexos a debuxos analíticos e miméticos con distintos obxectivos.</p>	<p>CCL, CMCT</p>
	<p>5. Coñecer e aplicar os estándares e as normas no debuxo, a representación das vistas dun obxecto e a reconstrución de figuras.</p>	<p>5.1. Resolve problemas de visualización de formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais e debuxa as vistas de obxectos tridimensionais.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CAA</p>



		5.2. Aplica escalas e acouta vistas e figuras de xeito adecuado.	CCL, CMCT, CD, CAA
	6. Coñecer e distinguir distintas fases no proceso de deseño e desenvolvemento de produtos, valorando a necesidade de innovar con creatividade.	6.1. Identifica e segue distintos pasos en procesos de deseño e desenvolvemento de produtos	CCL, CMCT, CSIEE
		6.2. Analiza como mellorar a estética, a funcionalidade e a sostibilidade dos obxectos, desenvolvendo a súa creatividade.	CCL, CMCT, CSIEE
	7. Coñecer a dimensión social e comunitaria da arte cooperando en proxectos artísticos xunto a outros.	7.1. Implícase en proxectos artísticos descubrindo as súas dimensións sociais e comunitarias e valorando o labor de equipo e a cooperación.	CCL, CAA, CSC, CSIEE

# Unidade 6 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos do espazo non só como lugar no que habitamos e transitamos, senón ademais entendido como espazo de socialización e construción cultural, abranguendo tanto a arquitectura coma o urbanismo e a súa relación coa natureza, dos que a arte ofrece unha mirada estética e ética. Coñecemos a perspectiva cónica, como ferramenta para proxectar, e outras formas de representar o espazo, así como temas relacionados co deseño arquitectónico e, en espacial, coa sostibilidade. Consideramos non só como é o espazo onde vivimos, traballamos e nos relacionamos, senón ademais como é o mundo, o lugar no que queremos vivir.

A través das actividades propostas na unidade perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- Demarcación de espazos mediante instalacións artísticas, construcións escultóricas ou arquitectónicas.
- Tipos de espazos: ocupación e intervención.
- Deseño e construción de espazos.
- Sistemas para representar o espazo de xeito obxectivo.
- Elementos da perspectiva cónica e fundamentos do sistema.
- Representación de sólidos sinxelos en perspectiva cónica frontal e oblicua.
- A configuración das cidades e dos espazos comúns.
- A evolución das cidades e a necesidade de innovar con imaxinación.
- Construción e sostibilidade: materiais e aproveitamento de recursos; espazos verdes fronte á aglomeración urbana.

### Temporalización:

Abril:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Gozar dos espazos, tanto os naturais coma os construídos, valorando as súas dimensións estéticas, de uso e de sostibilidade.
- Proxectar a construción ou a intervención de espazos seguindo criterios estéticos e éticos: de integración co arredor, responsabilidade ambiental e utilidade social.

Específicos:

- Distinguir diferentes tipos de construcións e formas de intervenir o espazo en relación co seu contexto, recoñecendo valores estéticos e funcionais característicos.
- Valorar a utilidade dos sistemas de representación para proxectar, construír ou intervenir espazos.
- Coñecer os principais elementos da perspectiva cónica e os fundamentos deste sistema de representación.
- Representar sólidos sinxelos en perspectiva cónica frontal e oblicua.
- Recoñecer e valorar criticamente a evolución das cidades na súa estrutura e configuración para adaptarse aos hábitos e ás necesidades dos seus habitantes, descubriendo a necesidade de innovar no seu deseño e construción.
- Reflexionar sobre as relacións entre espazo interior e exterior, comprendendo o valor da arquitectura e a súa integración coa natureza para a mellora da calidade de vida urbana.
- Ser conscientes da importancia do uso de materiais e o aproveitamento de recursos ao proxectar o deseño, a intervención dun espazo e a construción.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A observación do arredor. Tipos de espazos: configuración, ocupación e intervención.</li> <li>- Organizar, deseñar e construír espazos.</li> <li>- A representación do espazo.</li> <li>- Elementos da perspectiva cónica e fundamentos do sistema.</li> <li>- Representación de sólidos sinxelos en perspectiva cónica frontal e oblicua.</li> <li>- Espazos comúns: a configuración das cidades segundo os hábitos de ocio e de consumo.</li> <li>- Espazo, arte e natureza: saúde e responsabilidade.</li> <li>- Demarcación de espazos interiores e exteriores mediante instalacións,</li> </ul>	1. Recoñecer o espazo como medio de disfrute estético.	1.1. Observa e goza os valores estéticos do arredor.	CCL, CSC
	2. Explorar as posibilidades do espazo como medio artístico utilizando recursos plásticos e visuais.	2.1. Experimenta recoñecendo as calidades plásticas e visuais no deseño, construción e intervención de espazos e obxectos tridimensionais.	CCL, CMCT, CD, CSIEE
	3. Identificar tipos de espazos diferenciando características funcionais e comprendendo que afectan o seu deseño, construción e intervención.	3.1. Analiza distintos usos e funcións dos espazos.	CCL, CSC,
		3.2. Aplica valores estéticos e funcionais a espazos e construcións tridimensionais.	CCEC
	4. Coñecer diferentes sistemas de representación valorando as súas utilidades.	4.1. Coñece sistemas de representación do espazo e utilízalos para proxectar e contextualizar deseños tridimensionais.	CCL, CMCT, CD
		4.2. Coñece fundamentos da perspectiva cónica e representa volumes sinxelos por medio dela.	CCL, CMCT, CD

<p>construcións escultóricas ou arquitectónicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aglomeración urbana e espazos verdes: equilibrio entre arquitectura e natureza.</li> <li>- Construción e ecoloxía: uso de materiais e aproveitamento de recursos.</li> <li>- A evolución das cidades e a necesidade de innovación e creatividade.</li> </ul>	<p>5. Comprender as necesarias relacións dos espazos que habitamos coa natureza e as posibilidades para a súa mellora.</p>	<p>5.1. Reflexiona sobre as necesidades de integración da natureza en espazos e construcións, analizando e identificando criterios de sostibilidade e eco-eficiencia.</p>	<p>CCL, CMCT, CAA</p>
		<p>5.2. Explora as posibilidades expresivas dos elementos e materiais naturais para a mellora do seu ámbito.</p>	<p>CCL, CMCT, CAA</p>
	<p>6. Mostrar unha actitude crítica e responsable ante o deseño, a intervención e a construción de espazos.</p>	<p>6.1. Organiza e proxecta deseños, intervencións e construcións espaciais con actitude crítica e responsabilidade social e ambiental, atendendo ás necesidades de uso e de consumo.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CSIEE</p>
	<p>7. Valorar obras volumétricas e espaciais no seu contexto histórico e sociocultural.</p>	<p>7.1. Coñece distintos tipos de obras e construcións volumétricas e espaciais e valóraas no seu contexto.</p>	<p>CCL, CCEC</p>

# Unidade 7 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade afondamos sobre o poder dos medios; tratamos da capacidade da publicidade para influír nos hábitos cotiáns e fomentar o consumo, pero tamén para difundir valores positivos e promover cambios. Isto lévanos a repensar o mundo que habitamos, crendo que é posible deseñar o futuro. Por iso, tratamos en primeiro lugar as estratexias que utiliza a publicidade para contrastar despois con modos de facer artísticos que reaccionan cos mesmos medios e recursos buscando a reflexión, a crítica e o activismo social.

A través das actividades propostas na unidade perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- O concepto de publicidade e a súa capacidade para crear necesidades.
- Os obxectivos e recursos publicitarios (AIDAS).
- Estratexias e estilos narrativos en publicidade.
- A análise da publicidade.
- A difusión segundo as distintas canles e soportes.
- Os elementos de composición e deseño tipográfico conforme a uns obxectivos.
- Características do anuncio publicitario.
- A publicidade como creadora de personaxes e mundo ideais, ficticios.
- Os efectos do consumismo. Residuos e reciclaxe.
- Artivismo: a arte como acción social.
- A contrapublicidade: publicidade para difundir valores e criticar a publicidade.
- O uso de Internet e as redes sociais para a difusión.

### Temporalización:

Maio:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Coñecer recursos e estratexias publicitarias para non caer no consumismo e ser crítico coa publicidade.
- Coñecer o artivismo e aprender a utilizar a arte como ferramenta para a concienciación e a crítica social.

Específicos:

- Coñecer o concepto de publicidade e a súa capacidade para crear necesidades.
- Distinguir e aplicar obxectivos e recursos publicitarios (AIDAS).
- Diferenciar estratexias e estilos narrativos en publicidade.
- Analizar diferentes formatos en publicidade.
- Coñecer distintas canles e soportes que utiliza a publicidade.
- Utilizar elementos de composición e deseño tipográfico conforme a uns obxectivos.
- Coñecer as características e analizar os elementos do anuncio publicitario.
- Recoñecer a publicidade como creadora de personaxes e mundos ficticios.
- Reflexionar sobre a influencia da publicidade: o consumismo e a necesidade de cambiar de hábitos.
- Valorar o artivismo como arte e acción social.
- Coñecer a contrapublicidade para difundir valores e criticar a publicidade.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Crterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepto de publicidade: a súa capacidade para crear necesidades.</li> <li>- Elementos de composición e de deseño tipográfico.</li> <li>- Obxectivos e recursos publicitarios baseados en AIDAS.</li> <li>- Estratexias narrativas en publicidade.</li> <li>- A difusión da publicidade segundo as distintas canles e soportes.</li> <li>- Análise de anuncios.</li> <li>- Características do anuncio publicitario.</li> <li>- Personaxes e mundos ficticios.</li> <li>- Influencia da publicidade:</li> </ul>	1. Coñecer o concepto de publicidade e a súa función comunicativa, sendo consciente da súa influencia en hábitos cotiáns.	1.1. Identifica e analiza os compoñentes que interveñen en distintos actos de comunicación visual e audiovisual.	CCL, CCEC
		1.2. Recoñece os obxectivos e fundamentos da publicidade e a súa capacidade para crear necesidades.	CCL, CCEC
	2. Identificar os distintos elementos e aplicar esquemas compositivos nas mensaxes visuais e audiovisuais.	2.1. Identifica e analiza os elementos e esquemas compositivos presentes nas mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	CCL, CCEC
		2.2. Crea composicións que transmiten emocións cun fin publicitario, utilizando os distintos elementos da linguaxe gráfico-plástica.	CCL, CCEC
	3. Distinguir os aspectos obxectivos e subxectivos da publicidade, identificando figuras retóricas	3.1. Realiza unha lectura obxectiva da publicidade identificando, clasificando e describindo os elementos desta.	CCL, CSC, CCEC



<p>consumismo e cambio de hábitos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Artivismo: a arte como acción social.</li> <li>- Contrapublicidade</li> <li>- O uso de Internet e as redes sociais para a difusión de mensaxes.</li> </ul>	<p>e diferenciando aspectos denotativos e connotativos.</p>	<p>3.2. Analiza a publicidade e as imaxes publicitarias mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.</p>	<p>CCL, CSC, CCEC</p>
	<p>4. Identificar, analizar e aplicar criticamente estratexias e recursos publicitarios.</p>	<p>4.1. Analiza criticamente estratexias publicitarias.</p>	<p>CCL, CMCT,</p>
		<p>4.2. Crea mensaxes visuais e audiovisuais cunha intención comunicativa utilizando recursos e estratexias publicitarias.</p>	<p>CD</p>
	<p>5. Identificar canles de difusión, soportes e disciplinas utilizadas en publicidade, valorando as achegas das tecnoloxías dixitais para a elaboración de proxectos e documentos multimedia.</p>	<p>5.1. Identifica e utiliza diferentes formatos adaptados a distintas canles e empregando recursos dixitais de xeito adecuado para levar a cabo os seus propios proxectos.</p>	<p>CCL, CAA</p>
<p>6. Coñecer e aplicar métodos e procesos creativos en produtos publicitarios e contra-publicitarios.</p>	<p>6.1. Elabora proxectos e documentos multimedia atendendo a distintas fases dos procesos de creación e realización necesarios no ámbito publicitario.</p>	<p>CCL, CAA</p>	

	<p>7. Mostrar unha actitude crítica e responsable ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade.</p>	<p>7.1. Reflexiona criticamente sobre a publicidade situándoa no seu contexto e analizando a súa narrativa en relación coa mensaxe.</p>	<p>CCL, CD, CSC, CSIEE, CCEC</p>
		<p>7.2. Implícase na realización de mensaxes contrapublicitarias e formula accións artivistas.</p>	<p>CCL, CD, CSC, CSIEE, CCEC</p>

# Unidade 8 – 3º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos da comunicación multidisciplinar e da súa capacidade para narrar experiencias e crear mundos ficticios que cativan multisensorialmente o espectador. Para iso descubrimos as posibilidades da animación, o cine e o audiovisual, en xeral; as súas principais calidades e formas de produción. Pero tamén trataremos as propostas que utilizan os artistas hoxe para narrar as súas experiencias, para contar as súas ideas, para recrear mundos posibles, usando as novas tecnoloxías e linguaxes multimedia, invitando á participación, a crear e a compartir.

A través das actividades propostas na unidade perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- As características da linguaxe audiovisual e a súa capacidade para producir unha experiencia emocional multisensorial.
- A relación entre imaxe e son: disciplinas e áreas profesionais no audiovisual.
- Procesos de creación audiovisual: produción, edición e montaxe.
- Formatos de reprodución de audiovisuais: evolución e tipos.
- Progreso dos formatos e das tecnoloxías: da animación ás tres dimensións.
- A dimensión social da arte actual: da arte postal ao *net-art*.
- Novas posibilidades da arte: arte de acción e arte expandida.
- O vídeo no museo. O vídeo como rexistro.
- Vídeo-creación e vídeo experimental: características.
- Xogos de rol e videoxogos como arte.

### Temporalización:

Xuño:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Valorar a capacidade de transmitir e narrar dun modo experiencial cos medios audiovisuais.
- Concibir a arte multimedia como conxunto de posibilidades de creación de experiencias multisensoriais que nos permiten reflexionar e compartir cos demais.

Específicos:

- Valorar a capacidade da linguaxe audiovisual e multimedia para producir experiencia emocional e coñecer as súas principais características.
- Diferenciar disciplinas e áreas profesionais relacionadas: imaxe e son.
- Coñecer os procesos de creación audiovisual: produción, edición e montaxe.
- Distinguir tipos de formatos de reprodución de audiovisuais e a súa evolución.
- Coñecer os principais trazos da evolución dos medios e as tecnoloxías audiovisuais: desde a animación ás tres dimensións.
- Valorar a dimensión social da arte. Manifestacións e usos actuais.
- Recoñecer novas posibilidades da arte, como a arte de acción e a arte expandida.
- Valorar o vídeo como obra artística e como medio de rexistro.
- Distinguir características da vídeo-creación e do vídeo experimental.
- Recoñecer xogos de rol e videoxogos como manifestacións artísticas.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- A linguaxe audiovisual: concepto e valor.</li> <li>- A experiencia emocional do cine.</li> <li>- Imaxe e son: características técnicas e áreas profesionais.</li> <li>- Produción, edición e montaxe.</li> <li>- A evolución cara a múltiples formatos e novos dispositivos de reprodución.</li> <li>- Evolución tecnolóxica: da animación ao 3D.</li> <li>- A dimensión social da arte: da arte postal ao <i>net-art</i>.</li> <li>- Arte de acción e arte expandida.</li> <li>- O vídeo no museo.</li> <li>- Vídeo-creación, vídeo experimental.</li> <li>- Xogos de rol e videoxogos como manifestacións artísticas.</li> </ul>	<p>1. Coñecer os elementos e as principais características da imaxe en movemento e a linguaxe audiovisual e multimedia, valorando as súas posibilidades narrativas e expresivas.</p>	<p>1.1. Coñece as características, os elementos e os valores propios da linguaxe audiovisual e multimedia.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CCEC</p>
		<p>1.2. Aprecia a peculiaridade do audiovisual e do multimedia para transmitir dun modo experiencial e emocional.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CCEC</p>
	<p>2. Recoñecer distintas funcións e intencionalidades expresivas na narrativa audiovisual e multimedia, utilizándoas de xeito adecuado.</p>	<p>2.1. Coñece diferentes tipoloxías de producións audiovisuais e multimedia observando nelas as súas distintas funcións e intencións.</p>	<p>CCL, CMCT, CD</p>
		<p>2.2. Experimenta e crea narrativas audiovisuais e multimedia atendendo a unha función e intencionalidade concreta.</p>	<p>CCL, CMCT, CD</p>
	<p>3. Expresar emocións utilizando distintos recursos gráficos, visuais e audiovisuais nas súas producións.</p>	<p>3.1. Experimenta as posibilidades de narrar e transmitir emocións, implicando distintos sentidos e utilizando linguaxes multimedia.</p>	<p>CCL, CMCT, CD, CSIEE</p>

	4. Coñecer as achegas das tecnoloxías dixitais ás producións audiovisuais e multimedia e ser capaz de elaborar creacións utilizando os seus recursos.	4.1. Coñece a evolución técnica dos medios audiovisuais, diferentes formas de difusión, formatos e dispositivos de reprodución.	CCL, CMCT, CD
		4.2. Elabora animacións e creacións multimedia con medios dixitais e analóxicos.	CCL, CMCT, CD
	5. Identificar os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual ou multimedia, valorando o labor de equipo.	5.1. Coñece as fases de realización da produción audiovisual.	CCL, CMCT, CD,
		5.2. Organiza o proceso creativo aplicándoo en obras multimedia e valorando criticamente os resultados.	CAA
	6. Coñecer e apreciar a linguaxe do cine e das obras de arte multimedia situándoas no seu contexto e reflexionando de xeito crítico sobre os seus usos e repercusións sociais.	6.1. Reflexiona criticamente sobre as obras multimedia, situándoas no seu contexto e analizando a narrativa en relación coa mensaxe.	CCL, CMCT, CD, CAA, CSC
		6.2. Valora a repercusión social das novas formas de arte.	CCL, CMCT, CD, CAA, CSC
	7. Valorar as achegas das linguaxes multimedia e das tecnoloxías dixitais para comunicarse e compartir.	7.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou elaborar un proxecto artístico, empregando os recursos dixitais de xeito adecuado.	CCL, CMCT, CD, CCEC

### **3.3. Programación para 4º da ESO.**

## **Unidade 1 – 4º ESO**

### **1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE**

#### **Descrición da unidade**

Neste tema recoñecemos a arte como forma de comunicación subxectiva e simbólica, como expresión persoal, como proceso racional e emocional; desenvolvemos a necesidade de coñecer distintos materiais e técnicas, de ter habilidades e destrezas, pero sobre todo de desenvolver a imaxinación e a iniciativa, a experimentación, ademais da organización, todo iso necesario para o proceso de creación.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- A arte como necesidade de expresión humana e a arte como profesión.
- A arte como proceso que implica razón e emoción.
- Importancia da imaxinación e a creatividade para a creación artística.
- A subxectividade da expresión persoal do artista na obra.
- O simbolismo e a metáfora na arte: máis alá do evidente, da copia ou imitación.
- Os distintos materiais e soportes para a actividade artística que implican conceptos e ferramentas derivados deles.
- A diversidade de técnicas e procesos creativos.

#### **Temporalización:**

Setembro:          Outubro

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Coñecer as distintas fases do proceso de creación dunha obra.
- Coñecer a diversidade de materiais e técnicas coas que traballa o artista na actualidade, máis alá do gráfico-plástico.

Específicos:

- Recoñecer a necesidade de expresión humana, en xeral, e a arte como profesión.
- Descubrir a implicación conxunta de emoción e razón na arte.
- Coñecer a importancia da imaxinación e a creatividade para a creación artística.
- Recoñecer a peculiaridade e a subxectividade da expresión persoal.
- Comprender o simbolismo e a metáfora na arte; que a leva máis alá do evidente, da copia ou imitación.
- Coñecer a diversidade de materiais e soportes para a actividade artística que implican ferramentas e conceptos derivados deles.
- Experimentar distintas técnicas, tanto artesanais como dixitais, planas como en volume, multimedia e multidisciplinares.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN – ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
- Todos somos creadores. - Expresión persoal: imaxinación e creatividade. - A arte como proceso que implica razón e emoción. - Fases do proceso	1. Identificar a creación artística como necesidade de expresión persoal que mostra a imaxinación e a creatividade do artista.	1.1. Produce imaxes nas que expresa as súas ideas e conta experiencias persoais, mostrando imaxinación e creatividade.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC
		1.2. Recoñece a peculiaridade das obras dos artistas.	CAA, CSC, CCEC



<p>creativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- O simbolismo e a metáfora na arte.</li> <li>- As posibilidades de expresión: diversidade de materiais e soportes.</li> <li>- Diversidade de técnicas: planas e en volume.</li> <li>- Do artesanal ás tecnoloxías dixitais.</li> <li>- Máis alá do obxecto na arte actual.</li> <li>- Arte dixital.</li> </ul>	<p>2. Descubrir que a obra de arte resulta dun proceso longo de investigación e busca que implica emoción e razón.</p>	<p>2.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, aplicándoo na realización dos seus proxectos.</p>	<p>CMCT, CAA, CSIEE</p>
		<p>2.2. Investiga sobre o proceso creativo de artistas e o propio, descubriendo niso aspectos tanto emocionais coma racionais.</p>	<p>CMCT, CAA, CSIEE, CCEC</p>
		<p>2.3. Realiza distintos bosquejos para elixir o mellor de entre eles e cambia a súa obra para melloralala.</p>	<p>CAA, CSIEE, CCEC</p>
	<p>3. Comprender o uso da linguaxe metafórica e simbólica na arte.</p>	<p>3.1. Recoñece que as imaxes non son evidentes, senón simbólicas, mostrando o que o artista quere mostrar.</p>	<p>CCL, CAA, CSC, CCEC</p>
		<p>3.2. Entende e aplica o significado metafórico das mensaxes expresadas mediante imaxes.</p>	<p>CCL, CAA, CSC, CCEC</p>
	<p>4. Coñecer e experimentar con distintos materiais.</p>	<p>4.1. Experimenta con distintos materiais e elixe os máis adecuados para a realización de proxectos artísticos.</p>	<p>CMCT, CAA, CSIEE, CCEC</p>
	<p>5. Coñecer e experimentar distintas técnicas artísticas.</p>	<p>5.1. Coñece e utiliza con propiedade distintos procedementos para representar e expresarse.</p>	<p>CMCT, CAA, CSC, CSIEE, CCEC</p>

	6. Coñecer e experimentar procesos de creación contemporánea.	6.1. Coñece novas formas de expresión artística contemporánea.	CMCT, CAA, CCEC
		6.2. Descubre as posibilidades das novas tecnoloxías para a actividade artística e produce obras utilizando recursos dixitais.	CMCT, CD, CAA, CSIEE, CCEC

# Unidade 2 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Esta unidade permítenos tratar as relacións do artista e as súas obras coa sociedade que o rodea; das relacións entre a memoria persoal e a colectiva, a cultura e a arte; de como foi cambiando a figura do artista; dos obxectivos da arte e o seu valor na sociedade e, polo tanto, do patrimonio; da súa análise e crítica, tratando de xeito especial de formas sociais da arte, e da arte urbana e outras formas de arte comunitaria que chegan ao activismo pola súa implicación social e política (artivismo).

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiren os seguintes coñecementos:

- A relación do artista co seu contorno; a arte como memoria e identidade cultural.
- Os distintos valores que lle damos á arte.
- Análise formal e crítica da obra artística.
- A arte popular: da artesanía á cultura visual.
- Da arte comunitaria á arte relacional: a arte para todos.
- A arte urbana.
- O artivismo (sobre a implicación social da arte e do artista).

### Temporalización:

Outubro:

Novembro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Recoñecer as relacións do artista e das obras de arte que crea coa sociedade que o rodean para entender o patrimonio e facer a súa crítica e análise.
- Coñecer a diversidade de obxectivos da arte e as posibilidades de implicación e intervención social por medio da arte.

Específicos:

- Entender a relación da arte coa sociedade e o papel do artista nela.
- Recoñecer o papel do patrimonio na construción da identidade e a memoria colectiva.
- Comprender a importancia de analizar o patrimonio, tanto desde un punto de vista formal como crítico, tendo en conta o artista e o seu contexto.
- Diseñar e crear producións artísticas que reflexionan sobre a identidade e o contexto social.
- Coñecera arte social e implicarse en accións que permitan a interacción ea intervención social por medio da arte.
- Descubrir saídas profesionais relacionadas co patrimonio, a arte e a artesanía, coa súa promoción, coidado e conservación.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
- O patrimonio: o valor da arte. - O papel do artista na sociedade. - Análise formal da obra de arte. - Análise e crítica. - Arte popular, arte comunitaria.	1. Recoñecer e comprender as relacións da arte coa sociedade, a súa necesidade e valor.	1.1. Identifica e comprende as relacións da arte e o artista coa sociedade.	CCL, CD, CAA, CSC, CCEC
		1.2. Recoñece o papel do artista na sociedade e os distintos valores e usos da arte.	CSC, CCEC

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte urbana.</li> <li>- Arte relacional.</li> <li>- Artivismo: entre a arte e o activismo.</li> </ul>	2. Valorar o papel do patrimonio na construción da identidade e a memoria colectiva.	2.1. Coñece manifestacións artísticas culturais, tanto do seu propio patrimonio como do doutros, valorándoas.	CD, CSC, CSIEE, CCEC
		2.2. Identifica o patrimonio como reflexo dunha época, momento ou situación.	CSC, CSIEE, CCEC
	3. Realizar obras que reflexionen de xeito crítico sobre a identidade e a sociedade.	3.1. Utiliza a arte para reflexionar criticamente sobre a sociedade en que vive.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC
		3.2. Crea obras que parten da súa identidade persoal e colectiva.	CCL, CSC, CCEC
	4. Analizar desde un punto de vista formal e crítico as obras de arte para comprendelas e realizar obras tendo estes aspectos en conta.	4.1. Identifica e analiza aspectos formais dunha obra.	CMCT, CAA, CCEC
		4.2. Contempla, critica e valora as obras situándoas no seu contexto.	CCL, CAA, CSC, CCEC
		4.3. Aplica aspectos formais e críticos na creación de obras propias.	CAA, CSIEE, CCEC
	5. Recoñecer formas de expresión de arte social e comunitaria, levando a cabo accións que permitan a interacción e a acción social por medio da arte.	5.1. Coñece e diferencia distintas formas de arte social.	CD, CAA, CSC, CCEC
		5.2. Deseña e realiza proxectos colectivos de acción social, crítica e artivismo por medio da arte.	CCL, CAA, CSC, CSIEE, CCEC
	6. Recoñecer e valorar profesións relacionadas co patrimonio, a arte e a artesanía, coa súa promoción, coidado e	6.1. Distingue e valora o labor de profesionais relacionados coa promoción, o coidado e a conservación da arte.	CAA, CSC, CCEC

	conservación.	6.2. Reconoce, diferenciando, o labor do artista cronista e ado revolucionario.	CSC, CCEC
--	---------------	---	-----------

# Unidade 3 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos da experiencia estética, especialmente producida pola natureza, como motor da creación artística; do sensorial como forma de coñecemento e da observación sistemática e a análise que levan á comprensión do contorno; das leis que subxacen nas formas, ritmos e estruturas, etc., da natureza. Isto permítenos coñecer distintas formas de interacción do artista co medio natural que o rodea e recursos para a creación artística.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquieran os seguintes coñecementos:

- O encontro co natural como fonte de experiencia estética e de creación artística.
- A arte como forma de coñecemento por medio da experiencia e o emocional.
- A arte como forma de recoñecemento: identificación co contorno e mirada cultural.
- Observación e análise da natureza: debuxo artístico e debuxo xeométrico.
- Interpretación artística de linguaxes, formas, ritmos e estruturas naturais.
- Recoñecemento de formas e padróns xeométricos: construción de polígonos regulares.

### Temporalización:

Novembro:

Decemb

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Descubrir a experiencia estética e recoñecer a natureza como inspiración e modelo do artista.
- Recoñecer as interrelacións entre a arte e a natureza, descubriendo as relacións de medida e orde en formas, ritmos e estruturas.

Específicos:

- Recoñecer o valor das experiencias sensoriais tanto para os procesos creativos como para o coñecemento en xeral.
- Experimentar o encontro co natural como fonte de experiencia estética.
- Valorar a mirada cultural sobre a paisaxe e coñecer as súas distintas representacións.
- Recoñecer o valor identitario co contorno: cos ciclos naturais, co animal e o vexetal.
- Analizar e interpretar linguaxes e formas naturais a través da observación e da experiencia, practicando tanto o debuxo artístico como o xeométrico.
- Entender a xeometría como forma de medida e orde nas estruturas da natureza.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"><li>- A arte, coñecemento sensible.</li><li>- Arte e natureza.</li></ul>	1. Apreciar o valor da arte como modo de identificación e recoñecemento.	1.1. Observa o contorno natural recoñecendo vínculos a ritmos, movementos e ciclos de vida.	CMCT, CAA, CCEC



<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identidade e contorno.</li> <li>- Aprender a mirar.</li> <li>- O paso do tempo.</li> <li>- O artista observa e representa, analiza e interpreta.</li> <li>- Morfoloxía da natureza.</li> <li>- Formas xeométricas.</li> </ul>		1.2. Identifícase e reconece relacións con outros seres vivos e co seu contorno, implicándoas na súa creación artística.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
	2. Valorar e aplicar a experiencia sensorial, a intuición e a emoción no proceso creativo.	2.1. Reconece e valora o sensorial e emocional no encontro coa natureza.	CMCT, CAA, CSC, CCEC
		2.2. Utiliza as súas sensacións e intuicións como motores para a creación artística.	CAA, CSIEE, CCEC
	3. Recoñecer a arte como modo de coñecemento, desenvolvendo destrezas de percepción do contorno e traducíndoas á linguaxe artística.	3.1. Observa e analiza con atención e sensibilidade para coñecer o seu contorno.	CMCT, CAA, CSC, CSIEE
		3.2. Traduce as súas percepcións a creacións artísticas.	CCL, CSIEE, CCEC
	4. Representar e interpretar a natureza a partir da observación e a análise morfolóxica.	4.1. Observa o contorno reconecendo estruturas formais, relacións e ritmos en distintos elementos, traducíndoos a linguaxes artísticas.	CMCT, CAA, CSIEE, CCEC
		4.2. Practica o debuxo do natural, poñendo atención ás estruturas e formas.	CMCT, CAA, CCEC
	5. Recoñecer e representar formas e padróns xeométricos.	5.1. Identifica padróns xeométricos no mundo natural e no seu contorno.	CMCT, CAA
		5.2. Reconece e representa formas xeométricas planas, resolvendo construcións de polígonos.	CMCT, CAA

		5.3. Crea composicións creativas a partir de formas xeométricas planas.	CMCT, CAA, CSC, CCEC
	6. Apreciar a relación entre natureza e patrimonio coñecendo posibilidades para a actividade artística, responsabilizándose polo seu coidado.	6.1. Coñece e valora formas de relación entre arte e natureza, artistas e obras de arte, diferenciando aquelas que a respectan e se preocupan por ela.	CMCT, CAA, CSC, CCEC
		6.2. Responsabilízase do coidado do contorno, entendendo a súa propia creación como medio para facelo.	CMCT, CSC, CSIEE, CCEC

# Unidade 4 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos sobre o vestir, o coidado da aparencia en xeral e as profesións arredor do deseño de moda e complementos. Propóñense temas como a importancia do estilo, en relación coa identidade e a construción da propia personalidade, así como a análise das formas, as súas proporcións e os diversos materiais e texturas. Tratamos, ademais, do mundo profesional máis alá do deseñador, incluíndo o fotógrafo, o publicista, o modista, etc.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- O atavío como signo de identidade e expresión da personalidade.
- Historia da moda: evolución en relación con cambios políticos e sociais.
- Deseño e personalización de moda e complementos en función dun estilo e unha función.
- Profesións implicadas no ámbito da moda e complementos, a estética persoal e o atrezo.
- Escenografía e fotografía creativa.
- Proceso de deseño, produción e mercado; Tradición e innovación.

### Temporalización:

Decembro:          Xaneiro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Coñecer o campo do deseño de modas e complementos, así como profesións asociadas a iso, apreciando o seu valor social e cultural.
- Deseñar con estilo propio moda e complementos, xuntando tradición e innovación.

Específicos:

- Recoñecer e valorar o atavío (roupa e complementos) como sinal de identidade.
- Coñecer a historia da moda analizando formas, proporcións e materiais nos distintos estilos e recoñecendo os cambios en relación aos políticos e sociais.
- Deseñar coleccións de moda e complementos en función dun estilo, función e intención expresiva.
- Deseñar e crear complementos seguindo procesos e normas establecidos.
- Deseñar escenografías e realizar fotografía creativa para presentar moda.
- Coñecer o valor das artes e labores tradicionais asociados á moda, así como as innovacións tecnolóxicas tendo en conta consideracións éticas respecto aos sistemas de produción e mercado e as preocupacións ecolóxicas arredor diso.

## 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"><li>- Crear con estilo propio.</li><li>- O proceso de deseño.</li></ul>	1. Recoñecer o atavío (roupa e complementos) como sinal de identidade e	1.1. Recoñece o atavío e a aparencia como expresión da identidade.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Moda en transformación.</li> <li>- Deseño téxtil.</li> <li>- Accesorios para unha colección.</li> <li>- Complementos de moda.</li> </ul>	expresión do corpo.	1.2. Aprecia a capacidade expresiva do corpo e acepta as diferenzas como diversidade cultural.	CCL, CMCT, CSC, CCEC
	2. Coñecer distintos estilos, e a evolución destes na historia da moda.	2.1. Analiza formas e proporcións de distintos estilos recoñecendo a súa capacidade expresiva.	CCL, CAA, CCEC
		2.2. Identifica atavíos asociados a diferentes momentos históricos.	CSC, CCEC
	3. Diseñar coleccións de moda en función dun estilo e unha intención expresiva, seguindo procesos normalizados.	3.1. Recoñece procesos implicados no deseño e produción de roupa e complementos.	CMCT, CD, CCEC
		3.2. Diseña moda e complementos con creatividade, dominando a linguaxe plástica, o movemento e a expresividade.	CCL, CAA, CSIEE, CCEC
	4. Achegamento a profesións afíns: estilismo, deseño de escenografías, fotografía creativa.	4.1. Coñece diferentes saídas profesionais afíns ao deseño de moda.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
		4.2. Crea escenografías, realiza fotografías e analiza estas con criterio estético para presentar moda.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CCEC
	5. Diseñar, analizar e crear complementos, valorándoos como sinais de identidade.	5.1. Analiza diferentes tipos de deseño de complementos, a súa estética e funcionalidade.	CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC

		5.2. Comprende e realiza deseños tridimensionais utilizando sistemas de representación gráfica.	CCL, CMCT, CD, CAA, CSC, CSIEE, CCEC
	6. Coñecer e analizar criticamente elementos do sistema de mercado e a ecoloxía no mundo da moda, valorando tanto a innovación como a tradición no deseño.	6.1. Coñece e valora diferentes modos de creación de obxectos, tanto tradicionais como innovadores.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
		6.2. É crítico ante a publicidade e o sistema de mercado e produción da moda, con conciencia ecolóxica.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC

# Unidade 5 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos sobre o mundo do deseño gráfico no seu papel de transmisor e narrador de ideas mediante a combinación de textos e imaxes. Propóñense temas como o papel social das artes gráficas, a publicidade e a narrativa gráfica (cómic, viñetas, *story boards*, etc.). Tamén tratamos as novas tecnoloxías para a transmisión de imaxes en movemento (a arte multimedia e dixital) e a súa evolución histórica, desde a primitiva animación ata os actuais deseños web e animacións interactivas.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- O papel social da imaxe como vehículo de transmisión de ideas e valores.
- Soportes, formatos e estratexias para unha mensaxe publicitaria efectiva.
- As artes gráficas, a linguaxe visual e o papel do deseñador gráfico.
- Imaxes secuenciadas en espazo e tempo para narrar historias: *o story board*.
- As novas tecnoloxías na creación artística e na comunicación audiovisual: animación, deseño web e o mercado do videoxogo.
- Estratexias audiovisuais: movementos de cámara, angulacións e iluminación.

### Temporalización:

Xaneiro:          Febreiro:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Recoñecer mecanismos e recursos da comunicación visual.
- Coñecer a diversidade do traballo profesional no ámbito das artes gráficas e multimedia, o deseño e a publicidade.

Específicos:

- Coñecer o papel social que ten a imaxe como vehículo de transmisión de ideas e valores.
- Coñecer distintos soportes, formatos e estratexias para que as mensaxes sexan efectivas.
- Coñecer distintas profesións das artes gráficas e multimedia, o deseño e a publicidade.
- Descubrir a capacidade das imaxes para crear narracións secuenciadas en espazo e tempo. O story board.
- Enunciar e practicar algunhas estratexias audiovisuais: movementos de cámara, angulacións e iluminación.
- Analizar as numerosas posibilidades que as novas tecnoloxías ofrecen á creación artística e á comunicación audiovisual.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- O papel social das artes gráficas.</li> <li>- Comunicación e linguaxe visual.</li> <li>- O deseñador gráfico.</li> <li>- Narrativa gráfica.</li> <li>- Da animación e o audiovisual á arte dos novos medios.</li> <li>- Estratexias audiovisuais.</li> <li>- Claves para un bo deseño web.</li> <li>- Animación</li> </ul>	1. Recoñecer a utilidade das imaxes na vida cotiá para a transmisión de mensaxes.	1.1. Atopa a intencionalidade en imaxes e mensaxes visuais que o rodean.	CCL, CD, CAA
		1.2. Dá exemplos do poder da imaxe para transmitir ideas e valores e promover condutas.	CCL, CD, CAA, CSC, CSIEE
		1.3. Recoñece algunhas claves de persuasión en anuncios publicitarios.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC



interactiva.	2. Identificar significante e significado nun signo visual.	2.1. Constrúe metáforas visuais.	CCL, CSIEE, CCEC
		2.2. Realiza imaxes a partir de ideas fuxindo do evidente e facendo asociacións pouco usuais.	CCL, CAA, CSIEE, CCEC
	3. Empregar elementos da linguaxe visual e estratexias de composición de imaxes e textos.	3.1. Aplica estratexias de composición, utilizando creativamente a tipografía e outros aspectos do deseño.	CCL, CAA, CSC, CSIEE
	4. Aplicar fundamentos de vídeo e fotografía.	4.1. Utiliza distintos tipos de encadramentos e angulacións de cámara.	CMCT, CD, CAA, CSIEE
		4.2. Utiliza a luz como recurso expresivo ou potenciador da mensaxe.	CCL, CMCT, CD, CAA
	5. Recoñecer e utilizar recursos narrativos dos que se valen os <i>mass media</i> e medios audiovisuais.	5.1. Secuencia imaxes para crear unha historia.	CCL, CAA, CSIEE
		5.2. Debuxa un <i>story board</i> para un produto audiovisual.	CCL, CD, CAA, CSIEE
		5.3. Coñece obras visuais e multimedia.	CD, CSC, CCEC
	6. Coñecer distintas profesións do campo das artes gráficas e multimedia e o uso de tecnoloxías	6.1. Crea mensaxes e constrúe historias con imaxes e/ou vídeos con recursos tecnolóxicos.	CCL, CD, CAA, CCEC

	dixitais, da información e as comunicacións.	6.2. Coñece as posibilidades creativas de aplicacións en dispositivos móbiles, páxinas web e videoxogos.	CMCT, CD, CAA, CSIEE, CCEC
--	--	--	--

# Unidade 6 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Neste tema retomamos a relación entre arte e natureza. Partimos da idea de que o artista non pode despreocuparse da sostibilidade; por iso, tratamos, por un lado, o deseño sostible, ecolóxico, retomando da unidade anterior o ámbito publicitario para propoñer a contrapublicidade como resposta do artista para a reflexión e actuación ante o consumismo no que vivimos, e, por outro, das posibilidades da arte para a reciclaxe e a reutilización dos obxectos.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- O deseño ecolóxico e a obsolescencia programada.
- A publicidade e a ética. A publicidade e a contrapublicidade.
- As alternativas ao consumismo. O consumo responsable.
- Os obxectos, a arte e o deseño. A reutilización en arte de obxectos cotiáns obsoletos.
- A construción e transformación de obxectos. Procedementos de construción volumétrica.
- A representación obxectiva do obxecto.

### Temporalización:

Febreiro:          Marzo:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Coñecer recursos artísticos para responder ao consumismo e a publicidade que a provoca e xeneraliza.
- Descubrir a práctica da sostibilidade no ámbito profesional do deseño e a arte en xeral.

Específicos:

- Recoñecer nos “obxectos inservibles” unha fonte para a creación de novos obxectos e arte.
- Coñecer as estratexias publicitarias e ser capaz de desenvolver unha mirada crítica ante o consumo esaxerado e irreflexivo.
- Desenvolver unha conciencia ecolóxica, sendo capaz de considerar o cambio de hábitos pouco sostibles.
- Valorar deseños e produtos ecolóxicos e sostibles, apreciando as producións artesanais fronte ao consumismo desmesurado.
- Coñecer diferentes métodos de construción, e transformación de producións tridimensionais.
- Diseñar e construír de xeito sostible.
- Coñecer sistemas de representación de obxectos no espazo.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Deseño ecolóxico e obsolescencia programada.</li> <li>- Contrapublicidade para o consumo responsable.</li> <li>- Publicidade e ética.</li> <li>- Coleccionismo.</li> <li>- Representar o obxecto.</li> <li>- Métodos de construción en volume.</li> </ul>	1. Desenvolver unha mirada crítica ante o consumo esaxerado e irreflexivo e unha conciencia ecolóxica.	1.1. É crítico con actitudes pouco sostibles e considera o cambio de hábitos.	CMCT, CAA, CSC, CSIEE
		1.2. Aprecia o natural, as producións artesanais e a reciclaxe fronte ao consumismo desmesurado.	CCL, CMCT, CAA, CSC, CSIEE
	2. Analizar de xeito crítico o mundo da publicidade.	2.1. Diferenza entre publicidade e contrapublicidade.	CCL, CD, CSC, CCEC

		2.2. Coñece estratexias publicitarias para aplicarlas en mensaxes contrapublicitarias.	CCL, CD, CSC, CSIEE
3. Diferenciar distintas formas de representación dos obxectos e pasos para o seu deseño.	3.1. Distingue entre debuxo expresivo e descritivo, entre bosquejo e esbozo.	CCL, CMCT, CAA, CCEC	
	3.2. Coñece os pasos que cómpre seguir para o deseño e a representación de obxectos.	CMCT, CAA, CSIEE	
4. Coñecer diferentes métodos de construción e transformación tridimensional.	4.1. Experimenta posibilidades de transformación e intervención de obxectos.	CMCT, CSIEE, CCEC	
	4.2. Distingue e utiliza distintos procedementos para a construción en volume.	CMCT, CAA, CSIEE, CCEC	
5. Diseñar e construír de xeito sostible.	5.1. Realiza deseños tendo en conta os distintos aspectos que afectan á sostibilidade.	CMCT, CSC, CSIEE	
	5.2. Constrúe obxectos aplicando criterios de sostibilidade, reutilizando ou utilizando materiais de reciclaxe ou non contaminantes.	CMCT, CSC, CSIEE, CCEC	
6. Apreciar e procurar a sostibilidade do ámbito, coñecendo as posibilidades da arte e a actividade artística para iso.	6.1. Coñece e valora artistas e obras que se preocupan pola sostibilidade.	CMCT, CSC, CCEC	
	6.2. Responsabilízase da sostibilidade do contorno, entendendo a súa propia creación como medio para facelo.	CCAA, CSC, CSIEE, CCEC	

# Unidade 7 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Neste tema tratamos do interior dos edificios, os obxectos que conteñen, a luz que os ilumina, etc., como espello dos intereses, as intencións e as emocións das persoas que os habitan. Preséntanse algúns dos labores artesanais relacionados co interiorismo. Posteriormente, analízanse os procesos relacionados coa produción en cadea de obxectos de interior (deseño industrial), o desenvolvemento da idea, a súa realización e o necesario traspaso de información obxectiva (tanxencias, normalización, perspectivas, etc.).

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- O deseño e decoración de interiores. Profesións asociadas. O interiorista e o decorador.
- A historia dos estilos.
- As artes decorativas e a creación de ambientes.
- O deseño industrial: o proceso para a creación de obxectos en masa.
- A creación de formas no espazo. Formas modulares e tanxencias.
- A representación de formas no espazo. Normalización e sistemas de representación.

### Temporalización:

Marzo:          Abril:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Recoñecer o impacto e a importancia do deseño e a decoración de interiores.
- Deseñar espazos e elementos de interior, representándoos de xeito obxectivo.

Específicos:

- Coñecer o papel do interiorista e do decorador, valorar o seu traballo e o das profesións asociadas.
- Diferenciar diferentes estilos dentro do interiorismo e a decoración.
- Recoñecer as diferentes artes decorativas e valorar a súa importancia na creación de ambientes.
- Valorar a creación do deseño industrial e coñecer o proceso e fases de creación de obxectos.
- Coñecer diferentes sistemas de representación das formas no espazo, sabendo aplicar as normas básicas de normalización industrial.
- Representar volumes en perspectiva axonométrica.
- Aplicar ao deseño composicións modulares, tanxencias e enlaces.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Distintos estilos.</li> <li>- Espazos vitais: interiorismo e decoración.</li> <li>- Artes decorativas.</li> <li>- O debuxo normalizado.</li> <li>- Perspectiva e sistemas de representación.</li> <li>- Proxección ortogonal: sistema axonométrico.</li> <li>- O sistema diédrico.</li> <li>- As formas no</li> </ul>	1. Valorar o papel do interiorismo e a decoración na estética cotiá e dos profesionais implicados niso.	1.1. Observa e goza dos valores estéticos dos espazos interiores, valorando o seu impacto emocional.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
		1.2. Coñece diferentes profesións asociadas á decoración e o interiorismo.	CMCT, CAA, CSIEE, CCEC
	2. Coñecer variacións nos estilos decorativos ao longo da historia.	2.1. Diferencia estilos dentro do interiorismo e a decoración.	CSC, CCEC
		2.2. Coñece a evolución histórica desta disciplina.	CAA, CSC, CCEC

espazo. - Curvas no deseño: tanxencias e enlaces.	3.Recoñecer o uso das artes decorativas no deseño e na decoración diferenciando distintos tipos.	3.1. Diferenza entre as artes decorativas.	CMCT, CSC, CCEC
		3.2. Valora a achega das artes decorativas na creación de ambientes.	CSC, CCEC
	4. Coñecer o deseño industrial.	4.1.Coñece os fundamentos do deseño industrial.	CMCT, CD, CCEC
		4.2. Diferencia as distintas fases do proceso de creación de obxectos en masa.	CMCT, CD, CCEC
	5. Diferenciar as fases de creación de formas no espazo.	5.1. Recoñece procesos de creación de deseños e formas no espazo e aplica criterios de normalización.	CMCT, CAA, CCEC
		5.2. Entende as diferenzas entre os distintos sistemas de representación.	CMCT, CD, CAA
		5.3.Representa volumes en perspectiva axonométrica.	CMCT, CD, CAA
	6. Crear formas no espazo.	6.1.Crea deseños con composicións de formas modulares.	CMCT, CD, CCEC
		6.2.Aplica os fundamentos das tanxencias á creación e o deseño.	CMCT, CD, CCEC



# Unidade 8 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Nesta unidade tratamos sobre a ideación e creación de proxectos de construción de espazos, tanto de uso privado como de espazos para compartir. Para iso aprendemos tanto da arquitectura como da intervención e ocupación artística do espazo, xa sexa máis clásica ou innovadora; da que se ocupa de rehabilitar e reutilizar ou da construción efémera, reflexionando sobre a importancia do espazo no que nos movemos, habitamos e ocupamos, tratando, ademais, do deseño do ámbito urbano dun modo holístico.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- Diseñar espazos tendo en conta estética, función e a relación co seu contorno.
- Os profesionais do deseño e a construción de espazos.
- Sistemas de representación: o debuxo en perspectiva cónica.
- Evolución e innovación no deseño, construción e modos de habitar.
- A intervención do espazo: apropiación e rehabilitación de edificios e espazos.
- Concepción e deseño de espazos compartidos.
- Mobiliario ou equipamento urbano.
- O deseño do espazo exterior: urbanismo e paisaxismo.

Temporalización:

Abril:          Maio:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Diseñar e crear espazos tendo en conta a xente que o habita, os seus intereses e necesidades.
- Descubrir a importancia do espazo como lugar de acollida e encontro.

Específicos:

- Diseñar e valorar os espazos xuntando estética, función e a relación co seu contorno.
- Coñecer distintas profesións afíns ao deseño e a construción de espazos, desde a arquitectura á enxeñaría ou o deseño de interiores.
- Representar en perspectiva cónica volumes de edificios insertos nun espazo.
- Valorar a innovación, así como propoñer ideas creativas para a evolución dos espazos e o modo de habitalos.
- Coñecer as posibilidades de intervención do espazo para adaptar os seus usos e o seu aspecto coa intención de apropiación ou rehabilitación.
- Coñecer as particularidades e realizar propostas de espazos compartidos.
- Diseñar e distinguir entre función, estética e exposición a factores externos do mobiliario ou equipamento urbano.
- Valorar criticamente o deseño do espazo exterior, urbanismo e paisaxismo.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar espazos.</li> <li>- Profesionais do deseño e a construción de espazos.</li> <li>- O proxecto construtivo.</li> <li>- A perspectiva cónica.</li> <li>- Tipos de perspectiva cónica.</li> <li>- Intervención no espazo.</li> <li>- Rehabilitación de</li> </ul>	1. Diseñar e valorar os espazos tendo en conta a súa estética, a súa función e a relación co seu contorno.	1.1. Analiza criticamente os espazos do seu contorno.	CMCT, CAA, CSIEE
		1.2. Diseña espazos creativamente, buscando solucións estéticas e funcionais ás necesidades.	CMCT, CAA, CSC, CSIEE
	2. Coñecer distintas profesións afíns ao deseño e a construción de espazos, valorando a	2.1. Familiarízase con saídas profesionais afíns á arquitectura e creación de espazos en xeral.	CMCT, CSC, CCEC

edificios e espazos. - Deseño espacial, urbanismo e paisaxismo. - Construción, tecnoloxía e natureza.	innovación e a proposta de ideas creativas para a evolución dos espazos e o modo de habitalos.	2.2. Analiza construcións valorando a innovación e a súa repercusión nas formas de habitar.	CMCT, CD, CSC, CCEC
	3. Representar edificios e o seu contorno, utilizando a perspectiva cónica como sistema idóneo para recrear espazos e volumes.	3.1. Proxecta espazos elixindo o sistema de representación máis adecuado, utilizando, segundo o obxectivo, debuxos descritivos ou perceptivos.	CMCT, CAA, CSIEE
		3.2. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.	CMCT, CAA, CSIEE
	4. Coñecer as posibilidades de intervención do espazo coa intención de apropiación ou rehabilitación.	4.1. Coñece e analiza distintas formas de intervención do espazo para a súa reutilización.	CSC, CSIEE, CCEC
		4.2. Valora posibilidades e usos das intervencións artísticas sobre o espazo.	CSC, CSIEE, CCEC
	5. Ter en conta as necesidades da comunidade ao proxectar espazos de uso compartido.	5.1. Proxecta e analiza criticamente as construcións e o uso de espazos compartidos en relación coa comunidade.	CMCT, CAA, CCEC
	6. Concibir particularidades e realizar propostas no deseño e a configuración de espazos de exterior, urbanismo e paisaxismo.	6.1. Analiza o contorno como espazo urbanístico ou paisaxe.	CMCT, CSC, CSIEE, CCEC
		6.2. Analiza e valora criticamente os elementos urbanos de uso comunitario.	CMCT, CSC, CSIEE, CCEC

		6.3. Diseña mobiliario urbano, visualizando as tres dimensións e elixindo o sistema de representación adecuado.	CMCT, CSC, CSIEE, CCEC
--	--	---	---------------------------------

# Unidade 9 – 4º ESO

## 1. PRESENTACIÓN DA UNIDADE

### Descrición da unidade

Esta unidade trata da integración transdisciplinaria. Busca explicar o concepto de artista global e a arte como forma de vida: o artista como persoa comprometida, capaz de xestionar a complexidade do proceso creativo para impactar na sociedade, achegando solucións que melloren o seu contorno. Partindo da filosofía do artista Hundertwasser, das súas cinco peles, vaise retomando todo o aprendido estes anos e revisando o amplo espectro de prácticas artísticas; arte que envolve as nosas vidas, plásmase no corpo e conforma a identidade; arte social e cooperativa xeradora de experiencias; arte de acción ambiental defensora da ecoloxía e transformador da paisaxe.

A través das actividades propostas na unidade, perséguese que os alumnos e as alumnas adquiran os seguintes coñecementos:

- As posibilidades da arte para unha vida máis creativa e enriquecedora.
- A importancia da creatividade, entendéndoa como actitude.
- A arte como modo de expresión, coñecemento e forma de experiencia para a mellora.
- A relación da arte coa identidade, o ámbito e a vida en xeral.
- A interdisciplinariade das artes.
- Asinterrelacións entre a arte, a ciencia e a tecnoloxía e as súas posibilidades para a mellora e o cambio.
- A arte como recurso para a reflexión e o cambio social.

### Temporalización:

Maio:     Xuño:

## 2. OBXECTIVOS DIDÁCTICOS

Xerais:

- Descubrir as relacións estreitas e necesarias entre a ciencia e a arte.
- Coñecer as múltiples posibilidades das prácticas artísticas e a arte para producir impacto na sociedade e conseguir o cambio e a mellora.

Específicos:

- Recoñece a importancia da creatividade, entendéndoa como actitude.
- Descubrir e aplicar a interdisciplinabilidade das artes e as súas relacións con outras formas de coñecemento.
- Recuperar a arte de todos, a arte social e cooperativa, arte de acción, ambiental, defensora da ecoloxía e da paisaxe.
- Recoñecer que a arte envolve as nosas vidas, se plasma no corpo, conforma a identidade e xera experiencias transformadoras.
- Recoñecer a arte como forma de expresión e coñecemento por medio da experiencia.
- Valorar as interrelacións entre a arte, a ciencia e a tecnoloxía e as súas posibilidades para a mellora e o cambio.
- Pensar e actuar de xeito global utilizando a arte como recurso para a reflexión e o cambio social.

### 3. CONTIDOS DA UNIDADE - CRITERIOS DE AVALIACIÓN - ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES - COMPETENCIAS CLAVE

Competencias clave (CC): comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSC), sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE) e conciencia e expresións culturais (CCEC).

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primeira pel: a epiderme.</li> <li>- Segunda pel: a roupa.</li> <li>- Terceira pel: a casa.</li> <li>- Cuarta pel: o ámbito social, a identidade.</li> <li>- A arte da gastronomía.</li> <li>- Recuperar a natureza.</li> <li>- Arte para o encontro.</li> <li>- Arte e ciencia para o cambio.</li> <li>- A creatividade como actitude.</li> </ul>	1. Recoñecer as posibilidades da arte para unha vida máis creativa e enriquecedora.	1.1. Coñece artistas que traballan en distintas disciplinas, especialmente actuando en favor dun mundo mellor ou promovendo valores.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
		1.2. Recoñece o impacto da actividade artística e creativa en distintos ámbitos da vida.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
	2. Recoñecer a arte como modo de coñecemento e forma de experiencia para a mellora.	2.1. Recoñece os valores da arte para a comunicación e o encontro.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC
		2.2. Utiliza a experiencia artística para coñecer, para a reflexión e para promover o cambio.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
	3. Percibir e interpretar criticamente as formas do seu contorno cultural, sendo sensible ás súas calidades plásticas estéticas e funcionais.	3.1. Investiga sobre a estética en vestir en diferentes épocas históricas.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
		3.2. Observa e analiza, utilizando a linguaxe visual, os obxectos do contorno na súa vertente estética e de funcionalidade e utilidade.	CMCT, CAA, CSIEE, CCEC

		3.3. Compara tradicións culturais reflectidas en obxectos artísticos, encontrando semellanzas.	CAA, CSC, CSIEE, CCEC
4. Realiza obras artísticas de xeito interdisciplinario, experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas.	4.1. Recoñece posibilidades plásticas e creativas en materiais e obxectos de uso cotián.	CMCT, CAA, CCEC	
	4.2. Utiliza a natureza como material e soporte para a composición artística.	CMCT, CSIEE, CCEC	
	4.3. Prepara espazos onde a estética e a arte sexan elementos predominantes.	CMCT, CAA, CCEC	
5. Crear utilizando as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, pero tamén a aplicación da ciencia e a tecnoloxía.	5.1. Coñece a relación estreita e directa entre arte e tecnoloxía.	CMCT, CD, CCEC	
	5.2. Utiliza as novas tecnoloxías da información e a comunicación para levar a cabo os seus proxectos artísticos.	CMCT, CD, CSIEE, CCEC	
6. Crear tendo en conta a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe gráfica, audiovisual e multimedia.	6.1. Comparte as súas ideas, planificando os pasos que cómpre seguir na realización de proxectos artísticos.	CCL, CD, CAA, CSIEE, CCEC	

■



#### **4. METODOLOXÍA DIDÁCTICA.**

Traballar de xeito competencial na aula supón un cambio metodolóxico importante; o docente pasa a ser un xestor de coñecemento do alumnado e o alumno ou a alumna adquire un maior grao de protagonismo. En concreto, na área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual, necesitamos adestrar de xeito sistemático os procedementos que conforman a andamiaxe da materia. Se ben a finalidade da área é adquirir coñecementos esenciais que se inclúen no currículo básico e as estratexias propias das aprendizaxes artísticas, o alumnado deberá ademais desenvolver actitudes conducentes á observación e á análise da realidade e das linguaxes plásticas que nela encontramos para unha comunicación diferente e máis completa. Para iso necesitamos certo grao de adestramento individual e traballo reflexivo de procedementos básicos da materia: a destreza manual, a expresión estética de ideas ou a comunicación audiovisual.

Nalgúns aspectos da área, o traballo en grupo colaborador achega, ademais do adestramento de habilidades sociais básicas e enriquecemento persoal desde a diversidade, unha ferramenta perfecta para discutir e afondar en contidos dese aspecto.

Por outro lado, cada alumno parte dunhas potencialidades que definen as súas intelixencias predominantes, enriquecer as tarefas con actividades que se desenvolvan desde a teoría das intelixencias múltiples facilita que todos os alumnos poidan chegar a comprender os contidos que pretendemos transmitir para o desenvolvemento dos obxectivos de aprendizaxe.

Na área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual é indispensable a vinculación a contextos reais, así como xerar posibilidades de aplicación dos contidos adquiridos. Para iso, as tarefas competenciais facilitan este aspecto, que se podería complementar con proxectos de aplicación dos contidos.

Dentro da concreción do proceso de ensinanza-aprendizaxe da materia de plástica observaremos unhas fases que comezan pola motivación, sempre inspirándonos na aprendizaxe significativa (onde se parte dos coñecementos previos do alumno/a, das súas experiencias cotiáns) propiciando un progreso conceptual dende os conceptos e destrezas máis básicas, aumentando a dificultade pouco a pouco, para fomenta-la multiplicidade de respostas prácticas. Nunha segunda fase proporase unha recollida de información potenciando o contacto

directo co contorno do discente e coa natureza na medida en que esta sexa posible. Por último, esixirase unha concreción na realización de expresións gráfico-plásticas a partir dos datos recollidos pola observación e a análises dos mesmos.

Non se aborda só un tipo de actividade, senón que canto máis variadas e numerosas sexan máis aspectos se poderán tocar e potenciar de cara a conseguir unha base en futuras profesións relacionadas ca materia: arquitectura, enxeñería, deseño industrial, publicidade, cine,... e espertar ó tempo a creatividade e espontaneidade en outros campos do saber: investigación científica, literatura, ...

Preténdese fomenta-la observación: o ollo e a man deben ser adestrados para a observación do medio e para a exteriorización do mundo interior que cada individuo acumula a través dunha vida: as súas impresións sensoriais, os seus coñecementos conceptuais, a súa memoria.

A interpretación da memoria débese realizar a partir dunha alfabetización visual: o coñecemento dos elementos do linguaxe visual e a súa sintaxe.

A sintaxe da imaxe non é algo espontáneo, senón un proceso de codificación da imaxe ó longo da historia da arte dende os primeiros grafismos ata o complexo panorama actual. Débese coñecer e apreciar as distintas linguaxes como resposta a unhas circunstancias persoais e sociais concretas en cada momento histórico.

Dentro do mundo da comunicación, a imaxe é a lingua máis universal, enigmática e transparente a un tempo, as actividades de auto-expresión son as máis adecuadas para actuar como canle na que o individuo comunica ós outros os seus pensamentos, sentimentos e emocións: a súa memoria.

Con todo isto conséguese unha base onde o alumnado xera un auto-aprendizaxe elixindo os procedementos onde se sinte máis cómodo e experimenta con materiais, técnicas, soportes, etc. creando a súa propia linguaxe.

## **5. AVALIACIÓN.**

### **5.1. Procedementos e Criterios de cualificación e promoción.**

Os instrumentos de avaliación serán os mesmos con independencia do curso ou nivel. O que se pretende é conseguir unha liña de actuación estable e clara no alumnado xa que a materia se imparte en varios cursos e un cambio notable tanto nos instrumentos como nos criterios de avaliación podería provocar confusións entre o alumnado e dificultar a tarefa do profesor que imparte a materia. Así pois, establécense os seguintes instrumentos de avaliación:

- Traballos prácticos. Este será o primeiro instrumento de avaliación a ter en conta xa que a materia ten un carácter eminentemente práctico. Explicaranse os temas e proporanse unha ou varias tarefas, individuais ou en grupo, que aborden os plantexamentos teóricos. Unhas veces simplemente abondará con entregar a tarefa para ser avaliada polo profesor e outras requirirase unha presentación/defensa do traballo presentado.
- Traballos de investigación. Poderán propoñerse a elaboración dalgún traballo escrito sobre movementos artísticos ou artistas –por exemplo- que requira a busca de información e presentación do mesmo por escrito e/ou oralmente, valorando positivamente o uso de recursos TIC dos que dispoña o alumnado e tamén o departamento: emprego de internet e de recursos da Biblioteca do centro, presentacións mediante canón de proxección...
- Exames. Consistirán en probas por escrito a fin de obter información obxectiva sobre os coñecementos do discente sobre algún dos temas da programación.

A cualificación farase atendendo polo tanto aos seguintes aspectos:

- Traballos prácticos.
- Probas escritas e/ou orais.
- Traballos teóricos e exposición dos mesmos.
- Actitude, coidado do material propio e alleo e comportamento na aula.

Á hora de calcular a nota farase do seguinte xeito:

- Realizarase unha media aritmética con todas as notas do alumno/a tanto dos traballos prácticos como os teóricos ou probas escritas. Isto suporá un 80% da nota da avaliación.
- A actitude do alumno de cara á materia, o bo comportamento durante as sesións, o carácter participativo e colaborador, o respecto polo traballo propio e alleo e o respecto ao profesor e os compañeiros, o coidado co material e as instalacións computarase cun 20 % da nota.

A nota podería baixar ata 1 punto si o comportamento e a actitude do alumno/a é gravemente prexudicial para o normal desenvolvemento na aula.

A nota final de cada avaliación podería subir ata 1 punto no caso de presentar traballos adicionais de forma voluntaria.

Suspenderíase a avaliación automaticamente se o alumno/a non entrega todos os traballos propostos en tempo e forma.

Criterios de promoción.- Para poder superar a materia pola avaliación continua, o alumnado debe presentar todos os traballos propostos e acadar unha nota media de 5 como mínimo en cada avaliación. Poderá aprobar se a suspende unha avaliación e a media é igual a 5 ou máis sempre e cando a nota desa avaliación non é inferior a 3 puntos.

## **5.2. Avaliación inicial.**

A comezos de curso, e unha vez feitas as indicacións iniciais pertinentes, levaranse a cabo as seguintes probas que servirán como referencia á hora da realización da avaliación inicial do alumnado:

- Realización dunha proba oral ou escrita na que se pretende avaliar os coñecementos previos do alumnado en cuestións básicas da materia como por exemplo sobre conceptos xeométricos ou do linguaxe visual.
- Elaboración dunha o máis láminas que deberán ser personalizadas. A finalidade deste traballo é a de fomentar e avaliar a capacidade expresiva e creativa do alumno/a.
- Realización de lectura de obras de arte proxectada na clase. Mediante esta proba poderase comprobar a madurez, a capacidade crítica e de análise do discente.

## **6. PLANS DE TRABALLO PARA A SUPERACIÓN DE MATERIA PENDENTE.**

### **6.1. Para 1º de ESO.**

#### **6.1.1. Contidos mínimo esixibles.**

- Ser quen de empregar un vocabulario básico da materia.
- Realización de todos os exercicios.
- Ser quen de realizar un círculo cromático de doce cores a partir das tres cores-pigmento primarias.
- Diferenciar as cores cálidas das frías.
- Diferenciar as texturas táctiles das visuais.
- Realizar construcións básicas de xeometría plana.
- Valoración e obtención da profundidade.

- Obtención dunha imaxe volumétrica a través do debuxo.
- Entender o concepto de perspectiva e recoñecer unha imaxe feita en perspectiva.

### **6.1.2. Actividades de avaliación.**

O Seminario convocará os alumnos que teñen a materia pendente a primeiros do curso, e propondrá unha serie de actividades a modo de caderno de traballo a realizar polo alumnado previo o exame oficial como forma de reforzo. O exame realizarase a partir dos exercicios propostos tendo en conta o interese do alumnado na realización das actividades propostas. A realización do traballo non será excluínte do requirimento de presentarse ao exame ao que serán convocados en tempo e forma.

### **6.1.3. Criterios para superar as materias pendentes pola avaliación continua.**

Farase unha media aritmética coas notas dos exercicios feitos nas distintas quendas. Isto suporá o 20 % da súa nota.

A proba escrita da convocatoria extraordinaria do mes de maio terá un peso do 80 % da nota.

Valorarase así mesmo o interese que manifeste o/a alumno/a na materia.

## **6.2. Para 3º de ESO.**

### **6.2.1. Contidos mínimos esixibles.**

- Ser quen de empregar un vocabulario básico da materia.
- Realización de todos os exercicios.
- Ser quen de diferenciar un anagrama dun logotipo .
- Diferenciar unha harmonía de cores dun par complementario.
- Diferenciar distintos tipos de texturas.
- Realizar construcións básicas de xeometría plana e descritiva.
- Valoración e obtención da profundidade.
- Obtención dunha imaxe volumétrica a través do debuxo.
- Entender o concepto de perspectiva e representar minimamente unha imaxe en perspectiva.

### **6.2.2. Actividades de avaliación.**

O Seminario convocará os alumnos que teñen a materia pendente a primeiros do curso, e propondrá unha serie de actividades a modo de caderno de traballo a realizar polo alumnado como forma de reforzo previo ao exame oficial que se convocará con suficiente antelación no mes de maio. O exame realizarase a partir dos exercicios propostos tendo en conta o interese do alumnado na realización das actividades propostas. A realización do traballo non será excluínte do requirimento de presentarse ao exame ao que serán convocados en tempo e forma.

### **6.2.3. Criterios para superar as materias pendentes pola avaliación continua.**

Farase unha media aritmética coas notas dos exercicios feitos nas distintas quendas. Isto suporá o 20 % da súa nota.

A proba escrita da convocatoria extraordinaria do mes de maio terá un peso do 80 % da nota.

Valorarase así mesmo o interese que manifeste o/a alumno/a na materia durante os meses previos á realización da proba.

## **7. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE.**

En todos os niveis educativos atopámonos con alumnos/as con diferentes capacidades, intereses e motivacións. En este sentido se prestará atención a esa diversidade para conseguir que cada alumno/a renda o máximo.

Para iso tense arbitrado o seguinte proceso:

- Valoración inicial do alumnado, baseándose nun cuestionario inicial.
- Cuestionario de coñecementos previos para cada unidade didáctica.
- Actividades iniciais do alumnado e rexistro de observacións por parte do profesorado.
- Actividades de reforzo dirixidas ás persoas nos que se detecten dificultades.
- Actividades de ampliación para as persoas nas que se detecte unha capacidade alta.
- Avaliación do alumnado, da unidade e do proceso de aprendizaxe.
- Comezo de novo do proceso indicado no segundo punto con outra unidade didáctica.
- Cando haxa alumnos e alumnas con necesidades educativas especiais efectuarase unha adaptación curricular. Para iso contaremos previamente coa

opinión e consello dos/as profesores/as de Orientación e de Pedagogía Terapéutica do centro. O Departamento de Educación Plástica e Visual, á vista dos informes dos especialistas, definirá para estes alumnos e alumnas as seguintes adaptacións curriculares:

- Cambios metodolóxicos.
- Prioridade nalgúns obxectivos e contidos.
- Modificacións do tempo de consecución dos obxectivos.
- Adecuación dos criterios de avaliación en función das dificultades específicas.

Traballarase en todo momento en cooperación co Departamento de Orientación, comentando calquera incidencia salientable ou caso particular de alumnado que poida presentar dificultades para acadar os obxectivos de cada curso.

Nos casos individuais que se estime oportuno, polas súas circunstancias persoais ou familiares, realizaranse axustes na avaliación, primando aspectos como a actitude, o esforzo e o traballo persoal e desestimando outros como a limpeza dos traballos ou grado de execución das actividades.

## **8. ACCIÓNS DE EDUCACIÓN EN VALORES**

Na liña dunha concepción integral da educación, a educación cívico-social e moral son fundamentais para procurar que os nosos alumnos e alumnas acaden comportamentos responsables na sociedade respectando as ideas e crenzas dos demais.

Isto conleva que na nosa materia incorporemos temas, que, non sendo propios dunha disciplina en concreto, son imprescindibles en toda relación humana de igualdade. É o que denominamos Transversalidade ou Temastransversais.

O ensino dos temas transversais supón fundamentalmente a adquisición de contidos de valor. Mais isto require un proceso axeitado:

- Achegamento ao valor, para coñecelo e descubri-lo como tal e apreciá-lo.
- Libre elección das crenzas e condutas entre varias alternativas, logo de considerar as consecuencias, e unha seria adhesión a elas.
- Incorporación do valor á conduta, ata obrar habitualmente consonte con el.

### **Educación moral, cívica e constitucional**

- A valoración das diferenzas existentes entre as distintas linguas como manifestación da riqueza cultural.
- A valoración crítica da supervivencia de costumes e elementos socioculturais do mundo clásico na sociedade occidental actual.
- O aprecio do patrimonio artístico procedente e disposición favorable a asegurar a súa conservación e defensa.
- O respecto e valoración da cultura actual do Estado Español en xeneral e de Galicia en particular

### **Educación para a paz**

- O aprecio e valoración da diversidade lingüística e cultural do Estado Español como mostrada diversidade e riqueza culturais.
- O interese e predisposición a acadar os obxectivos particulares con métodos pacíficos e baseados no respecto.
- O respecto polas ideas e opinión alleas.
- O respecto pola diversidade lingüística europea e, en concreto, da diversidade lingüística do Estado Español co fin de procurara paz e a harmonía entre os pobos.
- O interese de cara á civilización romana e grega como forma de vida e organización social, provocando un interese pola lectura de textos clásicos sobre estes temas e a concienciación por parte do alumnado da influencia do mundo clásico nos sistemas de organización social actuais.
- O respecto e a valoración da diversidade histórica e cultural do Estado Español, debida en parte ás consecuencias da Romanización, como unha realidade distintiva e enriquecedora do noso patrimonio colectivo.

### **Educación para a saúde**

- O respecto cara a todo o relacionado coa arte a cultura e a medicina
- A valoración do coidado corporal e da saúde, tanto física como psíquica, coma un valor fundamental.

### **Educación para a igualdade entre os sexos**

- O rexeitamento diante de calquera situación, da vida cotiá e da relación social, de discriminación por razón de sexo.
- O interese por solucionar os feitos discriminatorios que se vaian presentando ao longo da vida.
- A valoración da igualdade de oportunidades de ambos os sexos.



- O respecto ao sexo oposto en todo momento e diante de calquera situación.
- O rexeitamento da violencia de xénero.
- A valoración crítica de institucións, crenzas e formas de vida diferentes, provocando un hábito de reflexión diante dos aspectos que denoten calquera tipo de discriminación.

### **Educación ambiental**

- Neste caso propiciar a valoración da diversidade e riqueza do noso patrimonio tanto natural como histórico-artístico e fomentar unha disposición favorable a actuar na súa defensa e conservación.

### **Educación viaria**

- Valoración de accións para a mellora da convivencia e a prevención dos accidentes de tráfico.
- Coñecemento dos dereitos e deberes como usuarios/as das vías.

Asemade, recordaráselle ao alumnado a necesidade de coñecer ben as directrices do Plan de Convivencia do Centro para facer un óptimo cumprimento delas e mellorar a calidade de convivencia no centro. Deberán:

- Manifestar entusiasmo pola materia e dar exemplo de dedicación e interese para favorecer a dedicación do alumnado ao estudo.
- Favorecer sesións de grupo para detectar os valores e normas relacionadas coa dedicación ao estudo e á educación.
- Crear un clima de confianza co alumnado, e transmitirlle individualmente os valores básicos relacionados coa disciplina do Centro.
- Informar e solicitar colaboración á familia en relación cos problemas observados na aula
- Ensinar as normas de disciplina de maneira adecuada á capacidade e etapa evolutiva do alumnado.
- Explicar como as normas son necesarias para a boa marcha da clase.
- Propiciar a participación do alumnado na procura de solucións aos problemas disruptivos que presente na aula.
- Analizar a efectividade das medidas utilizadas a curto e a longo prazo.

## **9. CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC DO CENTRO.**

O emprego das novas tecnoloxías da información e a comunicación afectan a tódalas áreas do saber sen excepción pero dun xeito especial aparecen no campo das artes e, polo tanto, é indispensable telas en moi presentes á hora de elaborar a programación dunha materia como a de Educación Plástica Visual e Audiovisual.

Ante todo realizaranse esforzos encamiñados a ofrecer ao alumno/a ferramentas que lle poidan ser de utilidade tanto na vida cotiá como modo de expresión así como mellorar aquelas capacidades que xa teñan adquiridas previamente. Así pois tentarase fomentar:

- Manexo de programas informáticos de tratamento de imaxe: Tux-Paint, Photoshop, Corel Draw, Paint...
- Manexo da cámara fotográfica dixital a as súas posibilidades como ferramenta de expresión e comunicación.
- Manexo dun escáner.
- Uso do canón de proxección como ferramenta habitual para as explicacións de temas, exposicións de traballos dos alumnos e alumnas, proxección de películas e/ou documentais...
- Manexo dunha videocámara dixital.
- Busca selectiva de información en internet: Que buscar e onde buscar?
- Uso de internet como medio de comunicación: correo, blogues, wikis...

## **10. CONTRIBUCIÓN AO PROXECTO LECTOR E LINGÜÍSTICO DO CENTRO.**

Dentro das actividades desenvolvidas nas clases prestarase especial atención ao tratamento do fomento da lectura entre o alumnado. Dende a área de Educación Plástica e Visual contribuiremos ó fomento da lectura levando a cabo lecturas individualizadas ou colectivas de textos que versen sobre curiosidades artísticas, historia das arte, artistas máis representativos ou artigos e noticias procurando sempre que ditos textos teñan relación directa coa unidade que se estea abordando.

Pero non só enfocaremos a lectura como algo illado senón que estará presente ao longo de toda a sesión, así poderemos ler en voz alta os enunciados dos, exercicios, temas, definicións e todo aquilo que sexa pertinente.

A continuación expóñense nun cadro as actividades propostas polo departamento que promoven e fomentan este aspecto (estas propostas foron remitidas á dirección do centro para que sexan incluídas no Proxecto Lector do centro):

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL</b>		
<b>ACTIVIDADE</b>	<b>PERIODICIDADE</b>	<b>MATERIAIS</b>
Busca e produción de información en soporte impreso, dixital e audiovisual.	Sistemática	Internet e fondos da biblioteca escolar e de aula
Lectura comprensiva e expresión escrita de textos relacionados coa arte: información sobre estilos e épocas, biografías de artistas...	Sistemática	Internet e fondos da biblioteca escolar e de aula
Creación de libros-contos: Busca de información e análise da mesma para a elaboración de contos e/ou libros que conteñen material escrito e visual. (Exposición de resultados en espazos comúns do centro)	Puntual	Internet e fondos da biblioteca escolar e de aula

## **11. MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS.**

- Material do alumno/a: Cada alumno/a debe traer á aula o seu material persoal, que consta de :

- Unha carpeta con 20 fundas de plástico DIN A-4
- 50 folios DIN A-4
- Regra graduada de 30 cms.
- Xogo de escuadro e cartabón.
- Compás.
- Lapis HB2 e 2B ou 3B.
- Goma de borrar.
- Afialapis.

- Tesoiras.
  - Cola.
  - Caixas de lapis de cores e de ceras duras.
- O alumnado non dispón de libro de texto de referencia polo que farase unha introdución dos conceptos teóricos máis importantes en cada unidade didáctica mediante explicacións, proxeccións audiovisuais mediante o canon da aula, guións aportados pola profesora e/ou fotocopias e apuntamentos.
- Materiais didácticos e de consulta existentes na aula<sup>1</sup>:
- Enciclopedias de Historia da Arte.
  - Catálogos de artistas e/ou movementos artísticos.
  - Revistas de arte.
  - Libros de texto de diversas editoriais.
  - Dicionarios específicos de artes plásticas.
  - Estatuas de escaiola.
  - Sólidos xeométricos.
  - Pinturas.
  - Ferramenta diversa (brochas e pinceis, taludo, coitelas, martelo, alicates, pistolas termoencoladoras...)
  - Ordenador con conexión a Internet.
  - Canón de proxección.
  - Cámara dixital.
  - Impresora en branco e negro.

## **12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES.**

A docencia dentro da aula, e incluso dentro do recinto escolar; aproveitando cantos recursos teñamos a nosa disposición, (utilizables para proxectos relacionados coa Plástica), con ser moi importante non é suficiente. De nada serve explicarlle con todo luxo de detalles a un grupo de mozos/as do medio rural ( como é o caso maioritario deste centro) todo o que se pode chegar a sentir e percibir nun espazo expositivo de arte contemporáneo si para eles lles é tan alleo.

Algunhas das actividades que xa se programan o que sería aconsellable programar, sempre que os orzamentos e o tempo o permitan, poderían ser:

---

<sup>1</sup> Todo este material aparece recollido no inventario de aula do departamento.

### **Actividade Nº1: VISITA GUIADA Ó CGAC**

#### **OBXECTIVOS:**

- Distinguir diferentes linguaxes plásticas da arquitectura ata as propostas presentes nesas exposicións
- Traballar en dinámicas de grupo onde os alumnos son os protagonistas.
- Aprender a comportarse con corrección no museo
- Incidir na diferenza entre un museo tradicional e un centro de arte contemporánea
- Comprender a súa indubidable importancia na exhibición e difusión da arte contemporánea en Galicia

**TEMPORALIZACIÓN:** por determinar.

**LUGAR DE REALIZACIÓN:** no CGAC en Santiago de Compostela.

**REPERCUSIÓNS ECONÓMICAS:** o autobús corre a cargo dos alumnos.

**ALUMNADO PARTICIPANTE:** alumnado da ESO que cursa a materia.

**RESPONSABLE:** Mara Renata Balsamo do Nascimento.

### **Actividade Nº2: VISITAS A EXPOSICIÓNS PLÁSTICAS OU CONFERENCIAS SOBRE ARTES PLÁSTICAS**

#### **OBXECTIVOS:**

- Mostrar aos alumnos que non é necesario ir lonxe para poder atopar propostas artísticas interesantes.
- Esperta-lo seu interese pola visita a exposicións como actividade de lecer.

**TEMPORALIZACIÓN:** sen concretar.

**LUGAR DE REALIZACIÓN:** Casa da Cultura de Lousame, Teatro Noela de Noia...

**REPERCUSIÓNS ECONÓMICAS:** o transporte e a entrada.

**ALUMNADO PARTICIPANTE:** alumnado da ESO que cursa a materia.

**RESPONSABLE:** Mara Renata Balsamo do Nascimento.

### **Actividade Nº3: VISITA A VARIOS EDIFICIOS DE INTERESE HISTÓRICO-ARTÍSTICO DENTRO DO CONCELLO DE LOUSAME.**

#### **OBXECTIVOS:**

- Aprender a comportarse correctamente
- Distinguir e apreciar diferentes linguaxes plásticas ó longo da historia da arte

- Estudar os aspectos arquitectónicos, pictóricos e escultóricos no caso de monumentos de carácter relixioso. Dentro dos exemplos de arquitectura civil, destacar o interese etnográfico, estético e funcional dos mesmos.

TEMPORALIZACIÓN: sen concretar.

LUGAR DE REALIZACIÓN: por determinar.

REPERCUSIÓNS ECONÓMICAS: por determinar.

ALUMNADO PARTICIPANTE: alumnado da ESO que cursa a materia.

RESPONSABLE: Mara Renata Balsamo do Nascimento.

**Actividade Nº4: VISITA GUIADA A UNHA EXPOSICIÓN CONCRETA A ALGÚN MUSEO, GALERÍA OU FUNDACIÓN DE CARÁCTER PRIVADO DENTRO DE GALICIA:**

- Fundación Barrié de la Maza de A Coruña
- Fundación Eugenio Granell de Santiago de Compostela.
- Fundación Caixa Galicia de A Coruña, Santiago ou Vigo.
- Museo de Arte Contemporánea Unión Fenosa na Coruña
- E/ou moitas outras...

**OBXECTIVOS:**

- Analizar similitudes e diferenzas na forma de exposición e difusión da arte contemporánea.
- Apreciación de diferentes linguaxes plásticas. Incidirase con especial interese na promoción dunha opción artística concreta.

TEMPORALIZACIÓN: por determinar

LUGAR DE REALIZACIÓN: por determinar

REPERCUSIÓNS ECONÓMICAS: por determinar

ALUMNADO PARTICIPANTE: os alumnos da ESO en función da adecuación das exposicións ao currículo.

RESPONSABLE: Mara Renata Balsamo do Nascimento.

**Actividade Nº5: CHARLA CON UN ARTISTA PLÁSTICO.**

**OBXECTIVOS:**

- Coñecer de primeira man o modo de traballo dun artista plástico e o proceso de creación dunha obra de arte
- Sensibilización do alumnado ante as diferentes formas de expresión artística

TEMPORALIZACIÓN: por determinar

LUGAR DE REALIZACIÓN: Instalacións do centro educativo

REPERCUSIÓNS ECONÓMICAS: Por determinar

ALUMNADO PARTICIPANTE: os alumnos da ESO que cursan a materia

RESPONSABLE: Mara Renata Balsamo do Nascimento.

Dentro das actividades complementarias e extraescolares, este departamento, como xa ben sendo habitual, está aberto á coordinación e colaboración con outros departamentos didácticos ou outros ciclos ou niveles educativos que pola temática proposta sexan próximos á programación da materia como poden ser traballos de colaboración coa Biblioteca Escolar ou o EDL do centro.

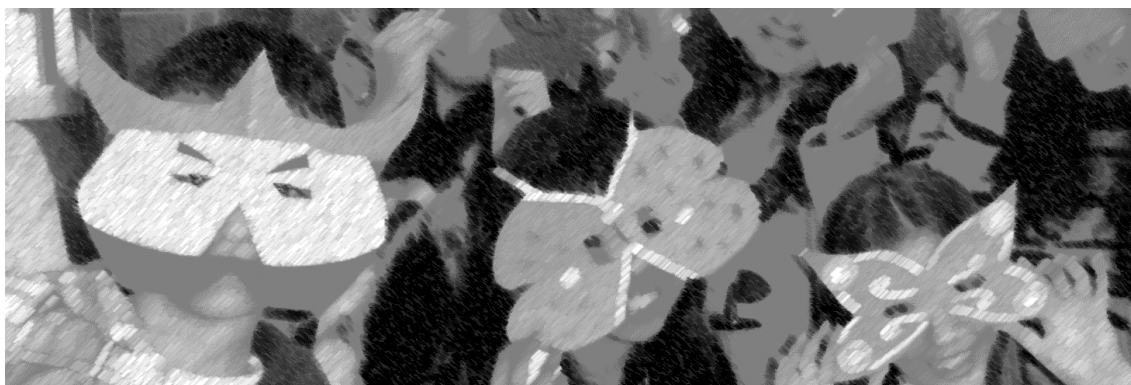
### **13. AUTO AVALIACIÓN DA PROGRAMACIÓN E PRÁCTICA DOCENTE.**

As programacións didácticas non deben ser estáticas nin permanecer inmutables co paso do tempo senón que teñen que ir modificándose, adaptándose ás necesidades do alumnado, aportando novas interrogantes e solucións a esas novas preguntas e integrando de forma paulatina aquelas novas tecnoloxías cando así sexa posible e necesario. Todo isto sen perder de vista, como non, a meta final de aportar os coñecementos que se consideran imprescindibles para facer do noso alumnado un alumnado formado e crítico. Para iso atenderanse aos seguintes aspectos:

<b>ASPECTOS PARA AVALIAR</b>
Temporalización das unidades didácticas
Desenvolvemento dos obxectivos didácticos
Manexo dos contidos da unidade
Nivel de sensibilidade do alumnado en relación co feito artístico
Realización de tarefas
Estratexias metodolóxicas seleccionadas

Recursos
Claridade nos criterios de avaliación
Uso de diversas ferramentas de avaliación
Interese e motivación do alumnado pola materia
Atención á diversidade
Interdisciplinabilidade

Cos datos que se desprendan do análise destas cuestións modificaranse aqueles apartados da programación que poidan mellorar os resultados acadados e axustarse máis e mellor ás necesidades do noso alumnado.



CPI “CERNADAS DE CASTRO”. A Silva. Lousame. A Coruña.

Departamento de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL.

Xefe de Departamento:

Prof<sup>a</sup>. D<sup>a</sup>. MARA RENATA BALSAMO DO NASCIMENTO