

Programación do Departamento de Debuxo

I.E.S. Allariz

Curso 2020-2021

I.E.S. Allariz

Codigo do centro: 32016339

Dirección: Emilia Pardo Bazan, s/n en Allariz (Ourense)

C.P: 32660

Profesores que pertencen ou teñen materias afíns deste departamento: María Basilisa Álvarez Pazos e Noa López Blanco (Xefa do Departamento de Educación física)

Xefe do departamento: María Basilisa Álvarez Pazos

Materias que imparte o departamento de Debuxo:

-Educación plástica, visual e audiovisual. 1º,3º e 4º

Cursos da E.S.O.

-Debuxo artístico I e II de 1ºe 2º de Bacharelato.

-Debuxo técnico II de 2º de Bacharelato.

INDICE:

Indice paxinado	3
Programación de Educación Plástica, visual e audiovisual, 1º e 3 da E.S.O. (Índice)	5
Programación de Educación Plástica, visual e audiovisual, de 4º da E.S.O. (Índice)	55
Programación de Debuxo artístico I e II, 1º e 2º de Bacharelato. (Índice)	71
Programación de Debuxo técnico II de 2º de Bacharelato. (Índice)	88
Anexo I: Materia a impartir durante a I Avaliación, non impartida no curso anterior 2019-2020 por causa da situación especial derivada da pandemia por Covid19	104
Anexo II: Metodoloxía no caso de ensino a distancia ou semipresencial por causa da situación especial derivada da pandemia por Covid19	106

Programacion de Educación plástica, visual e audiovisual de 1º e 3º da E.S.O.

I.E.S. DE ALLARIZ			
CURSO	1º E 3º E.S.O.		
ASIGNATURA	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL		
PROFESOR	María Basilisa Álvarez Pazos (3º A, B e C), Noa López Blanco (1ºA, B e C)		
CUADERNOS DE DEBUXO 1º E.S.O.	<i>Título</i>	_____	
	<i>Autor</i>		
	<i>Editorial</i>	ISBN	
	<i>Data Autoriz.</i>	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Galego <input type="checkbox"/> Castelán
CUADERNOS DE DEBUXO 3º E.S.O.	<i>Título</i>	_____	
	<i>Autor</i>		
	<i>Editorial</i>	ISBN	
	<i>Data Autoriz.</i>	_____	<input checked="" type="checkbox"/> Galego <input type="checkbox"/> Castelán

INDICE:

Indice paxinado.	5
1. Introducción e contextualización.	6
2. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave. Estándares de aprendizaxe avaliáveis.	6
3. Concreción dos obxectivos do curso.	6
4. Concreción dos contidos.	6
5. Concreción de estándares de aprendizaxes avaliáveis. Temporalización, grao mínimo, procedementos e instrumentos de avaliación.	23
6. Estratexias da metodoloxía didáctica.	48
7. Materiais e recursos didácticos.	49
8. Procedemento de avaliación continua. Instrumentos e avaliación. Criterios, cualificación e promoción do alumnado.	49
9. Procedemento de avaliación extraordinaria.	50
10. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente.	50
11. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.	50
12. Organización dos procedementos que lle permitan ao alumno acreditar os coñecementos previos necesarios en determinadas materias.	51
13. Diseño da avaliación inicial e medidas insiduais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados.	51
14. Medidas de atención a diversidade.	51
15. Concreción dos elementos transversais:	51
A Accións de contribución ao plan lector	52
B. Accións de contribución ao tratamento das TIC	52
C. Accións de contribución ao plan de convivencia	52
16. Actividades complementarias e extraescolares do departamento.	53
17. Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en función dos resultados académicos e procesos de mellora.	53

1. Introducción e contextualización:

O alumnado do centro pertence a distintos estratos socio económicos, que oscilan entre o medio alto e o baixo, procedentes estes en boa medida dun entorno rural. Os alumnos procedentes deste entorno falan principalmente en galego, mentras que os procedentes da vila do concello falan indistintamente galego ou castelán, pero con preferencia polo castelán.

As clases de primeiro son moi numerosas e eso pode dificultar tanto a labor docente como o desempeño nas actividades por falta de espazo. así mesmo no cuarto curso hai dous grupos con cantidade desequilibrada de alumnado (dazaio e seis alumnos respectivamente) eso motiva que podan ser necesarios axustes na programación.

Este curso non hai ningún alumno que teña a materia pendente,

2. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave. Estándares de aprendizaxe avaliáveis.

Ver punto 5.

3. Concreción dos obxectivos:

Ver tamén punto 5

A ensinanza da Educación Plástica, Visual e audiovisual nesta etapa terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Recoñecer a importancia da imaxe nos medios de comunicación de masas, a súa influencia no pensamento social e actuar de modo crítico ante as mensaxes visuais.
2. Valorar a expresión plástica como medio de expresión artística de sociedades e culturas diferentes. Apreciar a como un modo de entendemento e concordia entre pobos, valorando as súas similitudes e diferenzas.
3. Recoñecer, comprender e valorar as manifestacións da cultura galega, apreciando o patrimonio cultural e contribuíndo á súa conservación e mellora.
4. Sensibilizar o alumnado ante o gozo artístico e alcanzar recursos suficientes para apreciar as diferentes representacións artísticas.
5. Adquirir e empregar con precisión a terminoloxía específica da linguaxe plástica e visual.
6. Desenvolver o pensamento lóxico e matemático na resolución do proceso creativo aplicado á representación de formas e de espazos mediante o emprego das proporcións e da perspectiva.
7. Expresarse con creatividade, utilizando as diversas ferramentas e técnicas plásticas e visuais, relacionándoas con outras linguaxes e aplicando nas súas creacións as tecnoloxías da información e da comunicación máis adecuadas.
8. Utilizar a linguaxe plástica para expresar emocións e sentimentos, vivencias e ideas, contribuíndo á comunicación, reflexión crítica e respecto entre as persoas.
9. Planificar e reflexionar, de forma individual ou colectiva, sobre o proceso de realización dun obxecto partindo duns obxectivos prefixados e revisar e valorar, ao final de cada fase, o estado do seu desenvolvemento.
10. Aplicar as distintas técnicas de traballo cooperativo fomentando a responsabilidade e favorecendo o diálogo e a comunicación.
11. Establecer unha actitude positiva ante os novos retos, admitindo os erros e valorando os acertos como parte do proceso de formación do individuo

4. Concreción dos contidos.

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)

Curso : 1º E.S.O.

UNIDADE 1: A comunicación visual.

Contidos	Crterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Percepción visual e coñecemento. - Patróns de percepción. - Ilusións da percepción. - Comunicación visual. - Elementos da comunicación. - Connotación e imaxinario. - Representación e interpretación. - Funcións das imaxes. - Manipulación e imaxe subliminal. 	1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	1.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe aplicando os coñecementos perceptivos.	CCL, CD, CEC
	2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas analizando as causas polas que se producen.	CCL, CMCT, CD, SIEP
		2.2. Deseña ilusións ópticas.	CCL, CMCT, CD, SIEP
	3. Recoñecer e debuxar diferentes graos de iconicidade en imaxes.	3.1. Diferencia entre imaxes figurativas e abstractas, recoñecendo distintos graos de iconicidade.	CCL, CAA
		3.2. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade.	CCL, CAA
	4. Distinguir e crear distintos tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado.	4.1. Crea imaxes distinguindo entre significante e significado.	CCL, CAA
	5. Diferenciar e analizar os distintos elementos que interveñen nun acto de comunicación.	5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CSEC, CEC
	6. Recoñecer as diferentes funcións da comunicación.	6.1. Distingue a función ou funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	CCL, CSEC, CEC

	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: Expresión plástica

Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Punto, trazo e liña: a mínima expresión. - Contorno, silueta e forma. - Tipos de formas. - A textura. - Representar ou interpretar: do natural á abstracción. - Creatividade, imaxinación e fantasía. - Teoría da cor. - Cor, simbolismo e emoción. - Xesto espontáneo e emoción. 	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
	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 substractiva 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: A linguaxe do debuxo técnico

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Formas xeométricas, na natureza e na arte. - Instrumentos de debuxo técnico e normalización. - Elementos e lugares xeométricos. - Rectas e curvas. - Circunferencias, arcos e ángulos. - Operacións sinxelas con segmentos, arcos e ángulos. - Clasificación e construción de polígonos (de 3 a 5 lados) e polígonos estrelados. - Enlaces e tanxencias. - Movementos no plano: translación, rotación, simetría. - O simbolismo das formas. - Estructuras e redes. 	1. Observar e analizar a xeometría en liñas, formas e estruturas do ámbito natural e cultural.	1.1. Observa e analiza liñas, formas e composicións visuais do medio natural e cultural, tomándoos como inspiración das súas propias creacións.	CCL, CMCT, CCEC
	2. Desenvolver destrezas para representar exercitando o uso de instrumentos de debuxo técnico e valorando a necesidade de normalización.	2.1. Utiliza o xogo de regras e o compás con suficiente precisión.	CCL, CMCT
	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: Forma e proporción

Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Formato, dimensión e tamaño. - Escala. - Proporción, igualdade e semellanza. - Teorema de Thales. - A divina proporción e a sección áurea. - Proporción e beleza. - O canon do corpo humano. - Ergonomía e Feng Shui. - Deseño e publicidade. - Moda e aparencia. 	1. Comprender os conceptos de escala e proporción e aplicarlos tendo en conta o formato, a dimensión e o tamaño.	1.1. Realiza debuxos e deseños adecuándose ao formato e tendo en conta a dimensión e o tamaño.	CCL, CMCT, CCEC
		1.2. Identifica e analiza os conceptos de proporción e de escala en obras de arte e obxectos do arredor.	CCL, CMCT, CCEC
	2. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	2.1. Divide un segmento en partes iguais e escala formas planas aplicando o teorema de Thales.	CCL, CMCT
	3. Identificar e aplicar as relacións de proporción, igualdade e semellanza.	3.1. Representa obxectos illados ou agrupados proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu arredor.	CCL, CMCT, CAA

		3.2. Realiza composicións diferenciando as relacións de proporción, igualdade e semellanza.	CCL, CMCT, CAA
	4. Establecer relacións xeométricas da estética coas proporcións da natureza, do corpo humano e das creacións do home.	4.1. Comprende de xeito crítico a relación entre os conceptos de proporción, canon e estética.	CCL, CCEC
	5. Aplicar as condicións das tanxencias para construír espirais.	5.1. Constrúe correctamente espirais.	CCL, CMCT, CD
	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 ergonomía 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

Curso : 3º E.S.O.

UNIDADE 1: O deseño e a publicidade

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Sintaxe e composición visual. - Deseño gráfico e publicitario: creación de mensaxes. - Tipografía e caligrama. - Imaxe e identidade corporativa: marca, loqotipo e sloqan. 	1. Coñecer fundamentos de sintaxe visual, identificar esquemas compositivos e aplicar os conceptos de tensión, equilibrio e peso visual.	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.	CCL, CAA

<ul style="list-style-type: none"> - O cartel como recurso. - A linguaxe publicitaria. - Eficacia da publicidade; estratexias e ética publicitaria. - Publicidade e medios de comunicación. - Análise e crítica. - Consumo e responsabilidade. - Publicidade e arte. A historia do cartel. 		1.2. Analiza e aplica regras e esquemas compositivos atendendo aos conceptos de tensión, equilibrio e peso visual.	CCL, CAA
	2. Coñecer e aplicar métodos creativos e distintas técnicas gráfico-plásticas a procesos de deseño gráfico e publicitario.	2.1. Crea produtos de deseño gráfico e publicitario utilizando distintas técnicas e procesos creativos, valorándoos de modo reflexivo e crítico.	CCL, CMCT, CD, CSIEE, CSC
		2.2. Experimenta con distintas técnicas valorando as posibilidades expresivas de cada unha delas.	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. Deseña 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 2: Narrativa audiovisual

Contidos	Cráterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliábles	CC
----------	-------------------------	--------------------------------------	----

<ul style="list-style-type: none"> - Elementos da narrativa: a elipse. - O <i>flashback</i> e o <i>flashforward</i>. - A ilustración. - A narrativa gráfica. - Elementos dunha historieta. - Debuxos animados. - Imaxe e narración no cine. - Historia do cine. - Cine, vídeo e televisión. - Xéneros. - Efectos especiais. - Planos e movementos de cámara. - Montaxe e edición. 	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 alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	CCL, CAA, CSC
	6. Identificar e recoñecer diferentes estilos e tendencias nas linguaxes visuais e audiovisuais, valorando, respectando e gozando deste patrimonio artístico e cultural, modo vivencial e único de transmitir historias.	6.1. Diferencia distintos estilos e tendencias nas creacións de mensaxes visuais e audiovisuais.
6. Identificar e recoñecer diferentes estilos e tendencias nas linguaxes visuais e audiovisuais, 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.

UNIDADE 3: A teoría da cor

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Teoría da cor. - Cor, simbolismo e emoción. - Xesto espontáneo e emoción. 	1. Distinguir as propiedades da cor luz e da cor pigmento e experimentar con cores primarias e secundarias.	1.1. Experimenta con cores primarias e secundarias empregando a síntese aditiva e a substractiva e as cores complementarias.	CCL, CMCT, CAA
	1. Recoñecer diferentes graos de iconicidade nas imaxes, diferenciando entre obras figurativas e abstractas.	2.1. Crea imaxes figurativas e abstractas, diferenciándoas e comprendendo distintos graos de iconicidade.	CCL, CSC, CCEC

	3. Desenvolver e aplicar a imaxinación e a creatividade para enriquecer as súas creacións.	3.1. Aplica a imaxinación e a creatividade nas súas creacións.	CCL, CSIEE
	4. Expresar emocións utilizando diferentes recursos gráficos.	4.1. 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 4: Percepción visual

Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Percepción visual e coñecemento. - Teoría da Gestalt. - Patróns de percepción. - Ilusións da percepción. - Comunicación visual. - Elementos da comunicación. - Connotación e imaxinario. - Representación e interpretación. - Funcións das imaxes. - Manipulación e imaxe subliminal. 	1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	1.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe aplicando os coñecementos perceptivos.	CCL, CD, CEC
	2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas analizando as causas polas que se producen.	CCL, CMCT, CD, SIEP
		2.2. Deseña ilusións ópticas.	CCL, CMCT, CD, SIEP
	3. Recoñecer e debuxar diferentes graos de iconicidade en imaxes.	3.1. Diferencia entre imaxes figurativas e abstractas, recoñecendo distintos graos de iconicidade.	CCL, CAA
			3.2. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade.
	4. Distinguir e crear distintos tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado.	4.1. Crea imaxes distinguindo entre significante e significado.	CCL, CAA

	5. Diferenciar e analizar os distintos elementos que interveñen nun acto de comunicación.	5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual.	CCL, CSEC, CEC
	6. Recoñecer as diferentes funcións da comunicación.	6.1. Distingue a función ou funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	CCL, CSEC, CEC
	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 5: Debuxo técnico

Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - Formas xeométricas, na natureza e na arte. - Instrumentos de debuxo técnico e normalización. - Elementos e lugares xeométricos. - Rectas e curvas. - Circunferencias, arcos e ángulos. - Operacións sinxelas con segmentos, arcos e ángulos. - Clasificación e construción de polígonos (de 3 a 5 lados) e polígonos estrelados. - Enlaces e tanxencias. - Movementos no plano: translación, rotación, simetría. - O simbolismo das formas. - Estructuras e redes. 	1. Observar e analizar a xeometría en liñas, formas e estruturas do ámbito natural e cultural.	1.1. Observa e analiza liñas, formas e composicións visuais do medio natural e cultural, tomándoos como inspiración das súas propias creacións.	CCL, CMCT, CCEC
	2. Desenvolver destrezas para representar exercitando o uso de instrumentos de debuxo técnico e valorando a necesidade de normalización.	2.1. Utiliza o xogo de regras e o compás con suficiente precisión.	CCL, CMCT
	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

UNIDADE 6: Sistemas de representación

<ul style="list-style-type: none"> - Representación de corpos no espazo. - Corpos xeométricos. - Desenvolvemento de sólidos. - Sistemas de representación: sistemas diédrico, axonométrico e perspectiva cabaleira. - Deseño de obxectos. - Deseño e normalización. - Deseño modular. - <i>Packaging</i>. - Funcionalidade e estética. - Eco-eficiencia. - O proceso de deseño. 	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, funcionais e de sostibilidade.	3.1. Coñece e aplica métodos e procesos creativos para o deseño de obxectos.	CCL, CSC, CSIEE, CCEC
		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 comprendéndooos 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 construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos, recoñecendo o caso peculiar da perspectiva cabaleira.	7.1. Coñece fundamentos para a construción de perspectivas.	CCL, CMCT
		7.2. Realiza volumes elementais de perspectivas isométricas e cabaleira.	CCL, CMCT

UNIDADE 7: A fotografía

Contidos	Craterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe avaliáveis	CC
<ul style="list-style-type: none"> - A fotografía. - Evolución da fotografía. - Creatividade e fotografía. - Apertura e velocidade de obturación. - Tipos de plano 	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

<p>tipos de plano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anamorfose e engano. - A percepción da profundidade. - A perspectiva. - A perspectiva cónica. Elementos. 		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.	CCL, CMCT, CD
		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	

5. Concreción de estándares de aprendizaxes avaliáveis. Temporalización, grao mínimo, procedementos e instrumentos de avaliación.

Curso : 1º E.S.O.

UNIDADE 1: A comunicación visual.

Estándares de aprendizaxe avaliáveis	Actividades	Temporalización (nº de sesións)
1.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe aplicando os coñecementos perceptivos.	- Portada de introdución á unidade.	- Unha sesión
2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas analizando as causas polas que se producen.	- Actividade 3: Camuflaxes. - Actividade 4: Unha ilusión óptica.	- Duas sesións
2.2. Deseña ilusións ópticas.		
3.1. Diferencia entre imaxes figurativas e abstractas, recoñecendo distintos graos de iconicidade.	- Actividade 2: Unha mensaxe breve. - Actividade 5: Unha icona en equipo.	- Duas sesións
3.2. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade.		
4.1. Crea imaxes distinguindo entre significativo e significado.	- Actividade 1: Unha pegada. - Actividade 6: Unha <i>colaxe</i> na túa vida.	- Duas sesións
5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual.	- Actividade 2 do CA: Unha mensaxe breve.	- Unha sesión
6.1. Distingue a función ou funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	- Actividade 2 do CA: Unha mensaxe breve.	- Unha sesión

7.1. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, interpretando o seu significado, sacando conclusións e reflexionando criticamente sobre ela.	- Portada de introdución á unidade.	- Unha sesión
---	-------------------------------------	---------------

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender mensaxes de xeito comprensivo e crítico.	Interpreta mensaxes visuais.
	Expresarse de xeito adecuado.	Comunícase mediante imaxes e textos sobre elas.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Aplicar métodos de análises rigorosas. Manexar coñecementos para comprender e interpretar a realidade.	Interpreta con claridade e precisión patróns de percepción visual. Recoñece as ilusións ópticas e a manipulación de imaxes.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar recursos dixitais. Utilizar medios audiovisuais.	Utiliza recursos tecnolóxicos para a busca de información e a creación e difusión de imaxes. Valora o potencial dos medios audiovisuais.
<i>Aprender a aprender.</i>	Aplicar estratexias para a mellora do pensamento crítico.	Investiga e reflexiona, chegando a conclusións a partir de imaxes.
	Identificar características e potencialidades persoais.	Identifica características e potencialidades persoais.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Asumir as diferenzas.	Recoñece a imaxe que o identifica e que o diferencia dos demais.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa, asumir responsabilidades e xestionar o seu traballo.	Considera metas e motívase para cumprilas.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Recoñecer a riqueza da diversidade.	Respecta outras identidades e outras culturas.

UNIDADE 2: Expresión plástica

Estándares de aprendizaxe avaliados	Actividades	Temporalización
-------------------------------------	-------------	-----------------

1.1. Identifica e valora a importancia dos elementos configuradores para a análise e a produción de imaxes.	- Portada de introdución á unidade. - Actividade 2: Debuxos ocultos.	- Unha sesión
2.1. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto de forma libre e espontánea, explorando distintas posibilidades.	- Actividade 1: A expresividade do xesto.	- Tres sesións
3.1. Crea texturas visuais e táctiles.	- Actividade 2: Debuxos ocultos. - Actividade 6: Texturas.	- Tres sesións
4.1. Experimenta con cores primarias e secundarias empregando a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.	- Actividade 4: Mesturando a cor. - Actividade 5: Arco iris de cor.	- Tres sesións
5.1. Crea imaxes figurativas e abstractas, diferenciándoas e comprendendo distintos graos de iconicidade.	- Actividade 3: Gradúa a iconicidade.	- Tres sesións
6.1. Aplica a imaxinación e a creatividade nas súas creacións.	- Actividade 2: Debuxos ocultos. - Actividade 4: Mesturando a cor.	- Tres sesións
7.1. Experimenta con diferentes técnicas e recursos valorando as posibilidades expresivas dos elementos configuradores da imaxe para expresar sensacións e emocións.	- Actividade 1: A expresividade do xesto. - Actividade 3: Gradúa a iconicidade. - Actividade 4: Mesturando a cor.	- Catro sesións

Competencia	Descritor	Grao mínimo
-------------	-----------	-------------

<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresarse con corrección, adecuación e coherencia.	Expresa pensamentos, emocións e sentimentos aplicando estratexias da linguaxe visual.
	Comprender e interpretar o sentido das mensaxes e saber compoñer outras novas.	Describe e interpreta imaxes simbólicas e abstractas.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Desenvolver e aplicar métodos de análise e estratexias de organización e resolución de problemas. Manexar os coñecementos para comprender a realidade e interpretar a información.	Coñece e aplica procesos adecuados para a produción artística e creativa. Deduce relacións de significado entre imaxes tanto reais coma ficticias.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar ferramentas dixitais para a construción de coñecemento utilizando distintas canles para transmitirlo. Empregar distintas fontes para a busca de información seleccionándoas segundo a súa fiabilidade.	Coñece e aplica procesos adecuados para a produción artística e creativa. Coñece expresións artísticas a través de Internet.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar recursos e xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe.	Experimenta con diferentes materiais e técnicas.
	Planificar os recursos necesarios e os pasos que cómpre realizar no proceso de aprendizaxe.	Planifica e regula de xeito autónomo o proceso creativo.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Desenvolver a capacidade de diálogo cos demais recoñecendo a diversidade das actividades humanas. Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.	Comparte significados simbólicos, sociais e culturais. Crea en grupo de xeito colaborador.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas asumindo riscos.	Ten iniciativa para experimentar novos procesos de creación.
	Avaliar e tomar conciencia xerando estratexias para a mellora.	Mostra o seu traballo de xeito efectivo para ser valorado.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Apreciar a beleza das expresións artísticas mostrando respecto cara ao patrimonio cultural e cara ás persoas que contribuíron ao seu desenvolvemento.	Coñece e aplica técnicas que utilizan distintos artistas.

	Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos.	Comparte, por medio de imaxes, pensamentos e sentimentos.
--	---	---

UNIDADE 3: A linguaxe do debuxo técnico

Estándares de aprendizaxe avaliábeis	Actividades	Actividades
1.1. Observa e analiza liñas, formas e composicións visuais do medio natural e cultural, tomándoos como inspiración das súas propias creacións.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 1: Xeometría e natureza. 	- Unha sesión
2.1. Utiliza o xogo de regras e o compás con suficiente precisión.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias. - Actividade 4: A expansión das formas: espirais. - Actividade 5: Tanxencias e enlaces. 	- Catro sesións
3.1. Traza distintos tipos de rectas, arcos e circunferencias analizando como se define un plano.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias. 	- Catro sesións
4.1. Comprende o concepto de lugar xeométrico: paralelismo, perpendicularidade, circunferencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias. 	- Catro sesións
4.2. Realiza operacións con segmentos e ángulos, trazando a mediatriz dun segmento e a bisectriz dun ángulo.		
5.1. Clasifica polígonos de 3 a 5, lados, identificando os seus elementos e diferenciando se é regular ou irregular.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias. - Actividade 3: Formas xeométricas. 	- Tres sesións
5.2. Constrúe distintos triángulos coñecendo algúns dos seus datos.		
5.3. Constrúe cuadriláteros e paralelogramos coñecendo algúns dos seus datos.		

5.4. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 6 lados inscritos nunha circunferencia e coñecendo o lado.		
6.1. Executa correctamente tanxencias entre circunferencias e con rectas.	- Actividade 4: A expansión das formas: espirais. - Actividade 5: Tanxencias e enlaces.	- Duas sesións
7.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	- Actividade 3: Formas xeométricas.	- Duas sesións
8.1. Recoñece nos símbolos culturais patróns xeométricos e esquemas compositivos que analiza e aplica á representación gráfica do coñecemento.	- Actividade 3: Formas xeométricas. - Actividade 6: A miña árbore.	- Duas sesións

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender o contexto e o sentido de comunicacións técnicas.	Interpreta imaxes de contido técnico.
	Utilizar o vocabulario adecuado, as estruturas lingüísticas e as normas ortográficas e gramaticais para elaborar textos escritos e orais.	Comparte coñecemento utilizando vocabulario específico e adecuado.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Coñecer e utilizar os elementos matemáticos básicos seleccionando os datos adecuados para resolver problemas.	Utiliza medicións e cálculos matemáticos e xeométricos para a representación obxectiva das formas e aspectos espaciais da realidade.
	Aplicar técnicas e estratexias.	Utiliza as ferramentas apropiadas.
<i>Competencia dixital.</i>	Empregar distintas fontes para a busca de información comprendendo e elaborando novo coñecemento, derivado da información obtida a través de medios tecnolóxicos.	Rexistra e procesa a información con medios dixitais.
	Manexar e actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo.	Valora a eficacia da tecnoloxía dixital para a creación e a reprodución de formas.

<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe.	Comprende a necesidade de sistematizar e estruturar o coñecemento.
	Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios, tomando conciencia dos procesos de aprendizaxe.	Selecciona adecuadamente os trazados e as operacións para a creación de composicións xeométricas.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola.	Respecta e coida o seu arredor e os materiais propios e alleos.
	Coñecer as actividades humanas, mostrando dispoñibilidade para a participación activa na vida cultural e social.	Relaciona as actividades artísticas coa vida cultural e social.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Xestionar optimizando o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos.	Relaciona elementos de distintos ámbitos.
	Mostrar iniciativa e actuar con responsabilidade.	Toma iniciativas, achega novas ideas e planifícase para levalas a cabo.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural.	Valora e respecta distintas expresións culturais.
	Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico.	Valora a evolución desde os coñecementos tradicionais aos avances técnicos e culturais.

UNIDADE 4: Forma e proporción

Estándares de aprendizaxe avaliábeis	Actividades	Temporalización
1.1. Realiza debuxos e deseños adecuándose ao formato e tendo en conta a dimensión e o tamaño.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Proporción-desproporción. - Actividade 3: Escala. 	- Unha sesión

1.2. Identifica e analiza os conceptos de proporción e de escala en obras de arte e obxectos do arredor.		
2.1. Divide un segmento en partes iguais e escala formas planas aplicando o teorema de Thales.	- Actividade 3: Escala.	- Unha sesión
3.1. Representa obxectos illados ou agrupados proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito.	- Actividade 1: O tamaño das cousas. - Actividade 3: Escala. - Actividade 4: Descanoniza.	- Unha sesión
3.2. Realiza composicións diferenciando as relacións de proporción, igualdade e semellanza.		
4.1. Comprende de xeito crítico a relación entre os conceptos de proporción, canon e estética.	- Portada de introdución á unidade. - Actividade 2: Proporción-desproporción. - Actividade 4: Descanoniza.	- Unha sesión
5.1. Constrúe correctamente espirais.	- Actividade 4 (unidade 3): A expansión das formas: espirais.	- Unha sesión
6.1. Aplica e recoñece a ergonómia no deseño e utiliza escalas adecuadas.	- Actividade 5: Deséñao ti.	- Unha sesión
7.1. Coñece e aplica métodos e procesos creativos para a elaboración de produtos de deseño.	- Actividade 5: Deséñao ti. - Actividade 6: Este é o meu estilo.	- Unha sesión
7.2. Analiza, identifica e aplica valores estéticos e funcionais en deseño, valorando criticamente as modas e os estilos.		

Competencia	Descritor	Grao mínimo
-------------	-----------	-------------

<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresarse con corrección utilizando o vocabulario adecuado.	Utiliza a linguaxe adecuada acerca do tamaño, a dimensión e as proporcións.
----------------------------------	--	---

	Comprender entendendo os contextos e as historias que rodean unha realidade.	Observa e analiza os significados máis alá da aparencia.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Comprender e interpretar información utilizando linguaxe gráfica e matemática.	Utiliza criterios de medición, codificación numérica e representación gráfica en dimensións, escalas e proporcións.
	Aplicar estratexias para a resolución de problemas da vida cotiá.	Entende e aplica conceptos de ergonomía.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar ferramentas dixitais para a construción de coñecemento.	Coñece as posibilidades da tecnoloxía dixital no mundo do deseño.
	Utilizar as distintas canles de comunicación e fontes para a busca de información.	Descobre a través de Internet diferentes tendencias no mundo do deseño e da moda.
<i>Aprender a aprender.</i>	Identificar potencialidades xestionando recursos e motivacións persoais.	É consciente das súas capacidades e confía en si mesmo para abordar tarefas creativas.
	Desenvolver estratexias para a comprensión.	Deduce conclusións a partir de características.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Recoñecer a diversidade.	Comprende e acepta a diversidade de medidas e de canons.
	Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela.	Identifícase con estilos, tendencias ou modas consecuentes coa súa personalidade.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Xerar novas e diverxentes posibilidades desde coñecementos interdisciplinares.	Aproveita as interrelacións entre arte e creatividade e destas coa innovación e o desenvolvemento.
	Encontrar posibilidades no arredor que outros non aprecian.	Busca ideas e formula novas alternativas.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Mostrar respecto cara ao patrimonio valorando a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural.	Intercambia opinións respecto de gustos e correntes estéticas distintas.
	Recoñecer significados artísticos e culturais.	Observa o uso do tamaño e as proporcións para establecer xerarquías e representar o poder.

Curso : 3º E.S.O.

UNIDADE 1: O deseño e a publicidade

Estándares de aprendizaxe avaliados	Actividades	Temporalización
1.1. Coñece os fundamentos e os elementos da sintaxe visual e aplícaa cunha intención comunicativa, seleccionando o formato, a orientación e o encadramento máis adecuados.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 1: Busca o equilibrio. - Actividade 2: Unha composición con harmonía. - Actividade 3: Encontra un ritmo. 	
1.2. Analiza e aplica regras e esquemas compositivos atendendo aos conceptos de tensión, equilibrio e peso visual.		
2.1. Crea produtos de deseño gráfico e publicitario utilizando distintas técnicas e procesos creativos, valorándoos de modo reflexivo e crítico.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 1: Busca o equilibrio. - Actividade 2: Unha composición con harmonía. - Actividade 3: Encontra un ritmo. - Actividade 5: Que vende a publicidade? - Actividade 6: Vende a túa idea. 	- tres sesións
2.2. Experimenta con distintas técnicas valorando as posibilidades expresivas de cada unha delas.		
3.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen na comunicación visual e audiovisual, recoñecendo os aspectos denotativo e connotativo.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 4: Tipografía. - Actividade 5: Que vende a publicidade? 	- Unha sesión
3.2. Realiza a lectura obxectiva e subxectiva dunha imaxe, distinguindo entre significativo e significado.		

4.1. Comprende e utiliza a metáfora como recurso para deseñar mensaxes visuais, analizando narrativa e imaxe en relación coa mensaxe.	- Actividade 4: Tipografía. - Actividade 5: Que vende a publicidade?	- Unha sesión
4.2. Distingue e deseña símbolos e iconas.		
5.1. Distingue diferentes funcións nas mensaxes visuais, analizando estratexias e recursos de xeito crítico.	- Actividade 5: Que vende a publicidade? - Actividade 6: Vende a túa idea.	- Unha sesión
5.2. Deseña mensaxes visuais con diferentes funcións, seguindo as distintas fases do proceso creativo de xeito eficaz.		
6.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	- Actividade 5: Que vende a publicidade? - Actividade 6: Vende a túa idea.	- Unha sesión
6.2. Analiza e elabora elementos comunicativos propios da publicidade, como a identidade corporativa, o uso da tipografía ou o cartel.		
7.1. Analiza e proxecta produtos publicitarios con actitude crítica e responsable.	- Portada de introdución á unidade.	- Unha sesión
8.1. Coñece obras visuais e audiovisuais de distintos estilos e tendencias situándoas no seu contexto.	- Portada de introdución á unidade. - Actividade 6: Vende a túa idea.	- Unha sesión

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender mensaxes de xeito comprensivo e crítico.	Interpreta e analiza a información de xeito crítico.
	Expresarse utilizando os recursos apropiados.	Crea mensaxes publicitarias.

<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Utilizar e aplicar as técnicas e os materiais adecuados.	Utiliza técnicas e materiais adecuadamente.
		Coñece e aplica as técnicas da sintaxe visual.
<i>Competencia dixital.</i>	Empregar información obtida a través de medios tecnolóxicos para elaborar novo coñecemento.	Obtén, rexistra e procesa, de forma responsable e crítica, a información de Internet adecuada ás necesidades.
<i>Aprender a aprender.</i>	Desenvolver estratexias que favorezan a comprensión dos contidos.	Analiza estratexias da linguaxe visual.
	Tomar conciencia dos procesos aplicando estratexias para a comunicación e a comprensión.	Adecúa a creación das mensaxes con intención comunicativa.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela.	Coñece as relacións entre a publicidade e o consumo.
	Coñecer a realidade social e as súas implicacións persoais.	É consciente da difusión de comportamentos a través da publicidade.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Aplicar estratexias para a mellora do pensamento.	É capaz de analizar de xeito crítico para construír cousas novas.
	Mostrar iniciativa e actuar con responsabilidade.	Toma decisións e asume as súas responsabilidades.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Apreciar o patrimonio como fonte de riqueza.	Comprende as relacións da globalización no deseño e na publicidade.

UNIDADE 2: Narrativa audiovisual

Estándares de aprendizaxe avaliados	Actividades	Temporalización
1.1. Analiza e explora as posibilidades expresivas das narracións visuais para compartir experiencias e ideas.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 2: Nunha soa imaxe. 	- Unha sesión

2.1. Identifica e analiza diferentes funcións nas imaxes, nas narrativas visuais e nas mensaxes audiovisuais.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 1: Unha receita paso a paso. 	- Tres sesións
2.2. Analiza de xeito crítico as mensaxes visuais e audiovisuais no seu contexto.		
3.1. Comprende e emprega os diferentes niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquejos, apuntamentos e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Nunha soa imaxe. 	- Unha sesión
4.1. Identifica diferentes recursos gráficos e utilízalos ao deseñar mensaxes de linguaxes visuais e audiovisuais.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Nunha soa imaxe. - Actividade 3: Presente, pasado e futuro, todo nun. 	- Unha sesión
4.2. Deseña narrativas gráficas utilizando de xeito adecuado viñetas e tarxetas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.		
4.3. Coñece e aplica recursos técnicos en produtos audiovisuais, utilizando distintos tipos de planos, movementos de cámara e efectos especiais.		
5.1. Coñece e utiliza distintas fases no proceso de creación.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. 	- Unha sesión
5.2. Reflexiona e avalía o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.		
6.1. Diferencia distintos estilos e tendencias nas creacións de mensaxes visuais e audiovisuais.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 4: Estereotipos de xénero. 	- Unha sesión
6.2. Valora e respecta, gozando da diversidade do patrimonio artístico e cultural.		

7.1. Elabora documentos e crea obras visuais e multimedia empregando ferramentas dixitais de xeito adecuado.	- Actividade 5: Movementos de cámara e linguaxe audiovisual.	- Unha sesión
--	--	---------------

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender mensaxes de xeito comprensivo e crítico.	Interpreta e argumenta de xeito crítico mensaxes multimedia.
	Expresarse utilizando de xeito adecuado distintos medios en distintas situacións comunicativas.	Crea relatos aproveitando a complementariedade entre as distintas formas de expresión e comunicación.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Coñecer e aplicar estratexias de organización e resolución de problemas.	Controla secuencias temporais no desenvolvemento dunha historia.
	Desenvolver estratexias para a comprensión obxectiva da realidade.	Documenta información de xeito obxectivo.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar ferramentas e recursos dixitais.	Manexa autonomamente programas e recursos dixitais.
	Utilizar distintas canles e medios dixitais para comunicarse.	Crea narracións visuais a través de medios tecnolóxicos.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe.	Traballa con autonomía individualmente e en grupo.
	Tomar conciencia da importancia da implicación persoal para a consecución dos obxectivos.	Comprométese activamente á consecución de logros.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Desenvolver capacidade de diálogo e de traballo en equipo.	Coopera con outros para a realización de tarefas complexas.
	Mostrar dispoñibilidade para a participación activa.	Achega ideas creativas para a resolución de problemas e retos sociais.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas.	Mostra iniciativa ao crear mensaxes multimedia.
		Emprende e desenvolve proxectos creativos.

<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Apreciar e gozar do patrimonio como fonte de riqueza.	Interésase e comparte actividades artísticas e culturais.
	Respectar e valorar a riqueza das diversas manifestacións e expresións artísticas.	Coñece e aplica técnicas e estilos que utilizan distintos artistas.

UNIDADE 3: A teoría da cor

Estándares de aprendizaxe avaliados	Actividades	Temporalización
1.1. Experimenta con cores primarias e secundarias empregando a síntese aditiva e substractiva e as cores complementarias.	- Actividade 4: Mesturando a cor. - Actividade 5: Arco iris de cor.	- Unha sesión
2.1. Crea imaxes figurativas e abstractas, diferenciándoas e comprendendo distintos graos de iconicidade.	- Actividade 3: Gradúa a iconicidade.	- Unha sesión
3.1. Aplica a imaxinación e a creatividade nas súas creacións.	- Actividade 2: Debuxos ocultos. - Actividade 4: Mesturando a cor.	- Unha sesión
4.1. Experimenta con diferentes técnicas e recursos valorando as posibilidades expresivas dos elementos configuradores da imaxe para expresar sensacións e emocións.	- Actividade 1: A expresividade do xesto. - Actividade 3: Gradúa a iconicidade. - Actividade 4: Mesturando a cor.	- Duas sesións

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresarse con corrección, adecuación e coherencia.	Expresa pensamentos, emocións e sentimentos aplicando estratexias da linguaxe visual.

	Comprender e interpretar o sentido das mensaxes e saber compoñer outras novas.	Describe e interpreta imaxes simbólicas e abstractas.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Desenvolver e aplicar métodos de análise e estratexias de organización e resolución de problemas. Manexar os coñecementos para comprender a realidade e interpretar a información.	Coñece e aplica procesos adecuados para a produción artística e creativa. Deduce relacións de significado entre imaxes tanto reais coma ficticias.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar ferramentas dixitais para a construción de coñecemento utilizando distintas canles para transmitilo. Empregar distintas fontes para a busca de información seleccionándoas segundo a súa fiabilidade.	Coñece e aplica procesos adecuados para a produción artística e creativa. Coñece expresións artísticas a través de Internet.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar recursos e xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe.	Experimenta con diferentes materiais e técnicas.
	Planificar os recursos necesarios e os pasos que cómpre realizar no proceso de aprendizaxe.	Planifica e regula de xeito autónomo o proceso creativo.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Desenvolver a capacidade de diálogo cos demais recoñecendo a diversidade das actividades humanas. Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.	Comparte significados simbólicos, sociais e culturais. Crea en grupo de xeito colaborador.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas asumindo riscos.	Ten iniciativa para experimentar novos procesos de creación.
	Avaliar e tomar conciencia xerando estratexias para a mellora.	Mostra o seu traballo de xeito efectivo para ser valorado.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Apreciar a beleza das expresións artísticas mostrando respecto cara ao patrimonio cultural e cara ás persoas que contribuíron ao seu desenvolvemento.	Coñece e aplica técnicas que utilizan distintos artistas.
	Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos.	Comparte, por medio de imaxes, pensamentos e sentimentos.

UNIDADE 4: Percepción visual

Estándares de aprendizaxe avaliáveis	Actividades	Temporalización
1.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe aplicando os coñecementos perceptivos.	- Portada de introdución á unidade.	- Unha sesión
2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas analizando as causas polas que se producen.	- Actividade 3: Camuflaxes. - Actividade 4: Unha ilusión óptica.	- Unha sesión
2.2. Deseña ilusións ópticas.		
3.1. Diferencia entre imaxes figurativas e abstractas, recoñecendo distintos graos de iconicidade.	- Actividade 2: Unha mensaxe breve. - Actividade 5: Unha icona en equipo.	-Tres sesións
3.2. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade.		
4.1. Crea imaxes distinguindo entre significativo e significado.	- Actividade 1: Unha pegada. - Actividade 6: Unha <i>colaxe</i> na túa vida.	- Unha sesión
5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en distintos actos de comunicación visual.	- Actividade 2 do CA: Unha mensaxe breve.	- Unha sesión
6.1. Distingue a función ou funcións que predominan en diferentes mensaxes visuais e audiovisuais.	- Actividade 2 do CA: Unha mensaxe breve.	- Unha sesión
7.1. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, interpretando o seu significado, sacando conclusións e reflexionando criticamente sobre ela.	- Portada de introdución á unidade.	- Unha sesión

Competencia	Descritor	Grao mínimo
-------------	-----------	-------------

<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender mensaxes de xeito comprensivo e crítico.	Interpreta mensaxes visuais.
	Expresarse de xeito adecuado.	Comunícase mediante imaxes e textos sobre elas.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Aplicar métodos de análises rigorosas. Manexar coñecementos para comprender e interpretar a realidade.	Interpreta con claridade e precisión patróns de percepción visual. Recoñece as ilusións ópticas e a manipulación de imaxes.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar recursos dixitais. Utilizar medios audiovisuais.	Utiliza recursos tecnolóxicos para a busca de información e a creación e difusión de imaxes. Valora o potencial dos medios audiovisuais.
<i>Aprender a aprender.</i>	Aplicar estratexias para a mellora do pensamento crítico.	Investiga e reflexiona, chegando a conclusións a partir de imaxes.
	Identificar características e potencialidades persoais.	Identifica características e potencialidades persoais.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Asumir as diferenzas.	Recoñece a imaxe que o identifica e que o diferencia dos demais.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa, asumir responsabilidades e xestionar o seu traballo.	Considera metas e motívase para cumprilas.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Recoñecer a riqueza da diversidade.	Respecta outras identidades e outras culturas.

UNIDADE 5: Debuxo técnico

Estándares de aprendizaxe avaliábeis	Actividades	Temporalización
--------------------------------------	-------------	-----------------

1.1. Observa e analiza liñas, formas e composicións visuais do medio natural e cultural, tomándoos como inspiración das súas propias creacións.	- Portada de introdución á unidade. - Actividade 1: Xeometría e natureza.	- Unha sesión
2.1. Utiliza o xogo de regras e o compás con suficiente precisión.	- Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias. - Actividade 4: A expansión das formas: espirais. - Actividade 5: Tanxencias e enlaces.	- Unha sesión
3.1. Traza distintos tipos de rectas, arcos e circunferencias analizando como se define un plano.	- Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias.	
4.1. Comprende o concepto de lugar xeométrico: paralelismo, perpendicularidade, circunferencia.	- Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias.	- Unha sesión
4.2. Realiza operacións con segmentos e ángulos, trazando a mediatriz dun segmento e a bisectriz dun ángulo.		
5.1. Clasifica polígonos de 3 a 5, lados, identificando os seus elementos e diferenciando se é regular ou irregular.	- Actividade 2: Liñas rectas, arcos e circunferencias. - Actividade 3: Formas xeométricas.	- Dous sesións
5.2. Constrúe distintos triángulos coñecendo algúns dos seus datos.		
5.3. Constrúe cuadriláteros e paralelogramos coñecendo algúns dos seus datos.		
5.4. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 6 lados inscritos nunha circunferencia e coñecendo o lado.		
6.1. Executa correctamente tanxencias entre circunferencias e con rectas.	- Actividade 4: A expansión das formas: espirais. - Actividade 5: Tanxencias e enlaces.	- Dous sesións
7.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.	- Actividade 3: Formas xeométricas.	- Unha sesión

8.1. Recoñece nos símbolos culturais patróns xeométricos e esquemas compositivos que analiza e aplica á representación gráfica do coñecemento.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 3: Formas xeométricas. - Actividade 6: A miña árbore. 	- Unha sesión
8.2. Crea experimentando diferentes composicións estruturadas xeometricamente con significados simbólicos que poden ter aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.		

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprender o contexto e o sentido de comunicacións técnicas.	Interpreta imaxes de contido técnico.
	Utilizar o vocabulario adecuado, as estruturas lingüísticas e as normas ortográficas e gramaticais para elaborar textos escritos e orais.	Comparte coñecemento utilizando vocabulario específico e adecuado.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Coñecer e utilizar os elementos matemáticos básicos seleccionando os datos adecuados para resolver problemas.	Utiliza medicións e cálculos matemáticos e xeométricos para a representación obxectiva das formas e aspectos espaciais da realidade.
	Aplicar técnicas e estratexias.	Utiliza as ferramentas apropiadas.
<i>Competencia dixital.</i>	Empregar distintas fontes para a busca de información comprendendo e elaborando novo coñecemento, derivado da información obtida a través de medios tecnolóxicos.	Rexistra e procesa a información con medios dixitais.
	Manexar e actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo.	Valora a eficacia da tecnoloxía dixital para a creación e a reprodución de formas.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe.	Comprende a necesidade de sistematizar e estruturar o coñecemento.

	Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios, tomando conciencia dos procesos de aprendizaxe.	Selecciona adecuadamente os trazados e as operacións para a creación de composicións xeométricas.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola.	Respecta e coida o seu arredor e os materiais propios e alleos.
	Cofecer as actividades humanas, mostrando dispoñibilidade para a participación activa na vida cultural e social.	Relaciona as actividades artísticas coa vida cultural e social.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Xestionar optimizando o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos.	Relaciona elementos de distintos ámbitos.
	Mostrar iniciativa e actuar con responsabilidade.	Toma iniciativas, achega novas ideas e planifícase para levalas a cabo.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural.	Valora e respecta distintas expresións culturais.
	Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico.	Valora a evolución desde os coñecementos tradicionais aos avances técnicos e culturais.

UNIDADE 6: Sistemas de representación

Estándares de aprendizaxe avaliáveis	Actividades	Temporalización
1.1. Analiza e crea composicións volumétricas a partir do plano.	- Actividade 2: Sistemas de representación.	- Unha sesión
2.1. Coñece e clasifica corpos xeométricos recoñecendo as formas poligonais de base das figuras.	- Actividade 2: Sistemas de representación. - Actividade 3: Deseño e normalización.	- Unha sesión

2.2. Coñece o desenvolvemento de corpos xeométricos sinxelos aplicándoo na construción de figuras tridimensionais e no deseño de embalaxes.		
3.1. Coñece e aplica métodos e procesos creativos para o deseño de obxectos.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 1: Deseño e globalización. - Actividade 4: Deseño, estética e función. - Actividade 6: Deseño: arte e función. 	- Unha sesión
3.2. Analiza, identifica e aplica valores estéticos e funcionais no deseño.		
3.3. Analiza, identifica e realiza deseños aplicando criterios de sostibilidade e de eco-eficiencia.		
4.1. Analiza e executa deseños aplicando composicións modulares ao estudo da organización do plano e do espazo.	- Actividade 5: Estruturas modulares.	- Unha sesión
5.1. Representa obxectos de xeito obxectivo utilizando os instrumentos de debuxo e aplicando as normas estandarizadas de representación.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Sistemas de representación. - Actividade 3: Deseño e normalización. - Actividade 6: Deseño: arte e función. 	- Unha sesión
6.1. Coñece e comprende distintos sistemas de proxección.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 3: Deseño e normalización. - Actividade 4: Deseño, estética e función. - Actividade 6: Deseño: arte e función. 	- Duas sesións
6.2. Visualiza e identifica as proxeccións de formas tridimensionais polas súas vistas principais.		
6.3. Debuxa as vistas principais de volumes frecuentes.		
7.1. Coñece fundamentos para a construción de perspectivas.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 2: Sistemas de representación. - Actividade 3: Deseño e normalización. - Actividade 6: Deseño: arte e función. 	- Unha sesión
7.2. Realiza volumes elementais de perspectivas isométricas e cabaleira.		

8.1. Reflexiona sobre o proceso creativo, analizando os elementos e os procesos que interveñen nun proxecto de deseño.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 1: Deseño e globalización. - Actividade 4: Deseño, estética e función. - Actividade 6: Deseño: arte e función. 	- Unha sesión
--	---	---------------

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresarse oralmente con corrección, adecuación e coherencia, utilizando o vocabulario adecuado.	<p>Argumenta a utilidade e a eficiencia dos deseños dos obxectos.</p> <p>Defende proxectos creativos.</p>
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Aplicar técnicas, materiais e estratexias adecuadas para resolver os problemas formulados.	Utiliza técnicas e materiais adecuados, así como os cálculos necesarios para a representación e o desenvolvemento de sólidos.
<i>Competencia dixital.</i>	Empregar distintas fontes para a busca de información a través de medios tecnolóxicos.	Encontra nas redes información útil sobre a vida, o uso e a reciclaxe dos obxectos.
	Manexar novas tecnoloxías para mellorar o traballo.	Coñece programas de deseño e a súa utilidade.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar o traballo planificando recursos e estratexias.	Planifica o traballo e selecciona materiais.
	Tomar conciencia dos procesos de aprendizaxe e aplicar estratexias para a consecución dos obxectivos.	Manexa estratexias de resolución de problemas.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela.	Responsabilízase do uso adecuado e non contaminante dos obxectos.
	Evidenciar e involucrarse en accións cun fin social.	É consciente das consecuencias dun consumo irresponsable.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Configurar unha visión de futuro realista e ambiciosa asumindo responsabilidades.	É consciente das posibilidades de superación e mellora se se pon a iso e se instrúe.

	Xestionar o traballo e optimizar recursos para a consecución de obxectivos.	Descobre a importancia de documentarse para traballar.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Mostrar respecto cara ao patrimonio cultural.	Distingue estilos no deseño segundo épocas e contextos.
	Apreciar a beleza das expresións artísticas e das manifestacións de creatividade e gusto pola estética no ámbito cotián.	Valora a diversidade no deseño como expresión de cultura.

UNIDADE 7: A fotografía

Estándares de aprendizaxe avaliábeis	Actividades	Temporalización
1.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe fotográfica, identificando, clasificando e describindo os seus elementos.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 1: Dende onde miro? - Actividade 2: Resitúate. 	- Unha sesión
1.2. Analiza unha imaxe fotográfica mediante unha lectura subxectiva, sacando conclusións e interpretando o seu significado.		
2.1. Crea composicións e obras fotográficas aplicando procesos creativos.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 1: Dende onde miro? - Actividade 4: Isto vino eu. - Actividade 6: Viaxar coa imaxinación. 	- Duas sesións
3.1. Identifica distintos encadramentos, tipos de plano e puntos de vista nunha fotografía.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 1: Dende onde miro? - Actividade 3: As rúas que percorro. 	- Tres sesións

3.2. Realiza fotografías aplicando coñecementos técnicos (apertura e velocidade de obturación) e leis compositivas.		
4.1. Distingue a función e as intencións que predominan nas imaxes fotográficas.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 1: Dende onde miro? - Actividade 2: Resitúate. 	- Duas sesións
5.1. Crea imaxes referidas á expresión do espazo e da profundidade.	<ul style="list-style-type: none"> - Portada de introdución á unidade. - Actividade 3: As rúas que percorro. 	- Unha sesión
6.1. Diferencia distintos tipos de proxeccións e elementos da perspectiva.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 1: Dende onde miro? - Actividade 3: As rúas que percorro. 	- Unha sesión
6.2. Comprende e aplica o concepto de proxección ao debuxo de volumes sinxelos.	<ul style="list-style-type: none"> - Actividade 5: Un lugar de reunión. 	

Competencia	Descritor	Grao mínimo
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comunicarse defendendo as súas ideas.	Argumenta e defende as súas posicións.
	Expresarse utilizando o vocabulario adecuado.	Utiliza adecuadamente os termos propios da fotografía.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Manexar coñecementos para comprender e representar a realidade.	Representa de xeito obxectivo o espazo e a perspectiva.
	Coñecer e utilizar os datos adecuados para resolver problemas.	Resolve problemas espaciais.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar tecnoloxías que facilitan o traballo.	Coñece técnicas de edición de imaxes dixitais.
	Coñecer criterios éticos no uso das tecnoloxías.	Recoñece a facilidade de manipulación das imaxes a través da tecnoloxía dixital.
<i>Aprender a aprender.</i>	Planificar e xestionar o proceso e os recursos para o proceso de aprendizaxe.	Organízase de xeito autónomo e planifica estratexicamente.

	Avaliar e tomar conciencia da consecución ou non dos obxectivos.	É crítico cos seus resultados para melloralos.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Recoñecer riqueza na diversidade e de implicarse no compromiso.	Valora a importancia de coñecer distintas realidades e de comprometerse criticamente.
	Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores.	Adáptase a novas situacións.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Encontrar novas posibilidades.	Mostra interese por coñecer outras perspectivas.
	Xestionar o traballo e optimizar os recursos para a consecución de obxectivos.	Mostra o seu traballo de xeito eficaz e interesante.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Coñecer o patrimonio.	Coñece distintos movementos artísticos e culturais.
	Mostrar respecto cara ao patrimonio.	Respecta o patrimonio artístico e cultural.

Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Educación plástica, Visual e Audiovisual do curso 2019-2020 por causa do Covid19

Non procede neste curso, dado que o 1º curso da materia non ten continuidade. Contemplarase dito reforzo na programación didáctica do curso vindeiro 2021-2022 na materia de Educación plástica, visual e audiovisual de 3º da ESO.

6. Estratexias da metodoloxía didáctica

No desenvolvemento das tarefas pódense empregar diversas estratexias metodolóxicas:

- Coñecer, antes de comezar, as ideas previas, as dificultades de aprendizaxe do alumnado e os recursos dispoñibles.
- Introducir de xeito xeral o alumno na unidade, anticipando as tarefas previstas e os materiais necesarios para o desenvolvemento desta.
- Realizar exposicións (tanto por parte do profesor coma dos alumnos) utilizando diferentes soportes e incidindo no uso da imaxe e na expresión multimedia (oral, visual e outras).
- Complementar as lecturas coa busca de información e a reflexión tanto individual como en grupo.
- Fomentar a realización de esquemas ou mapas visuais do que se coñece e do que se quere coñecer, así como dos procesos de traballo tanto individuais como por medio de dinámicas grupais.
- Fomentar a exposición e posta en común, tanto na clase como fóra dela.
- Realizar visitas extraescolares ou invitar personaxes de interese á aula.

7. Materiais e recursos didácticos

Os seguintes materiais de apoio poden reforzar e ampliar o estudo dos contidos da área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual:

- Os materiais dixitais (vídeos, presentacións, animacións...) asociados á unidade.
- Outros recursos.
- Caderno de Educación plástica, visual e audiovisual da editorial Teide para o 3º curso da E.S.O. (opcional)
- Cadernos da serie diseña da editorial Santillana para o 1º curso da E.S.O. (cadernos de Debuxo artístico e Debuxo técnico) (opcional)

Recursos dixitais

- Os alumnos poderán reforzar ou ampliar os contidos estudados utilizando os recursos dixitais dispoñibles.
- Enlaces web: <http://www.santillana.es>, <http://www.editorialteide.com> e <http://leerenelaula.com/planlector>.

8. Procedemento de avaliación continua. Instrumentos e avaliación. Criterios, cualificación e promoción do alumnado.

A avaliación farase fundamentalmente mediante exercicios prácticos sobre os temas que se traten e que básicamente teñen recollidos no cadernoño.. Poderanse propoñer según as circunstancias, algúns exames teóricos.

A nota será a media aritmética que se obteña. Terán o mesmo peso os exames que os traballos prácticos e serán máis abundantes estes últimos. A puntuación dos exames farase de 1 a 10 puntos coma tradicionalmente se leva facendo en tódalas materias.

A puntuación dos traballos de índole artística e relacionados, farase do seguinte xeito:

- a) No caso de que o traballo non se adapte ó que se pediu, a puntuación será inferior a cinco puntos, sendo menor canto menor calidade presente o este.
- b) Para os traballos que se adapten ó solicitado as puntuacións serán de 5 a 10 puntos en función da calidade artística, limpeza, presentación, orixinalidade e correcta aplicación da técnica correspondente

A puntuación dos traballos de debuxo técnico, farase do seguinte xeito:

- a) Se o traballo está mal resolto, a puntuación será de 4 puntos ou inferior, según a súa calidade
- b) Para os traballos que se atean ó pedido, e polo tanto aprobados, partírase dunha puntuación de 10 e iráselle restando medio punto por cada fallo de limpeza e precisión

A nota total dos traballos será a que resulte de sumar estas puntuacións.

É condición imprescindible entregar todos os traballos nos prazos establecidos todos os exercicios propostos ó longo da avaliación. Se se incumpliu a data de entrega de algún traballo, este deberá ser entregado na hora de clase inmediatamente posterior á que se tiña estipulado para a súa entrega; de non facelo así, a nota da avaliación poderá ser suspensa, se este feito se produce de xeito reiterado, e non se recollerá ese traballo deica a data que se fixe para a recuperación. É condición imprescindible para poder aprobar, o ter presentados tódos os traballos que se

propoñan ó longo do curso . Isto é válido tanto nas avaliacións coma a final de curso en xuño e en setembro.

Para recuperar as avaliacións o alumno deberá presentar os traballos non entregados eaqueles con menos de catro puntos e se fora preciso, presentarse a un examen dos mínimos da materia tratada na avaliación.

Para recuperar tanto en xuño como en setembro, deberá presentar todos os traballos non entregados e aqueles avaliados con menos de catro puntos. Presentarase tamén a un exame de mínimos e a nota máxima será de cinco puntos

Se un alumno promociona de curso ca materia suspensa, deberá entregar tódolos traballos ós que fai referencia o punto anterior ó longo do seguinte curso.

9. Procedemento de avaliación extraordinaria

En setembro a nota obteráse dun exámen sobre mínimos non tendo en conta a nota dos traballos, pero será necesario presentar aqueles que non foran entregados con anterioridade. A nota máxima será de 5 punto

10. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente:

Indicador	1	2	3	4
Utilización das TIC	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Cumprimento do proxecto lector	Nunca	As veces	A maioría das veces	Sempre
Porcentaxe de aprobados	50% - 60%	60% - 70%	70% - 85%	85% - 100%
Realización de actividades en parella, grupo, etc.	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Emprego de recursos variados na práctica docente	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Tratamento de temas transversais	Non se trataron os temas transversais	Tratáronse algúns dos temas establecidos	Tratáronse a maioría dos temas establecidos	Tratáronse todos os temas establecidos
Cumprimento da temporalización	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades

11. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes

Os alumnos que estiveron no Centro no curso anterior, terán que ir presentando según se lles indique de xeito individual os traballos que non entregaron no curso anterior e realizando os exames de mínimos.

No caso de que non presente os traballos ó longo do curso e nas datas que se lles indique, deberán presentalos todos xuntos na data que para recuperación se especifique para maio; ademáis deberán presentarse nas mesmas datas ós exames dos que se falou no no primeiro párrafo . Será o mesmo para setembro.

No caso dun alumno que procede doutro centro e que veña coa materia pendente, , faráselle un exame por avaliación da materia vista correspondente curso e un final en maio se non aproba polo curso. Se fora necesario, faráselle outro en setembro . Ambos exames versarán sobre os mínimos recollidos nesta programación.

12. Organización dos procedementos que lle permitan ao alumno acreditar os coñecementos previos necesarios en determinadas materias.

Non procede

13. Diseño da avaliación inicial e medidas insiduais ou colectivas que se poidan adoptar como

No mes de Outubro e xa con datos recollidos ó longo de varias semanas, faise una preavaliación de todos os alumnos do ESO para todas as materias. Dos resultado de dita preavaliación obtense información detallada de cada alumno e información xeral que posibilita, se procede, facer as modificacións oportunas na programación ou aplicarlle as medidas de reforzo ou atención necesarias.

14. Medidas de atención á diversidade

Aplicaranse as recollidas no Plan anual de atención á diversidade.

A atención a diversidade forma parte intrínseca da asignatura como tal, xa que os dous pilares da programación son a expresión persoal e a atención individualizada. A práctica diaria de clase baséase no traballo persoal aínda que con obxectivos comúns, o profesor atende e corrixe individualmente ós alumnos, dado que a cada problema pode haber distintas solucións válidas.

Este trato cos alumnos permite a detección de dificultades serias no alumnado, (se as hai), con prontitude, e como tal reconducir a súa práctica de clase cara a búsqueda do mellor aproveitamento das capacidades de cada quén.

Nas variacións que se poden establecer entre uns alumnos e outros segundos as súas capacidades, tratarase principalmente de rebaixar a dificultade dos traballos se alguén o precisa sen renunciar ós obxetivos marcados.

No caso de que nos atopemos con alumnos que necesiten adaptación curricular, non se lle fará en plástica e esixiráselle entregar os mesmos traballos que ó resto dos compañeiros, salvo que isto sexa manifestamente imposible,(solo nese caso se farían adaptacións curriculares), pero sen esixírselle demasiado na súa calidade. Se procede, faránselle exames acordos coas súas características salvo que éstas o impidan.

Consideraranse aprobados se teñen todos os traballos entregados e os exames realizados, se procede.

15. Concreción dos elementos transversais:

De xeito transversal, e ó longo de todo o curso tentarase de inculcar ó alumno valores coma a tolerancia, a igualdade entre sexos, a cooperación (traballos en grupo), o respecto ós demais compañeiros, o respecto as crenzas e ideoloxías do resto dos compañeiros.

Consideramos que neste punto faise imprescindible o traballo dos titores na hora de titoría onde se poden analizar e discutir estes puntos con más deteemento.

O xefe do Departamento participou de xeito activo na elaboración do plan de convivencia deste

Centro e polo tanto cree na súa eficacia. De orixinarse algún conflito por cuestión relacionadas coa materia ou en horario da mesma, tentaremos de solucionalo seguindo as pautas marcadas en dito plan..

A. Accións de contribución ao plan lector

O longo do curso potenciarase o uso do libros de texto da materia, para que o alumno se concencie da importancia da lectura como medio de acadar os coñecementos necesarios.

O profesor axudará os alumnos para que a interpretación da linguaxe escrita sexa axeitada:

- Organizando a parte correspondente a tratar en cada sesión.
- Resolvendo as dúbidas de vocabulario, sobre todo das palabras propias dal materia, creando un dicionario de termos específicos.
- Pasará os alumnos a bibliografía, referida sobre todo os volumes existentes na biblioteca do centro, indicando as unidades coas que están relacionados.
- Recomendará a lectura en cada avaliación dalgún dos libros ou cómics da biblioteca.

Este Plan Lector avaliarase xunto cos outros contidos no control de cada avaliación :

- Cunha pregunta sobre vocabulario empregado.
- Outra pregunta na que a interpretación do texto lles permita a realización do exercicio proposto.

O Departamento porá a disposición dos alumnos a bibliografía recomendada, sobre todo do material da biblioteca do centro.

B. Accións de contribución ao tratamento das TIC

Debemos aproveitar ao máximo as novas posibilidades que se nos ofrecen para a obtención, o procesamento e a transmisión da información.

Resaltemos aquí algunhas das principais vantaxes da súa utilización.

- Realización de tarefas dunha forma rápida, cómoda e eficiente.
- Acceso inmediato a gran cantidade de información.
- Realización de actividades interactivas.
- Desenvolvemento da iniciativa e das capacidades do alumno.
- Aprendizaxe a partir dos propios erros.
- Cooperación e traballo en grupo.
- Alto grao de interdisciplinariedade.
- Motivación do alumno.
- Flexibilidade horaria.

Neste curso utilizaremos para explicar os temas, os recursos dixitais que pon á nosa disposición a editorial SM. se estes continúan a estar dispoñibles. Así coma vídeos e presentacións elaboradas polo profesor; tamén recurriremos a Internet

Para a realización de algúns traballos , o alumno deberá utilizar Internet de xeito individual ou en grupo (se as circunstancias derivadas da situación de pandemia se solucionan)

Tentaremos levar ós alunos alomenos unha vez no curso á aula de informática para traballar cos ordenadores na aula.

C. Accións de contribución ao plan de convivencia

O departamento contribúe ó plan de convivencia do centro cos seguintes obxectivos:

1. Educar ó alumnado para a convivencia democrática, incorporando na práctica docente contidos relacionados coa convivencia escolar e a resolución pacífica de conflitos.

2. Educar no respecto á liberdade de conciencia e de conviccións relixiosas e morais, preservando a dignidade, integridade e intimidade de todos os membros da comunidade educativa.
3. Cumprir e facer cumprir as normas de convivencia do centro, no ámbito da súa competencia.
4. Fomentar un clima positivo de convivencia no centro, na aula e durante as actividades complementarias e extraescolares.
5. Manter a orde e poñer en coñecemento dos órganos competentes as condutas que alteren a convivencia.
6. Informar ás familias das cuestións que puidesen afectarlles, dos incumprimentos das normas de convivencia por parte dos seus fillos e das medidas disciplinarias tomadas ó respecto.
7. Controlar as faltas de asistencia e retrasos dos alumnos, informando ós titores segundo o procedemento aprobado no noso centro.

16. Actividades complementarias e extraescolares

A Educación Plástica e Visual é un campo aberto ás relacións con outras materias e Departamentos:

Biblioteca, na montaxe de exposicións, traballos de cartelería, instalacións, etc.

Todos os departamentos que desexen establecer experiencias conxuntas en determinados temas de interese común ó longo do curso

Actividades extraescolares, colaborando na produción de carteis, fondos de atrezzo, xornadas culturais, etc.

Posibilidade de organizar-contratar durante o curso ben de maneira conxunta con outros Departamentos ou polo Departamento de obradoiros no centro relacionados coa nosa materia.

Participación en concursos de carácter artístico e de contidos transversais.

Visitas a exposicións que se realicen no entorno, que sirvan de complemento para ampliar os coñecementos, pero tamén para coñecer a realidade no campo da plástica.

17. Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en función dos resultados académicos e procesos de mellora.

Como mínimo una vez ó mes, redactarase una acta na que quedará constancia dos cambios na programación e os motivos dos mesmos. Ó finalizar o curso, farase una memoria onde se recollerán as modificacións máis significativas así coma os cambios que se propoñen para a programación do curso seguinte

A taboa do apartado 11 será o instrumento necesario para avaliar en todo momento ó longo do curso a práctica docente e servirá para, de ser o caso, facer as oportunas modificacións e matizacións que conleven a unha mellor calidade e resultados nos procesos de ensino-aprendizaxe. Así, en cada trimestre, logo de cada avaliación faráse un seguimento pormenorizado dos logros de consecución positiva dos indicadores da táboa 11.

Programación de Educación plástica, visual e audiovisual de 4º da E.S.O.

I.E.S. DE ALLARIZ		
CURSO	4º E.S.O.	
ASIGNATURA	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL	
PROFESOR	María Basilisa Álvarez Pazos	
CUADERNOS DE DEBUXO E LIBRO 4º E.S.O.	<i>Título</i>	<i>Libro de texto opcional</i>
	<i>Autor</i>	
	<i>Editorial</i>	ISBN
	<i>Data Autoriz.</i>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> — <div style="display: flex; gap: 20px;"> X Galego Castelán </div> </div>
	Profesores do Dep. Debuxo	<i>Xefe dep.</i>
Materias que imparte o dep.		Educación plástica, visual e audiovisual. 1º 3º e 4º Cursos da E.S.O Debuxo técnico II de 2º de Bacharelato Debuxo artístico I e II, 1º e 2º de Bacharelato

INDICE:

1. Índice paxinado.	55
2. Introducción e contextualización.	56
3. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave. Estándares de aprendizaxe avaliáveis.	56
4. Concreción dos obxectivos do curso.	60
5. Concreción dos contidos.	60
6. Concreción de estándares de aprendizaxes avaliáveis. Temporalización, grao mínimo, procedementos e instrumentos de avaliación.	61
7. Metodoloxía didáctica.	64
8. Materiais didácticos.	64
9. Procedemento de avaliación continua. Instrumentos e avaliación. Criterios, cualificación e promoción do alumnado.	65
10. Procedemento de avaliación extraordinaria.	66
11. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente.	66
12. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.	66
13. Organización dos procedementos que lle permitan ao alumno acreditar os coñecementos previos necesarios en determinadas materias.	66
14. Diseño da avaliación inicial e medidas insiduais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados.	67
15. Medidas de atención a diversidade.	67
16. Concreción dos elementos transversais:	68
A Accións de contribución ao plan lector	68
B. Accións de contribución ao tratamento das TIC	68
C. Accións de contribución ao plan de convivencia	68
17. Actividades complementarias e extraescolares do departamento.	69
18. Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en función dos resultados académicos e procesos de mellora.	69

2. Introducción e contextualización:

O alumnado do centro pertence a distintos estratos socio económicos, que oscilan entre o medio alto e o baixo, procedentes estes en boa medida dun entorno rural. Os alumnos procedentes deste entorno falan principalmente en galego, mentras que os procedentes da vila do concello falan indistintamente galego ou castelán, pero con preferencia polo castelán.

As clases de primeiro son moi numerosas e eso pode dificultar tanto a labor docente como o desempeño nas actividades por falta de espazo. así mesmo no cuarto curso hai dous grupos con cantidade desequilibrada de alumnado (dazaoito e seis alumnos respectivamente) eso motiva que podan ser necesarios axustes na programación.

Este curso non hai ningún alumno que teña a materia pendente

3. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave. Estándares de aprendizaxe avaliáveis.

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. Expresión plástica				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ e ▪ h 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ d ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Leis da composición. ▪ B1.3. Leis da composición: movemento, ritmo e liñas de forza. ▪ B1.4. Cor como ferramenta simbólica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. ▪ 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. ▪ B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística. ▪ B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de composición, expresión e estilo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ c ▪ e ▪ g ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. ▪ B1.6. Interese pola investigación 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de composición, expresión e estilo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CSIEE

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	<p>sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creación propias.</p> <ul style="list-style-type: none"> B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio. 	<p>de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB.1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CSIEE CAA CD
<ul style="list-style-type: none"> b c e g n 	<ul style="list-style-type: none"> B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquejo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa. 		<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplica a produción de proxectos persoais e de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC
<ul style="list-style-type: none"> d f l n 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 		<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC
Bloque 2. Debuxo técnico				
<ul style="list-style-type: none"> b f g n o 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo. EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico. EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces. EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplica a creación de deseños persoais. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT CAA CMCCT CAA CMCCT CAA CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> b f g o 	<ul style="list-style-type: none"> B2.5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas. B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o 	<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CMCCT

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	<p>ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<p>deseño e a enxeñaría.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ i ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CMCCT
Bloque 3. Fundamentos do deseño				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ h ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.). ▪ B3.2. Fases do proceso de deseño. ▪ B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos. ▪ B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ c ▪ e ▪ g ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.5. Campos de aplicación do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ e ▪ f ▪ i 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. ▪ B3.7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. ▪ B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño. ▪ B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	<p>proxeccións de escena.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.10. Planificación dun proxecto artístico. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. ▪ EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. ▪ EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CSIEE ▪ CCEC
Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ h ▪ n ▪ ñ 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía. ▪ B4.2. Realización dun storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos. ▪ EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ e ▪ l ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara. ▪ EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos. ▪ EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ e ▪ f ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.6. Creación dixital de imaxes. ▪ B4.7. Deseño dun proxecto publicitario. ▪ B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador. ▪ EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica. ▪ EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CAA ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Objectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci as clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ a ▪ c ▪ d ▪ f ▪ h ▪ n ▪ o 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CSIEE ▪ CCEC

4. Concreción dos obxectivos do curso:

Ver tabla do punto 3, páxina e seguintes.

A ensinanza da Educación Plástica, Visual e audiovisual nesta etapa terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Recoñecer a importancia da imaxe nos medios de comunicación de masas, a súa influencia no pensamento social e actuar de modo crítico ante as mensaxes visuais.
2. Valorar a expresión plástica como medio de expresión artística de sociedades e culturas diferentes. Apreciar a como un modo de entendemento e concordia entre pobos, valorando as súas similitudes e diferenzas.
3. Recoñecer, comprender e valorar as manifestacións da cultura galega, apreciando o patrimonio cultural e contribuíndo á súa conservación e mellora.
4. Sensibilizar o alumnado ante o gozo artístico e alcanzar recursos suficientes para apreciar as diferentes representacións artísticas.
5. Adquirir e empregar con precisión a terminoloxía específica da linguaxe plástica e visual.
6. Desenvolver o pensamento lóxico e matemático na resolución do proceso creativo aplicado á representación de formas e de espazos mediante o emprego das proporcións e da perspectiva.
7. Expresarse con creatividade, utilizando as diversas ferramentas e técnicas plásticas e visuais, relacionándoas con outras linguaxes e aplicando nas súas creacións as tecnoloxías da información e da comunicación máis adecuadas.
8. Utilizar a linguaxe plástica para expresar emocións e sentimentos, vivencias e ideas, contribuíndo á comunicación, reflexión crítica e respecto entre as persoas.
9. Planificar e reflexionar, de forma individual ou colectiva, sobre o proceso de realización dun obxecto partindo duns obxectivos prefixados e revisar e valorar, ao final de cada fase, o estado do seu desenvolvemento.
10. Aplicar as distintas técnicas de traballo cooperativo fomentando a responsabilidade e favorecendo o diálogo e a comunicación.
11. Establecer unha actitude positiva ante os novos retos, admitindo os erros e valorando os acertos como parte do proceso de formación do individuo

5. Concreción dos contidos:

Ver taboa do punto 3, páxina e seguintes.

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).

6. Concreción de estándares de aprendizaxes avaliáveis.

Temporalización, grao mínimo, procedementos e instrumentos de avaliación:

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Temporalización	Avaliación*
Bloque 1. Expresión plástica			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual. 	Emprega a linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.	1ª avaliación (primeira semana de setembro)	BC Fi
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión. 	Identifica as principais leis e forzas da composición, tendo en conta o impacto do emprego da teoría da cor	1ª avaliación (segunda semana de setembro)	BC Fi
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos. 	Experimenta con diversos materiais. Inteesandose pola investigación dos materiais e as tecnoloxías, sendo capaz de analizar o propio proceso creativo.	1ª avaliación (outubro)	BC Fi OU
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo. 	Elabora bosquexos individualmente e como medio para o grupo	1ª avaliación (outubro)	BC Fi
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos. 	Analiza e interpreta una obra de arte de xeito crítico	1ª avaliación (Novembro)	BC Fi OU
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaa no período ao que pertencen. 			
Bloque 2. Debuxo técnico			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descritivo do perceptivo. 	Traza correctamente triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares, enlaces e divide a circunferencia	1ª avaliación (Mitad de Novembro e Decembro)	PE Fi
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícao á creación de deseños persoais. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais. 	Interpreta correctamente as vistas dunha peza xeométrica. Distingue entre perspectiva cónica oblicua e central.	2ª avaliación (Xaneiro)	PE Fi
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas. 			

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Temporalización	Avaliación*
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado. EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos. 	Traza pezas planas e tridimensionais sinxelas.	2ª avaliación (Febreiro)	OU

Bloque 3. Fundamentos do deseño

<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual. 	Recoñece as fases do proceso de deseño.	2ª avaliación (Marzo)	PE OU FI
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño. 	Diferencia entre forma e función.	2ª avaliación (Marzo)	OU
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo. 	Elabora un logotipo e é capaz de planificar un proxecto de deseño. nciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño.	3ª avaliación (Abril, primeira semana de Maio)	PE OU FI
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras. 			

Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia

<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos. 	Realiza un storyboard e reconece os planos cinematográficos.	3ª avaliación (Maio)	OU BC
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara. 	Recoñece as distintas angulacións e movementos de cámara no cine.	3ª avaliación (Xuño)	OU BC
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos. 			
<ul style="list-style-type: none"> EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades. 			

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo	Temporalización	Avaliación*
<ul style="list-style-type: none"> ■ EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador. 	Realiza un proxecto publicitario.		OU BC PE
<ul style="list-style-type: none"> ■ EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica. 			
<ul style="list-style-type: none"> ■ EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación. 			
<ul style="list-style-type: none"> ■ EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen. 	Fai un análise crítico da linguaxe publicitaria.	3ª avaliación (Xuño)	OU
*Instrumento de avaliación: PE (Proba escrita), BC (Bloc debuxo, caderno), FI (Fichas), OU (Outros)			

Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Educación plástica, Visual e Audiovisual do curso 2019-2020 por causa do Covid19

Tal e como se sinalou na Adaptación da programación realizada no curso pasado, os seguintes contidos mínimos non poideron ser impartidos por mor da situación especial de non presencialidade vivida durante o curso na 3ª Avaliación.

Serán impartidos ou reforzados durante a 1ª Avaliación os seguintes apartados:

UNIDADE 5: Debuxo técnico

5.1. Clasifica polígonos de 3 a 5, lados, identificando os seus elementos e diferenciando se é regular ou irregular.

5.2. Constrúe distintos triángulos coñecendo algúns dos seus datos.

5.3. Constrúe cuadriláteros e paralelogramos coñecendo algúns dos seus datos.

5.4. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 6 lados inscritos nunha circunferencia e coñecendo o lado.

6.1. Executa correctamente tanxencias entre circunferencias e con rectas.

7.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.

UNIDADE 6: Sistemas de representación

3.2. Analiza, identifica e aplica valores estéticos e funcionais no deseño.

3.3. Analiza, identifica e realiza deseños aplicando criterios de sostibilidade e de eco-eficiencia.

4.1. Analiza e executa deseños aplicando composicións modulares ao estudo da organización do plano e do espazo.

5.1. Representa obxectos de xeito obxectivo utilizando os instrumentos de debuxo e aplicando as normas estandarizadas de representación.

6.1. Coñece e comprende distintos sistemas de proxección.

6.2. Visualiza e identifica as proxeccións de formas tridimensionais polas súas vistas principais.

6.3. Debuxa as vistas principais de volumes frecuentes.

- 7.1. Coñece fundamentos para a construción de perspectivas.
- 7.2. Realiza volumes elementais de perspectivas isométricas e cabaleira.

7. Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Debuxo Artístico I do curso 2019-2020 por causa do Covid19

Tal e como quedou reflectido na Adaptación da programación realizada no curso anterior, foron impartidos todos os contidos da materia de Debuxo artístico I.

8. Metodoloxía didáctica

A área de Educación Plástica e Visual ten por finalidade que o alumno desenvolva as capacidades de percepción visual, entendemento e comprensión das linguaxes da imaxe e as técnicas e recursos que lle permitan crear imaxes capaces de representar e expresar os seus coñecementos e as súas sensacións persoais.

Para a consecución destes fins, o fundamental será o traballo práctico que o alumno realice na aula durante o horario das clases. Deste xeito, e baixo a vixiancia e dirección do profesor, poderá correxir os seus erros tanto de carácter conceptual, como de procedemento, no mesmo intre no que estes se producen. Os traballos que o alumno terá que facer fora do horario das clases serán escasos e moi determinados co fin de evitar prácticas erráticas que máis que favorecer a súa aprendizaxe, entorpecena e confúndena.

As nocións de carácter teórico a modo de introducción precederán cada unidade didáctica, das que o principal será sempre as realizacións prácticas que tamén ocuparán a maior parte do tempo de cada unidade, maior peso na nota (70% desta). Trátase sempre de que o alumno aprenda a través da súa propia experiencia realizadora. Esta experiencia práctica deberá estar dirixida por unha craridade conceptual e de obxectivos, é dicir, o alumno debe saber en todo momento cara onde debe dirixir a súa actividade.

O espazo propio para a realización dos traballos será a aula do departamento, na que teñen lugar todas as horas lectivas.

A aula entenderémola coma un espazo aberto a todas as experiencias que poidan enriquecer a aprendizaxe dos alumnos, sen descuidar as nocións teóricas básicas que toda formación gráfico-plástica debe observar.

Por outro lado e, tendo en conta que a expresión persoal é un dos obxectivos da asignatura, o profesor deberá en todo momento ter, na medida do posible, un seguimento diario e individual de cada alumno, coa finalidade de reparar os erros de cada quen, e tamén aproveitar as virtudes que poida ter cada un dos alumnos. Somentes no que se refire as linguaxes técnicas de carácter normalizado, o profesor tentará de conquistar que o alumno obteña o rendemento axeitado ós convencionalismos propios de cada traballo ca finalidade de que sexa quen de realizar tarefas de validez acreditada.

8. Materiais didácticos:

O Departamento ampliará os contidos e as diferentes propostas de carácter práctico directamente relacionadas cos estándares de avaliación, a través de:

Libro de texto de Educación Plástica e Visual 4º ESO, Proxecto Conecta 2, optativo.

Traballos en forma de fichas propostos polo profesor que lle serán entregados en fotocopia.

Material audiovisual elaborado polo profesor

Recursos de Internet

Programas informáticos de deseño, retoque e debuxo técnico. Nesto último dependemos totalmente de poder utilizar a aula de informática, que no caso do curso de 4º parece que poderá ser así dado que está dispoñible dúas das tres horas semanais do grupo.

Empregarase tamén como apoio didáctico diario a pizarra tradicional clásica da aula de Debuxo. Instalación de auga na aula de educación plástica duass piletas con auga corrente para limpeza de material e tratamento de técnicas húmedas gráficas e escultóricas.

9. Procedemento de avaliación continua. Instrumentos e avaliación. Criterios, cualificación e promoción do alumnado.

A avaliación farase fundamentalmente mediante exercicios prácticos sobre os temas que se traten e que básicamente teñen recollidos no caderniño.. Poderanse propoñer según as circunstancias, algúns exames teóricos.

A nota será a media aritmética que se obteña. Terán o mesmo peso os exames que os traballos prácticos e serán máis abundantes estes últimos. A puntuación dos exames farase de 1 a 10 puntos coma tradicionalmente se leva facendo en tódalas materias.

A puntuación dos traballos de índole artística e relacionados, farase do seguinte xeito:

- a) No caso de que o traballo non se adapte ó que se pediu, a puntuación será inferior a cinco puntos, sendo menor canda menor calidade presente o este.
- b) Para os traballos que se adapten ó solicitado as puntuacións serán de 5 a 10 puntos en función da calidade artística, limpeza , presentación, orixinalidade e correcta aplicación da técnica correspondente

A puntuación dos traballos de debuxo técnico, farase do seguinte xeito:

- a) Se o traballo está mal resolto, a puntuación será de 4 puntos ou inferior, según a súa calidade
- b) Para os traballos que se atean ó pedido, e polo tanto aprobados, partirase dunha puntuación de 10 e iráselle restando medio punto por cada fallo de limpeza e precisión

A nota total dos traballos será a que resulte de sumar estas puntuacións.

É condición imprescindible entregar todos os traballos nos prazos establecidos todos os exercicios propostos ó longo da avaliación. Se se incumpliu a data de entrega de algún traballo, este deberá ser entregado na hora de clase inmediatamente posterior á que se tiña estipulado para a súa entrega; de non facelo así, a nota da avaliación poderá ser suspensa, se este feito se produce de xeito reiterado, e non se recollerá ese traballo deica a data que se fixe para a recuperación.

É condición imprescindible para poder aprobar, o ter presentados tódos os traballos que se propoñan ó longo do curso . Isto é válido tanto nas avaliacións coma a final de curso en xuño e en setembro.

Para recuperar as avaliacións o alumno deberá presentar os traballos non entregados eaqueles con menos de catro puntos e se fora preciso, presentarse a un examen dos mínimos da materia tratada na avaliación.

Para recuperar tanto en xuño como en setembro, deberá presentar todos os traballos non entregados e aqueles avaliados con menos de catro puntos. Presentarase tamén a un exame de mínimos e a nota máxima será de cinco puntos

Se un alumno promociona de curso ca materia suspensa, deberá entregar tódolos traballos ós que fai referencia o punto anterior ó longo do seguinte curso.

10. Procedemento de avaliación extraordinaria

En setembro a nota obteráse dun exame sobre mínimos non tendo en conta a nota dos traballos, pero será necesario presentar aqueles que non foran entregados con anterioridade. A nota máxima será de 5 puntos.

11. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente:

Indicador	1	2	3	4
Utilización das TIC	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Cumprimento do proxecto lector	Nunca	As veces	A maioría das veces	Sempre
Porcentaxe de aprobados	50% - 60%	60% - 70%	70% - 85%	85% - 100%
Realización de actividades en parella, grupo, etc.	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Emprego de recursos variados na práctica docente	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Tratamento de temas transversais	Non se trataron os temas transversais	Tratáronse algúns dos temas establecidos	Tratáronse a maioría dos temas establecidos	Tratáronse todos os temas establecidos
Cumprimento da temporalización	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades

12. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.

Os alumnos de 4º de ESO interesados en recuperar a EPVA de 1º e 3º curso, terían -por lei- a posibilidade de presentarse no mes de maio a un exame que tratará toda a materia dada no curso; en caso de non aprobar ese exame, volverán a ter en setembro unha nova oportunidade. A maiores, o departamento de Educación Plástica ofrece a posibilidade de recuperar a materia en dous exames parciais ó longo do curso, repartindo a materia en dous bloques de contidos. Os alumnos que aproben o primeiro parcial poderán presentarse ó 2º e , se aproban este xa terán recuperada a materia; aqueles que non aproben o 1º, pasarán directamente a proba final de maio. Os alumnos deberán preparar a materia pola súa conta, pero contarán coa posibilidade de reunirse periodicamente co profesor de EPVA para aclarar dúbidas, practicar algún tipo determinado de exercicios e planificar en xeral a recuperación da materia. No centro hai, ademais, unha titor de pendentes que axuda a coordinar as actividades de recuperación, establecer datas de exames axeitadas, etc. Tamén terán a posibilidade de realizar ó longo do curso uns traballos prácticos voluntarios para completar a nota do exame.

Dado que non hay alumnos en estas circunstancias, o disposto anteriormente terase en conta en caso da posible incorporación de alumnado novo provinte de outros centros ó longo do curso

13. Organización dos procedementos que lle permitan ao alumno acreditar os coñecementos previos necesarios en determinadas materias.

Non procede

14. Diseño da avaliación inicial e medidas insiduais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados.

O Departamento testeará os coñecementos e as capacidades acadadas directamente relacionadas coa materia polo alumnado da forma seguinte:

- Observación directa do desenvolvemento personal e actitudinal do alumno na aula durante as primeiras xornadas: puntualidade, atención, comportamento dentro da aula, acode as sesións co material necesario, escoita e participa, colaboración cos compañeiros, motricidade...
- Proba específica de testeo dos coñecementos e capacidades adquiridas no nivel educativo anterior.
- Cuestionario ou redacción que indague no coñecemento que teñen do que é a materia e as expectativas e desexos que teñen sobre ela.

En función dos puntos anteriores o profesor que imparte docencia poderá coñecer de primeira man as necesidades educativas insiduais de cada alumno e poderá adoptar diversas medidas que axuden a paliar deficiencias no proceso de aprendizaxe. Apoios e reforzos dentro e fóra da aula, adaptacións curriculares, adecuación dos instrumentos de avaliación máis axeitados para unha consecución positiva dos estándares e capacidades a desenvolver.

15. Medidas de atención a diversidade:

Aplicaranse as recollidas no Plan anual de atención á diversidade.

A atención a diversidade forma parte intrínseca da asignatura como tal, xa que os dous pilares da programación son a expresión persoal e a atención individualizada. A práctica diaria de clase baséase no traballo persoal aínda que con obxectivos comúns, o profesor atende e corrixe individualmente ós alumnos, dado que a cada problema pode haber distintas solucións válidas.

Este trato cos alumnos permite a detección de dificultades serias no alumnado, (se as hai), con prontitude, e como tal reconducir a súa práctica de clase cara a búsqueda do mellor aproveitamento das capacidades de cada quén.

Nas variacións que se poden establecer entre uns alumnos e outros segundos as súas capacidades, tratarase principalmente de rebaixar a dificultade dos traballos se alguén o precisa sen renunciar ós obxetivos marcados.

No caso de que nos atopemos con alumnos que necesiten adaptación curricular, non se lle fará en plástica e esixíraselle entregar os mesmos traballos que ó resto dos compañeiros, salvo que isto sexa manifestamente imposible,(solo nese caso se farían adaptacións curriculares), pero sen esixírselle demasiado na súa calidade. Se procede, faránselle exames acordes coas súas características salvo que éstas o impidan.

Consideraranse aprobados se teñen todos os traballos entregados e os exames realizados, se procede.

16. Concreción dos elementos transversais:

A Accións de contribución ao plan lector

O longo do curso potenciarase o uso do libros de texto da materia, para que o alumno se conciencie da importancia da lectura como medio de acadar os coñecementos necesarios.

O profesor axudará os alumnos para que a interpretación da linguaxe escrita sexa axeitada:

- Organizando a parte correspondente a tratar en cada sesión.
- Resolvendo as dúbidas de vocabulario, sobre todo das palabras propias dal materia, creando un diccionario de termos específicos.
- Pasarán os alumnos a bibliografía, referida sobre todo os volumes existentes na biblioteca do centro, indicando as unidades coas que están relacionados.
- Recomendará a lectura en cada avaliación dalgún dos libros ou cómics da biblioteca.

Este Plan Lector avaliarase xunto cos outros contidos no control de cada avaliación :

- Cunha pregunta sobre vocabulario empregado.
- Outra pregunta na que a interpretación do texto lles permita a realización do exercicio proposto.

O Departamento porá a disposición dos alumnos a bibliografía recomendada, sobre todo do material da biblioteca do centro.

B. Accións de contribución ao tratamento das TIC

Na aula de Debuxo temos un ordenador con conexión a internet e un canón dixital. Isto permite tratar os contidos con frecuentes proxeccións, tanto de imaxes (reproduccións de obras de arte, deseños, arquitectura, etc) coma de presentacións preparadas especialmente para ampliar os temas tratados. Asemade, usamos a miúdo a conexión a internet para consultar contidos en páxinas web ou en documentais colgados na rede.

Ademais de enriquecer o tratamento dos contidos, resulta moito máis atractivo para o alumnado. O profesor fornece ademais o alumnado dun directorio de páxinas web e fontes específicas da materia para un mellor desenvolvemento da materia e como maneira de fomentar a consulta e formación activa paralela as clases.

Ó longo do curso fomentamos o emprego das TIC por parte do alumnado empregando a Aula de Informática (cando sexa posible) e os recursos propios do alumnado coa finalidade de:

- Elaborar traballos para a súa exposición na aula por parte do alumnado empregando presentacións con diapositivas e traballos en diferentes formatos
- Facer prácticas, exercicios e resolución de problemas online dos diferentes temas tratados no currículo.
- Como fonte de información e consulta constante e multilingüística.

C. Accións de contribución ao plan de convivencia

O departamento contribúe ó plan de convivencia do centro cos seguintes obxectivos:

1. Educar ó alumnado para a convivencia democrática, incorporando na práctica docente contidos relacionados coa convivencia escolar e a resolución pacífica de conflitos.
2. Educar no respecto á liberdade de conciencia e de conviccións relixiosas e morais, preservando a dignidade, integridade e intimidade de todos os membros da comunidade educativa.
3. Cumprir e facer cumprir as normas de convivencia do centro, no ámbito da súa competencia.

4. Fomentar un clima positivo de convivencia no centro, na aula e durante as actividades complementarias e extraescolares.
5. Manter a orde e poñer en coñecemento dos órganos competentes as condutas que alteren a convivencia.
6. Informar ás familias das cuestións que puidesen afectarlles, dos incumprimentos das normas de convivencia por parte dos seus fillos e das medidas disciplinarias tomadas ó respecto.
7. Controlar as faltas de asistencia e retrasos dos alumnos, informando ós titores segundo o procedemento aprobado no noso centro.

17. Actividades complementarias e extraescolares do departamento

A Educación Plástica e Visual é un campo aberto ás relacións con outras materias e Departamentos:

Biblioteca, na montaxe de exposicións, traballos de cartelería, instalacións, etc.

Todos os departamentos que desexen establecer experiencias conxuntas en determinados temas de interese común ó longo do curso

Actividades extraescolares, colaborando na produción de carteis, fondos de atrezzo, xornadas culturais, etc.

Posibilidade de organizar-contratar durante o curso ben de maneira conxunta con outros Departamentos ou polo Departamento de obradoiros no centro relacionados coa nosa materia.

Participación en concursos de carácter artístico e de contidos transversais.

Visitas a exposicións que se realicen no entorno, que sirvan de complemento para ampliar os coñecementos, pero tamén para coñecer a realidade no campo da plástica.

18. Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en función dos resultados académicos e procesos de mellora

A taboa do apartado 11 será o instrumento necesario para avaliar en todo momento ó longo do curso a práctica docente e servirá para, de ser o caso, facer as oportunas modificacións e matizacións que conleven a unha mellor calidade e resultados nos procesos de ensino-aprendizaxe. Así, en cada trimestre, logo de cada avaliación faráse un seguimento pormenorizado dos logros de consecución positiva dos indicadores da táboa 11.

Programación de Debuxo artístico I e II.

I.E.S. DE ALLARIZ		
CURSO	1º E 2º BACHARELATO	
ASIGNATURA	DEBUXO ARTÍSTICO I E II	
PROFESOR	María Basilisa Álvarez Pazos	
CUADERNOS DE DEBUXO E LIBRO 4º E.S.O.	<i>Título</i>	<i>Libro de texto opcional</i>
	<i>Autor</i>	
	<i>Editorial</i>	ISBN
	<i>Data Autoriz.</i>	— X Galego Castelán
	Profesores do Dep. Debuxo	<i>María Basilisa Álvarez Pazos (Xefa departamento)</i> <i>Noa López Blanco (comparte con Dep. Edu. Física)</i>
Materias que imparte o dep.	Educación plástica, visual e audiovisual. 1º 3º e 4º Cursos da E.S.O Debuxo técnico II de 2º de Bacharelato Debuxo artístico I e II, 1º e 2º de Bacharelato	

INDICE:

1. Índice paxinado.	71
2. Introducción e contextualización.	72
3. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave. Estándares de aprendizaxe avaliáveis.	73
4. Concreción dos obxectivos do curso.	78
5. Concreción dos contidos.	78
6. Concreción de estándares de aprendizaxes avaliáveis. Temporalización, grao mínimo, procedementos e instrumentos de avaliación.	78
7. Metodoloxía didáctica.	81
8. Materiais didácticos.	82
9. Procedemento de avaliación continua. Instrumentos e avaliación. Criterios, cualificación e promoción do alumnado.	82
10. Procedemento de avaliación extraordinaria.	83
11. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente.	83
12. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.	83
13. Organización dos procedementos que lle permitan ao alumno acreditar os coñecementos previos necesarios en determinadas materias.	84
14. Diseño da avaliación inicial e medidas insiduais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados.	84
15. Medidas de atención a diversidade.	84
16. Concreción dos elementos transversais:	85
A Accións de contribución ao plan lector	85
B. Accións de contribución ao tratamento das TIC	85
C. Accións de contribución ao plan de convivencia	86
17. Actividades complementarias e extraescolares do departamento.	86
18. Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en función dos resultados académicos e procesos de mellora.	86

2. Introducción e contextualización:

Partindo das destrezas e dos coñecementos adquiridos polo alumnado na materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual, da educación secundaria obrigatoria (ESO), en bacharelato afondarase nas destrezas e no conceptos do debuxo como ferramenta do pensamento que participa no proceso creativo, comunicativo, plástico e visual, contribuíndo a adquirir as competencias necesarias para a formación permanente da persoa. As materias Debuxo Artístico I e II achegan coñecementos teóricos, técnicos e estéticos, fomentando un pensamento diverxente. A aprendizaxe estética debe realizarse sobre bases teóricas e prácticas, fomentando a creatividade, o espírito de investigación e a formación permanente.

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

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

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

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

Debuxo Artístico I estrutúrase en cinco bloques de contido: "O debuxo como ferramenta", "Liña e forma", "A composición e os seus fundamentos", "A luz: o claroscuro e a textura" e "A cor".

Debuxo Artístico II estrutúrase noutros cinco bloques de contido: "A forma: estudo e transformación", "A expresión da subxectividade", "Debuxo e perspectiva", "O corpo humano como modelo" e "O debuxo no proceso creativo".

3. Contribución ao desenvolvemento das competencias clave. Estándares de aprendizaxe avaliáveis.

1º Bacharelato

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. O debuxo como ferramenta				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ i ▪ m ▪ n ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Diferentes modos de ver e debuxar. Debuxo e función. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e fin en si mesmo, a través da historia da arte, no proceso creativo, con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.1.1. Valora e coñece a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade, co estudo e a observación de obras e artistas significativos/as. ▪ DA1.B1.1.2. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica, de forma oral e escrita, en postas en común ou probas individuais, aplicada a producións propias ou alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC ▪ CCEC ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ d ▪ i ▪ m ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Expresión da subxectividade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.2.1. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas, adecuándoos ao obxectivo plástico desexado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ i ▪ m ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Materiais, utensilios e soportes básicos. ▪ B1.4. Introducción ás técnicas secas e á súa aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Aposar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. ▪ DA1.B1.3.2. Aposar unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC ▪ CSIEE
Bloque 2. Liña e forma				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Elementos básicos na configuración da forma. A liña como elemento configurador. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Describir graficamente obxectos naturais ou artificiais, amosando a comprensión da súa estrutura interna. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B2.1.1. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas. ▪ DA1.B2.1.2. Representa formas naturais e artificiais, de maneira analítica ou expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. A perspectiva intuitiva e a súa aplicación no debuxo artístico. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Empregar a liña para a configuración de formas e transmisión de expresividade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B2.2.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ n ▪ d ▪ g 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B2.2.2. Describe graficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
Bloque 3. A composición e os seus fundamentos				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Composición intuitiva. Concepto de equilibrio visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Elaborar composicións analíticas, descritivas e expresivas con diferentes graos de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B3.1.1. Selecciona os elementos gráficos esenciais para a representación da realidade observada segundo a función que se persiga (analítica ou subxectiva) e o seu grao de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Psicoloxía da forma. Leis visuais que rexen as relacións entre as formas do cadro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Aplicar as leis básicas da percepción visual ao representar distintos volumes xeométricos ou orgánicas dentro dun espazo compositivo, atendendo ás proporcións e á perspectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B3.2.1. Relaciona e representa as formas no plano atendendo ás leis visuais asociativas, ás organizacións compositivas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva, analítica ou descritiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
Bloque 4. A luz. O claroscuro e a textura				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. A mancha como elemento configurador do volume. O claroscuro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Representar o volume de obxectos e espazos tridimensionais mediante a técnica do claroscuro. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B4.1.1. Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. A construción das sombras. Valores tonais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Valorar a influencia da luz como configuradora de formas e o seu valor expresivo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B4.2.1. Coñece o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, e explicar verbalmente eses valores en obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Iluminación. Tipos de luz e o seu comportamento. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Explorar as posibilidades expresivas da textura visual e o claroscuro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B4.3.1. Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con fins expresivos e configuradores, en obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CCEC
Bloque 5. A cor				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Teoría da cor. Natureza. Dimensións e comportamento da cor. ▪ B5.2. Expresividade da cor. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Coñecer e aplicar os fundamentos teóricos sobre a cor e as relacións cromáticas, tanto na expresión gráfico-plástica como na análise de diversas manifestacións artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B5.1.1. Aplica a cor seguindo as dimensións desta (valor-luminosidade, saturación-intensidade e cromatón) na representación de composicións e formas naturais e artificiais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B5.1.2. Demostra o coñecemento, con explicacións orais, escritas e gráficas, dos fundamentos teóricos da cor en composicións e estudos cromáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CCEC

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			<ul style="list-style-type: none"> DA1.B5.1.3. Aplica de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> DA1.5.1.4. Analiza o uso da cor observando as producións artísticas de referencia en todas as súas manifestacións. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> DA1.B5.1.5. Representa os matices cromáticos, a partir de observación do natural, mediante a mestura de cores primarias. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CD

2º Bacharelato

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Bloque 1. A forma. Estudo e transformación				
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B1.1. Percepción e descrición obxectiva da forma. 	<ul style="list-style-type: none"> B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas). 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B1.2. Modelo analítico e modelo sintético. B1.3. Retentiva e memoria visual. Consideracións mnemotécnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC CD
Bloque 2: A expresión da subxectividade				
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Psicoloxía da forma e a composición. Estudo e aplicación dos elementos compositivos que rexen a intención expresiva das creacións plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Comportamento e interrelación das formas tridimensionais no espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas). 	<ul style="list-style-type: none"> CCL CCEC

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ p 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Valor expresivo da luz e da cor. ▪ B2.4. Ruptura da tradición figurativa e nacemento de novas interpretacións da realidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
Bloque 3. Debuxo e perspectiva				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Valoracións da aparencia formal respecto ao punto de vista perceptivo. ▪ B3.2. Representación da forma con fins expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Representar graficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.3. Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
Bloque 4. O corpo humano como modelo				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Análise da figura humana. Relacións de proporcionalidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Nocións básicas de anatomía artística. ▪ B4.3. Estudo e representación do movemento da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.2.1. Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.4. Antropometría. Relacións da figura humana co espazo arquitectónico e co contorno natural. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Critérios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ g 			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bloque 5. O debuxo no proceso creativo 			
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Técnicas secas máis comúns e a súa aplicación no proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa aplicación no proceso creativo. Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxeectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.2. Demuestra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxeectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA ▪ CSIEE ▪ CCEC ▪ CCL
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Actitude creativa 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC

4. Concreción dos obxectivos do curso:

Ver tabla do punto 3, páxina 3 e seguintes.

5. Concreción dos contidos:

Ver taboa do punto 3, páxina 3 e seguintes.

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).

6. Concreción de estándares de aprendizaxes avaliáveis. Temporalización, grao mínimo, procedementos e instrumentos de avaliación:

1º Bacharelato

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporalización	Avaliación
Bloque 1. O debuxo como ferramenta			
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B1.1.1. Valora e coñece a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade, co estudo e a observación de obras e artistas significativos/as. 	Debuxo e función. emprega con criterio a terminoloxía específica	4 sesións, 1º avaliación	Informe de prácticas recollidas.
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B1.1.2. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica, de forma oral e escrita, en postas en común ou probas individuais, aplicada a producións propias ou alleas. 		6 sesións, 1ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B1.2.1. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas, adecuándoos ao obxectivo plástico desexado. 	Expresaa sua subxectividade cos materiais adecuados..	3 sesións, 1ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B1.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 	Idetifica utensilos e soportes básicos, e aplica as técnicas secas con corrección	3 sesións, 1º avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B1.3.2. Aмосa unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo. 		2 sesións, 1º avaliación	
Bloque 2. Liña e forma			
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B2.1.1. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas. 	Analiza o espazo e a estrutura interna das formas.	3 sesións, 1ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B2.1.2. Representa formas naturais e artificiais, de maneira analítica ou expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna. 		8 sesións, 1º avaliación	

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato

Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporalización	Avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B2.2.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	Emprega formas xeométricas como forma de expresión artística tendo en conta forma, sombras, composición etc.	2 sesións, 2ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B2.2.2. Describe graficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples. 		5 sesións, 2ª avaliación	

Bloque 3. A composición e os seus fundamentos

<ul style="list-style-type: none"> DA1.B3.1.1. Selecciona os elementos gráficos esenciais para a representación da realidade observada segundo a función que se persiga (analítica ou subxectiva) e o seu grao de iconicidade. 	Diferencia os distintos graos de iconicidade nas imaxes.	5 sesións, 2ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B3.2.1. Relaciona e representa as formas no plano atendendo ás leis visuais asociativas, ás organizacións compositivas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva, analítica ou descritiva. 	Interpreta os volumes xeométricos dentro dun espacio compositivo.	6 sesións, 2ª avaliación	

Bloque 4. A luz. O claroscuro e a textura

<ul style="list-style-type: none"> DA1.B4.1.1. Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos. 	Emprega apropiadamente a técnica do claroscuro	4 sesións, 2ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B4.2.1. Coñece o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, e explicar verbalmente eses valores en obras propias e alleas. 		5 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B4.3.1. Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con fins expresivos e configuradores, en obras propias e alleas. 		4 sesións, 3ª avaliación	

Bloque 5. A cor

<ul style="list-style-type: none"> DA1.B5.1.1. Aplica a cor seguindo as dimensións desta (valor-luminosidade, saturación-intensidade e cromatón) na representación de composicións e formas naturais e artificiais. 	Coñece a teoría da cor, e identifica os fundamentos da saturación, tono e intensidade	2 sesións, 3ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B5.1.2. Demostra o coñecemento, con explicacións orais, escritas e gráficas, dos fundamentos teóricos da cor en composicións e estudos cromáticos. 		3 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B5.1.3. Aplica de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal. 		2 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.5.1.4. Analiza o uso da cor observando as producións artísticas de referencia en todas as súas manifestacións. 		2 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA1.B5.1.5. Representa os matices cromáticos, a partir de observación do natural, mediante a mestura de cores primarias. 		3 sesións, 3ª avaliación	

2º Bacharelato

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporalización	Avaliación
Bloque 1. A forma. Estudo e transformación			
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas). 	Identifica os distintos graos de iconicidade das imaxes.	4 sesións, 1ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita. 	Analiza de xeito crítico a intención comunicativa das imaxes.	6 sesións, 1ª avaliación	
Bloque 2: A expresión da subxectividade			
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais. 	Representa imaxes I mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos,	5 sesións, 1ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas). 		5 sesións, 1ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición. 		6 sesións, 1ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B2.3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos. 	Representa imaxes de xeito figurativo e tamén non figurativo. Diferencia entre formas orgánicas e inhor	4 sesións, 1ª avaliación	
Bloque 3. Debuxo e perspectiva			
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	Representa formas no espacio tendo en conta as variacións do punto de vista.	3 sesións, 2ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista. 		4 sesións, 2ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B3.1.3. Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos. 		5 sesións, 2ª avaliación	
Bloque 4. O corpo humano como modelo			
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas. 	Reconoce os diferentes cánones de representación human	3 sesións, 2ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos. 		6 sesións, 2ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.2.1. Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define. 	Identifica anatómicamente dun xeito básico as formas da anatomía humana	3 sesións, 2ª avaliación	

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporalización	Avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas. 	Relaciona a representación do corpo humano co espazo perspectivo.	4 sesións, 2ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito. 		3 sesións, 2ª avaliación	

Bloque 5. O debuxo no proceso creativo

<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos creativos. 	Emprega o software básico de elaboración e edición de imaxe. Coñece as técnicas húmidas básicas e representa formas e espazos básicos. Emprega os materiais de xeito apropiado.	3 sesións, 3ª avaliación	Informe de prácticas recollidas. Proba de carácter práctico.
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos. 		3 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima. 		4 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as. 		5 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva. 		5 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas. 		4 sesións, 3ª avaliación	
<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades. 		Amosa unha actitude autónoma e responsable no manexo das ferramentas e materiais	

Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Debuxo Artístico I do curso 2019-2020 por causa do Covid19

Tal e como quedou reflectido na Adaptación da programación realizada no curso anterior, foron impartidos todos os contidos da materia de Debuxo artístico I.

7. Metodoloxía didáctica

As clases de Debuxo artístico serán eminentemente prácticas. A adquisición dos distintos conceptos, destrezas e actitudes descritas nos obxectivos, terán lugar na maior parte a través da propia actividade do alumno, mediante propostas concretas.

Alternaránse actividades de análise e síntese formal. O análise gráfico realizarase a partir dos modelos bidimensionais e tridimensionais de complexidade progresiva. Os exercicios de síntese da forma realizaranse a partir de imaxes bidimensionais (fotografías).

Nos exercicios de análise da forma estrablecerase un método ordeado que pasará polas fases de encaixe lineal e claroscuro, partindo sempre das concepcións globais do modelo e aproximándose paulatinamente ós aspectos concretos e detalles, xamais o revés.

Proporanse actividades de distinta profundidade analítica: dende apuntes, bocetos rápidos, atendendo no posible ós distintos ritmos de execución do alumno.

Para a asimilación de algúns conceptos recurrirase a clase expositiva en grupo. As imaxes que se faciliten como modelos seleccionaranse entre as obras dos grandes mestres reconecidos da Historia da Arte. Noutras ocasións proporanse modelos do natural ou fotografías para que o alumno interprete gráficamente en cada caso cun grado de autonomía progresivo, en busca de rasgos personales de estilo.

O profesor analizará o proceso de xeito individual realizando as oportunas correccións sobre a marcha. Tamén se realizarán de forma periódica exercicios tipo examen no que o alumno deberá por en práctica os coñecementos e destrezas adquiridas, e neste caso sen axuda do profesor.

8. Materiais didácticos:

O Departamento ampliará os contidos e as diferentes propostas de carácter práctico directamente relacionadas cos estándares de avaliación, a través de:

Formas de bulto exento, relieves e fotografías que servirán como modelo. O departamento prevé ampliar coa adquisición de algunha figura de escayola de maior tamaño que as dispoñibles na aula taller.

Recursos de Internet

Programas informáticos de deseño, retoque e debuxo técnico. Neste último dependemos totalmente de poder utilizar a aula de informática.

Empregarase tamén como apoio didáctico diario a pizarra tradicional clásica.

Instalación de auga na aula de educación plástica dúas piletas con auga corrente para limpeza de material e tratamento de técnicas húmedas gráficas e escultóricas se é finalmente posible usar a aula taller da materia.

9. Procedemento de avaliación continua. Instrumentos e avaliación. Criterios, cualificación e promoción do alumnado.

A avaliación farase fundamentalmente mediante exercicios prácticos sobre os temas que se traten e que basicamente teñen recollidos no caderniño.. Poderanse propoñer según as circunstancias, algúns exames teóricos.

A nota será a media aritmética que se obteña. Terán o mesmo peso os exames que os traballos prácticos e serán máis abundantes estes últimos. Os exames serán tamén de tipo práctico. A puntuación dos exames farase de 1 a 10 puntos coma tradicionalmente se leva facendo en tódalas materias.

A puntuación dos traballos farase do seguinte xeito:

- a) No caso de que o traballo non se adapte ó que se pediu, a puntuación será inferior a cinco puntos, sendo menor canda menor calidade presente o este.
- b) Para os traballos que se adapten ó solicitado as puntuacións serán de 5 a 10 puntos en función da calidade artística, limpeza, presentación, orixinalidade e correcta aplicación da técnica correspondente

A nota total dos traballos será a que resulte de sumar estas puntuacións.

É condición imprescindible entregar todos os traballos nos prazos establecidos todos os exercicios propostos ó longo da avaliación. Se se incumpliu a data de entrega de algún traballo, este deberá

ser entregado na hora de clase inmediatamente posterior á que se tiña estipulado para a súa entrega; de non facelo así, a nota da avaliación poderá ser suspensa, se este feito se produce de xeito reiterado, e non se recollerá ese traballo deica a data que se fixe para a recuperación. É condición imprescindible para poder aprobar, o ter presentados tódos os traballos que se propoñan ó longo do curso . Isto é válido tanto nas avaliacións coma a final de curso en xuño e en setembro.

Para recuperar as avaliacións o alumno deberá presentar os traballos non entregados eaqueles con menos de catro puntos e se fora preciso, presentarse a un examen dos mínimos da materia tratada na avaliación.

Para recuperar tanto en xuño como en setembro, deberá presentar todos os traballos non entregados e aqueles avaliados con menos de catro puntos. Presentarase tamén a un exame de mínimos e a nota máxima será de cinco puntos

Se un alumno promociona de curso ca materia suspensa, deberá entregar tódolos traballos ós que fai referencia o punto anterior ó longo do seguinte curso.

10. Procedemento de avaliación extraordinaria

En setembro a nota obteráse dun exámen sobre mínimos non tendo en conta a nota dos traballos, pero será necesario presentar aqueles que non foran entregados con anterioridade. A nota máxima será de 5 puntos.

11. Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente:

Indicador	1	2	3	4
Utilización das TIC	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Cumprimento do proxecto lector	Nunca	As veces	A maioría das veces	Sempre
Porcentaxe de aprobados	50% - 60%	60% - 70%	70% - 85%	85% - 100%
Realización de actividades en parella, grupo, etc.	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Emprego de recursos variados na práctica docente	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades
Tratamento de temas transversais	Non se trataron os temas transversais	Tratáronse algúns dos temas establecidos	Tratáronse a maioría dos temas establecidos	Tratáronse todos os temas establecidos
Cumprimento da temporalización	En ningunha unidade.	Nalgunhas unidades.	Na maioría das unidades	En todas as unidades

12. Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes.

Os alumnos de 2º de Bacharelato interesados en recuperar a materia de Debuxo artístico de 1º curso, terían -por lei- a posibilidade de presentarse no mes de maio a un exame que tratará toda a

materia dada no curso; en caso de non aprobar ese exame, volverán a ter en setembro unha nova oportunidade. A maiores, o departamento de Debuxo ofrece a posibilidade de recuperar a materia en dous exames parciais ó longo do curso, repartindo a materia en dous bloques de contidos. Os alumnos que aproben o primeiro parcial poderán presentarse ó 2o e , se aproban este xa terán recuperada a materia; aqueles que non aproben o 1o, pasarán directamente a proba final de maio. Os alumnos deberán preparar a materia pola súa conta, pero contarán coa posibilidade de reunirse periodicamente co profesor de Debuxo para aclarar dúbidas, practicar algún tipo determinado de exercicios e planificar en xeral a recuperación da materia. No centro hai, ademais, unha titor de pendentes que axuda a coordinar as actividades de recuperación, establecer datas de exames axeitadas, etc. Tamén terán a posibilidade de realizar ó longo do curso uns traballos prácticos voluntarios para completar a nota do exame.

Dado que non hay alumnos en estas circunstancias, o disposto anteriormente terase en conta en caso da posible incorporación de alumnado novo provinte de outros centros ó longo do curso

13. Organización dos procedementos que lle permitan ao alumno acreditar os coñecementos previos necesarios en determinadas materias.

Aqueles alumnos que non tiveran cursado a primeira parte da materia (Esto é, Debuxo artístico I de 1º curso de Bacharelato, poderán cursar o segundo curso sempre que acrediten os coñecementos previos mediante a presentación das prácticas correspondentes o grado mínimo de consecución dos estándares do curso. Será preciso realizar tamén algún tipo de proba de carácter teórico.

14. Diseño da avaliación inicial e medidas insiduais ou colectivas que se poidan adoptar como consecuencia dos seus resultados.

O Departamento testeará os coñecementos e as capacidades acadadas directamente relacionadas coa materia polo alumnado da forma seguinte:

- Observación directa do desenvolvemento personal e actitudinal do alumno na aula durante as primeiras xornadas: puntualidade, atención, comportamento dentro da aula, acode as sesións co material necesario, escoita e participa, colaboración cos compañeiros, motricidade...
- Proba específica de testeo dos coñecementos e capacidades adquiridas no nivel educativo anterior.
- Cuestionario ou redacción que indague no coñecemento que teñen do que é a materia e as expectativas e desexos que teñen sobre ela.

En función dos puntos anteriores o profesor que imparte docencia poderá coñecer de primeira man as necesidades educativas insiduais de cada alumno e poderá adoptar diversas medidas que axuden a paliar deficiencias no proceso de aprendizaxe. Apoios e reforzos dentro e fóra da aula, adaptacións curriculares, adecuación dos instrumentos de avaliación máis axeitados para unha consecución positiva dos estándares e capacidades a desenvolver.

15. Medidas de atención a diversidade:

Aplicaranse as recollidas no Plan anual de atención á diversidade.

A atención a diversidade forma parte intrínseca da asignatura como tal, xa que os dous pilares da programación son a expresión persoal e a atención individualizada. A práctica diaria de clase

baséase no traballo persoal aínda que con obxectivos comúns, o profesor atende e corrixe individualmente ós alumnos, dado que a cada problema pode haber distintas solucións válidas. Este trato cos alumnos permite a detección de dificultades serias no alumnado, (se as hai), con prontitude, e como tal reconducir a súa práctica de clase cara a búsqueda do mellor aproveitamento das capacidades de cada quén.

Nas variacións que se poden establecer entre uns alumnos e outros segundos as súas capacidades, tratarase principalmente de rebaixar a dificultade dos traballos se alguén o precisa sen renunciar ós obxetivos marcados.

Consideraranse aprobados se teñen todos os traballos entregados e os exames realizados, se procede.

16. Concreción dos elementos transversais:

A Accións de contribución ao plan lector

O longo do curso potenciarase o uso do libros de texto da materia, para que o alumno se concencie da importancia da lectura como medio de acadar os coñecementos necesarios.

O profesor axudará os alumnos para que a interpretación da linguaxe escrita sexa axeitada:

- Organizando a parte correspondente a tratar en cada sesión.
- Resolvendo as dúbidas de vocabulario, sobre todo das palabras propias dal materia, creando un diccionario de termos específicos.
- Pasarán os alumnos a bibliografía, referida sobre todo os volumes existentes na biblioteca do centro, indicando as unidades coas que están relacionados.
- Recomendará a lectura en cada avaliación dalgún dos libros ou cómics da biblioteca.

Este Plan Lector avaliarase xunto cos outros contidos no control de cada avaliación :

- Cunha pregunta sobre vocabulario empregado.
- Outra pregunta na que a interpretación do texto lles permita a realización do exercicio proposto.

O Departamento porá a disposición dos alumnos a bibliografía recomendada, sobre todo do material da biblioteca do centro.

B. Accións de contribución ao tratamento das TIC

Na aula de Debuxo temos un ordenador con conexión a internet e un canón dixital. Isto permite tratar os contidos con frecuentes proxeccións, tanto de imaxes (reproducións de obras de arte, deseños, arquitectura, etc) coma de presentacións preparadas especialmente para ampliar os temas tratados. Asemade, usamos a miúdo a conexión a internet para consultar contidos en páxinas web ou en documentais colgados na rede.

Ademais de enriquecer o tratamento dos contidos, resulta moito máis atractivo para o alumnado. O profesor fornece ademais o alumnado dun directorio de páxinas web e fontes específicas da materia para un mellor desenvolvemento da materia e como maneira de fomentar a consulta e formación activa paralela as clases.

Ó longo do curso fomentamos o emprego das TIC por parte do alumnado empregando a Aula de Informática (cando sexa posible) e os recursos propios do alumnado coa finalidade de:

- Elaborar traballos para a súa exposición na aula por parte do alumnado empregando presentacións con diapositivas e traballos en diferentes formatos

- Facer prácticas, exercicios e resolución de problemas online dos diferentes temas tratados no currículo.
- Como fonte de información e consulta constante e multilingüística.

C. Accións de contribución ao plan de convivencia

O departamento contribúe ó plan de convivencia do centro cos seguintes obxectivos:

1. Educar ó alumnado para a convivencia democrática, incorporando na práctica docente contidos relacionados coa convivencia escolar e a resolución pacífica de conflitos.
2. Educar no respecto á liberdade de conciencia e de conviccións relixiosas e morais, preservando a dignidade, integridade e intimidade de todos os membros da comunidade educativa.
3. Cumprir e facer cumprir as normas de convivencia do centro, no ámbito da súa competencia.
4. Fomentar un clima positivo de convivencia no centro, na aula e durante as actividades complementarias e extraescolares.
5. Manter a orde e poñer en coñecemento dos órganos competentes as condutas que alteren a convivencia.
6. Informar ás familias das cuestións que puidesen afectarlles, dos incumprimentos das normas de convivencia por parte dos seus fillos e das medidas disciplinarias tomadas ó respecto.
7. Controlar as faltas de asistencia e retrasos dos alumnos, informando ós titores segundo o procedemento aprobado no noso centro.

17. Actividades complementarias e extraescolares do departamento

O Debuxo artístico, é un campo aberto ás relacións con outras materias e Departamentos: Biblioteca, na montaxe de exposicións, traballos de cartelería, instalacións, etc.

Todos os departamentos que desexen establecer experiencias conxuntas en determinados temas de interese común ó longo do curso

Actividades extraescolares, colaborando na produción de carteis, fondos de atrezzo, xornadas culturais, etc.

Posibilidade de organizar-contratar durante o curso ben de maneira conxunta con outros Departamentos ou polo Departamento de obradoiros no centro relacionados coa nosa materia.

Participación en concursos de carácter artístico e de contidos transversais.

Visitas a exposicións que se realicen no entorno, que sirvan de complemento para ampliar os coñecementos, pero tamén para coñecer a realidade no campo do debuxo artístico..

18. Mecanismos de revisión, avaliación e modificación da programación didáctica en función dos resultados académicos e procesos de mellora

A taboa do apartado 11 será o instrumento necesario para avaliar en todo momento ó longo do curso a práctica docente e servirá para, de ser o caso, facer as oportunas modificacións e matizacións que conleven a unha mellor calidade e resultados nos procesos de ensino-aprendizaxe. Así, en cada trimestre, logo de cada avaliación faráse un seguimento pormenorizado dos logros de consecución positiva dos indicadores da táboa 11.

Programacion de Debuxo técnico II.

I.E.S. DE ALLARIZ		
CURSO	2º DE BACHARELATO CIENCIAS	
ASIGNATURA	DEBUXO TÉCNICO II	
PROFESOR	María Basilisa Álvarez Pazos (2º Bacharelato)	
LIBRO DE TEXTO	<i>Título</i>	—
	<i>Autor</i>	—
	<i>Editorial</i>	— ISBN —
	<i>Data Autoriz.</i>	— Galego <input checked="" type="checkbox"/> Castelán

Indice	88
Introducción e contextualización	89
Contribución ao desenvolvemento das competencias clave.	89
Obxectivos seráis da materia.	89
Contidos/Criterios de Avaliación/Estándares de aprendizaxe avaliáveis e a sua contribución ao desenvolvemento das competencias clave.	90
Estándares de aprendizaxe, temporalización, grao mínimo de consecución para superar a materia e procedementos e instrumentos de avaliación.	95
Metodoloxía didáctica	100
Materiais e recursos didácticos.	100
Avaliación inicial	100
Criterios sobre a avaliación. Sistema de cualificación e promoción do alumnado.	101
Avaliación extraordinaria.	101
Actividades de recuperación e reforzo para alumnos coa materia pendiente.	101
Procedementos para acreditar coñecementos previos.	102
Actividades complementarias e extraescolares previstas.	102
Medidas de atención á diversidade	102
Elementos trasversáis	102
Indicadores de logro para avaliar a programación e a práctica docente. Revisión e modificación das programacións docentes.	103

INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

Ao longo do curso nesta materia pretendemos que o alumnado esperte o seu interese polo mundo da xeometría e o debuxo, un coñecemento que facilite o desenvolvemento de actitudes, como as de tolerancia e ausencia de dogmatismo, e que permita actuar como persoas autónomas e críticas capaces de argumentar, xustificar as súas posicións e participar activamente na sociedade.

Débese ter en conta que os contidos deberán adaptarse en virtude das necesidades e intereses do alumnado e dos propios avances científicos e tecnolóxicos, para acadar os obxectivos propostos e actuar de acordo cunha ciencia para o mundo contemporáneo na que a materia se atopa adscrita.

Para acadar os obxectivos debemos ter en conta o medio familiar e o entorno social e cultural do alumnado. O alumnado procede dos concellos de Allariz, Xunqueira e A Merca cunha maioría da propia vila de Allariz.

CONTRIBUCIÓN AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE

Na materia de Debuxo Técnico incidiremos no adestramento de todas as competencias de xeito sistemático.

Tal e como se describe na lei, todas as áreas ou materias do currículo deben participar no desenvolvemento das distintas competencias do alumnado. Estas, de acordo coas especificacións da lei, son:

- 1.^a Comunicación lingüística: mediante a confección do coñecemento da terminoloxía propia dos elementos do linguaxe xeométrico contribúese ó logro da competencia de comunicación lingüística.
- 2.^a Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía: O desenrolo das fórmulas matemáticas que interveñen nos procesos xeométricos e na concreción de definicións de lugares xeométricos contribúe ó logro da competencia matemática
- 3.^a Competencia dixital: O emprego de vías de investigación na Web, así coma o emprego de produtos informáticos de CAD na resolución de problemas contribúe o desenrolo da competencia dixital.
- 4.^a Aprender a aprender: O emprego escalonado, dende o punto de vista didáctico, no desenrolo dos diferentes temas así como o carácter empírico da metodoloxía de resolución en fichas con problemas de xeometría basadas ademáis nas estratexias do aprendizaxe por descubrimento, contribúe ó logro da competencia para aprender
- 5.^a Competencias sociais e cívicas: O respecto polo esforzo intelectual e metodolóxico dos compañeiros así como as normas de clase que articulan a convivencia, contribúe as competencias sociais e cívicas.
- 6.^a Sentido de iniciativa e espírito emprendedor: A busca de solucións alternativas e diverxentes ante planteamentos a resolver xerados pola manipulación dos conceptos por medio do formato de fichas de traballo escalonado, contribúe ao desenrolo do sentido da iniciativa e o espírito emprendedor.
- 7.^a Conciencia e expresións culturais: A sensibilización ante os logros que da man da xeometría deveñen en disciplinas como a arquitectura, o deseño e ainxeniería, cristalizando o lóngo da historia do arte e a cultura contribúe a conciencia das expresións culturais.

OBXECTIVOS XERAIS DA MATERIA

- Considerar o debuxo técnico como unha linguaxe obxectiva e universal; valorar a necesidade de coñecer a súa sintaxe para poder expresar e comprender a información.
- Utilizar axeitadamente e con certa destreza os instrumentos e a terminoloxía específica do debuxo técnico.
- Valorar a importancia que ten o correcto acabado e a presentación do debuxo no referido á

diferenciación dos distintos trazos que o configuran, a exactitude destes e a limpeza e coidado

- do soporte.
- Fomentar o razoamento e o método nas representacións de carácter técnico e científico e para a concreción de formas nos procesos de deseño.
- Coñecer e comprender os principais fundamentos da xeometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas no plano.
- Comprender e empregar os sistemas de representación para resolver problemas xeométricos no espazo ou representar figuras tridimensionais no plano.
- Valorar a universalidade da normalización no debuxo técnico e aplicar as principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e cota das vistas dun corpo.
- Interpretar e representar obxectos compostos sinxelos, así como os seus compoñentes, e empregar para iso os sistemas de representación e os convencionalismos normalizados.
- Potenciar o trazado a manalzada como medio de acadar a destreza e a rapidez necesarias na expresión gráfica.
- Coñecer e utilizar as novas tecnoloxías e os programas de deseño, e valorar as súas posibilidades na realización de planos técnicos.
- Participar en proxectos cooperativos vinculados á materia.
- Integrar os coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá.

CONTIDOS / CRITERIOS DE AVALIACIÓN / ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES E A SÚA CONTRIBUCIÓN AO DESENVOLVEMENTO DAS 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).
 Obxectivos do bacharelato: segundo o DOG 120 do 29/VI/2015

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

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.9. Trazado de curvas cónicas e técnicas. ▪ B1.10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbola. ▪ B1.11. Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cíclicas e envolventes. ▪ B1.12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidencia. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. ▪ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. ▪ B1.14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipse afín a unha circunferencia. ▪ B1.15. Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliares axeitadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquejo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
Bloque 2. Sistemas de representación				

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Punto, recta e plano no sistema diédrico. ▪ B2.2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade. ▪ B2.3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas. ▪ B2.4. Construción de figuras planas no sistema diédrico. ▪ B2.5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións. ▪ B2.6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións. ▪ B2.7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións. ▪ B2.8. Afinidade entre proxeccións. ▪ B2.9. Problema inverso ao abatemento. ▪ B2.10. Corpos xeométricos no sistema diédrico. ▪ B2.11. Representación de poliedros regulares. Posicións singulares. ▪ B2.12. Determinación das súas seccións principais. ▪ B2.13. Representación de prismas e pirámides. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.14. Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións planas. ▪ B2.15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos. ▪ B2.16. Interseccións. ▪ B2.17. Xiros, abatements ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CAA
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.18. Sistemas axonométricos ortogonais. B2.19. Posición do triedro fundamental. B2.20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema. B2.21. Determinación de coeficientes de redución. B2.22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes. B2.23. Representación de figuras planas. B2.24. Representación simplificada da circunferencia. B2.25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT
Bloque 3. Documentación gráfica de proxectos				
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elaboración de bosquejos, esbozos e planos. B3.2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual. B3.3. Proxecto: tipos e elementos. B3.4. Planificación de proxectos. B3.5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. B3.6. Elaboración das primeiras ideas. B3.7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elaborar bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico. 	<ul style="list-style-type: none"> CSC
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.3. Debuxa bosquejos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	<p>construción.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.8. Presentación de proxectos. ▪ B3.9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo. ▪ B3.10. Debuxo de bosquexos a man alzada e esquemas. ▪ B3.11. Elaboración de debuxos cotados. ▪ B3.12. Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivamento e á presentación de proxectos. ▪ B3.14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas. ▪ B3.15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. ▪ B3.16. Selección do encadramento, a iluminación e o punto de vista. ▪ B3.17. Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquexos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoño a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, TEMPORALIZACIÓN, GRAO MÍNIMO DE CONSECUCCIÓN PARA SUPERAR A MATERIA E PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporización	Procedementos e instrumentos de avaliación

Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico

<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.1. Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade. 	<p>Executar correctamente problemas relacionados con potencia e inversión.</p> <p>Resolver problemas de tanxencias mediante o emprego de eixe e centro radical</p>	2 sesións	<p>. Informes de prácticas recollidas</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos. 		4 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións. 	<p>Resolve cónicas dados os seus elementos definidores.</p> <p>Emprega resolución por homoloxía para resolver tanxencias.</p>	3 sesións	<p>Cuestións, problemas e fichas</p> <p>. Informes de prácticas recollidas</p> <p>Proba práctica evaluable</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia. 		4 sesións	

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporización	Procedementos e instrumentos de avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións. 	Resolve problemas xeométricos diversos mediante o emprego da homoloxía	4 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada. 		3 sesións	

Bloque 2. Sistemas de representación

<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude. 	Resolve verdadeira magnitude, xiros e cambios de plano. Representa o cubo ou o hexaedro en calquera posición.	4 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.1.3. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas. 		4 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida. 	Interseccións, xiros e abatements para determinar magnitudes.	3 sesións	Proba práctica evaluable
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude. 		3 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporización	Procedementos e instrumentos de avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída. 		4 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución. 	Determinación de coeficientes de redución. Representación simplificada da circunferencia	3 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios. 		3 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras. 		5 sesións	
Bloque 3. Documentación gráfica de proxectos			
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico. 	Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. Elaboración de debuxos acotados	3 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. 		3 sesións	

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporización	Procedementos e instrumentos de avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.3. Debuxa bosquexos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas. 		2 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoñendo as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación. 		3 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización. 	Uso básico de Cad e outras aplicacións de software.	3 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas Proba práctica evaluable

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato			
Estándares de aprendizaxe	Grao mínimo de consecución	Temporización	Procedementos e instrumentos de avaliación
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoñendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade. 		4 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado. 	Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas.	3 sesións	Cuestións, problemas e fichas . Informes de prácticas recollidas
<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron. 		4 sesións	

Contidos Mínimos a Reforzar Da Materia de Debuxo Técnico I do Curso 2019-2020 Por Causa do Covid-19

Tal e como se sinalou na Adaptación da programación realizada no curso pasado, os seguintes contidos mínimos non poideron ser impartidos por mor da situación especial de non presencialidade vivida durante o curso na 3ª Avaliación.

Serán impartidos ou reforzados durante a 1ª Avaliación os seguintes apartados:

Bloque 1. Xeometría e Debuxo Técnico

- Saber obter escalas gráficas con contraescala
- Saber debuxar unha figura homotética doutra dada a razón de homotecia directa e inversa
- Saber distinguir entre homotecia e semellanza.
- Saber aplicar homotecia á resolución de rectas tanxentes a dúas circunferencias
- Saber debuxar elipses por puntos e por radiación, dados os diámetros reais ou conxugados.

Bloque 2. Sistemas de Representación

Saber debuxar pezas sinxelas nos distintos tipos de perspectiva cónica..

Bloque 3. Normalización

Saber acotar pezas sinxelas.

METODOLOXÍA DIDÁCTICA

Basearase nunha serie de principios ou pautas que se poden resumir no seguinte:

a) Despertar o interés do alumno polo tema obxecto de estudio. Unha forma de motivación e partir das experiencias propias do alumnado, de problemas reais ou de exemplos cotiáns.

b) Coñecer as ideas previas dos alumnos sobre cada tema, a través de actividades de exploración como cuestionarios, entrevistas ou observación directa na aula, poñendo de manifesto esas ideas e que o alumnado poida tomar conciencia delas.

c) Estimular a introducción de novos conceptos, creando dentro da clase grupos de traballo nos que se discutan distintos puntos de vista.

Así mesmo, ó longo do curso utilizaremos unha serie de técnicas coordinadas para dirixir a aprendizaxe cara os obxetivos previstos, como son:

- Exposición orientadora do profesor, que servirá ós alumnos como base para a comprensión das distintas unidades didácticas. O profesor explicará os temas que correspondan e seguindo a orde que se presenta na programación.
- Utilización de recursos audiovisuais e informáticos.
- Utilización da biblioteca.
- Cadernos de traballo do alumno onde se recollen informacións tratadas nas clases e as distintas actividades realizadas.
- Cadernos de traballo do alumno onde se recollen informacións tratadas nas clases e as distintas actividades realizadas
- O profesor explicará os temas que correspondan e seguindo a orde que se presenta na programación.
- De cada tema realizaranse exercicios prácticos que afiancen e clarifique o tema. Estes exercicios non se puntuarán.
- En calquera momento, o profesor solicitará ó alumno que saia á pizara a resolver calquera exercicio, pero non se terá en conta á hora de poñer nota.
- O remate dun conxunto de temas, o profesor propondrá exercicios deles para que os alumnos os realicen ná súa casa. Ditos exercicios serán recollidos nas datas que se fixen e serán corrixidos polo profesor.

MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS

- O alumno fará uso de calquera manual sobre a materia que sexa apto para o estudio, de xeito opcional, dispoñibles na biblioteca do centro.
- Láminas ou fichas de manuais de prácticas como o proposto pola Editorial Alarcón para prácticas, dispoñible na biblioteca do centro.
- Escuadra, cartabón, compás e regra.
- Lápices ou portaminas de distintas durezas, goma e papel vexetal.
- Material informático.

AVALIACIÓN INICIAL

Ao comezo de curso realizarase unha proba de avaliación inicial, mediante unha proba tipo test sobre coñecementos e capacidades que deberían terse acadado en cursos anteriores, para

valorar de que punto partimos con cada alumno e alumna e así facilitar o desenvolvemento da materia e a atención individualizada coas actividades de reforzo e ampliación que se precisen.

CRITERIOS SOBRE AVALIACIÓN, SISTEMA DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN DO ALUMNADO

AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN

Consideraremos a avaliación como un proceso no que distinguiremos tres aspectos:

1.-Os contidos asimilados polos alumnos e alumnas. Para elo faremos o seguinte:

- O alumno deberá realizar unha serie de láminas de aplicación práctica do debuxo que terán a efecto de nota o mesmo peso que os exames. As láminas formarán bloques e cada bloque levará una única nota. Será un bloque por avaliación e cada un deles poderá constar dun número indeterminado de láminas. Realizaranse tanto polo método tradicional coma por ordenador.
- Farase exames de xeometría plana, de Xeometría descriptiva e de normalización, salvo cambios que se produzan ó longo do curso. Tentarase que coincidan dous en cada avaliación.
- A nota da avaliación sae da media entre os exames e o bloque de láminas.
- As recuperacións faranse en tres días a finais de curso.. Solamente as recuperacións faranse sobre os mínimos esixibles e a nota máxima que se pode obter neste exames e de cinco puntos. O resto dos exames do curso poderá versar sobre calquera parte da materia programada.
- É imprescindible para poder presentarse a recuperación, ter entregados tódolos exercicios teóricos arriba indicados.
- Para a recuperación, non é obrigatorio voltar a facer as láminas, pero sí recomendable repetir as suspensas , xa que doutro xeito, para facer a media da nota, computaría a obtida nas avaliacións. En caso de repetir as suspensas, voltaríase a obter a nova nota do bloque de láminas e sería éste o que se tería en conta a hora de facer as medias.
- En setembro farase un único exame de todo, non conservándose partes aprobadas de xuño. Sería imprescindible para poder presentarse, o ter entregados tódolos exercicios teóricos arriba indicados
- Non se esixiría a presentación das láminas e a nota resultante sería a obtida no exame unicamente.
- Nin na recuperación de xuño nin na de setembro, se computará o 1,5 resultante de ter ben o 80% dos exercicios.
- Se por calquera motivo fora necesaro partir algún exame, faríase.
- O alumno deberá levar ó día os apuntes da materia pasados a limpo.

AVALIACIÓN EXTRAORDINARIA

As alumnas ou alumnos que non aproben na avaliación de xuño realizarán unha proba no mes de setembro que terá en conta os contidos mínimos previstos na programación da materia. O aprobado conseguirase acadando un 5 en dita proba.

Deberán entregar aqueles traballos que non fixeran de forma correcta ao longo do curso.

PROMOCIÓN:

Segundo o establecido no Proxecto educativo de centro (PEC)

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN E REFORZO PARA ALUMNOS/AS COA MATERIA PENDENTE

O alumnado que teña pendente a materia poderá realizar, de acordo co xefe de departamento, tres probas (unha coa materia de cada avaliación). A terceira terá carácter de proba

final na que se poderán recuperar os contidos non superados nas anteriores. Se non supera a materia na convocatoria de xuño terá dereito a outra proba no mes de setembro.

PROCEDIMENTOS PARA ACREDITAR COÑECEMENTOS PREVIOS:

O alumnado que estea cursando 2º de Bacharelato e necesita acreditar coñecementos previos para as asignaturas de Debuxo Técnico I acreditará ditos coñecementos da seguinte forma:

- Aqueles contidos coincidentes cos das asignaturas correspondentes de 2º de bacharelato consideraranse adquiridos se son aprobados en 2º Bac. Os non coincidentes poderán ser superados mediante a realización e superación de traballos.
- Haberá un seguimento dese alumnado, polo que se non se están conseguindo en 2º os coñecementos previos comunicaráse a necesidade de facer ata tres probas parciais, das que a última terá carácter de proba final .

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES PREVISTAS

-Non están previstas.

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Ao alumnado que presente maiores dificultades para progresar na asignatura proporcionaráselle actividades e exercicios de reforzo, se o solicitan e se considera pertinente, co fin de que acaden os obxectivos previstos. Tamén se lle proporcionaran actividades de ampliación a aqueles alumnos/as que o desexen e se considere que resulta positivo.

ELEMENTOS TRANSVERSAIS:

Traballaranse principalmente os seguintes temas transversais:

Educación para a igualdade entre os sexos: tratarase no discorrir diario das clases.

Educación para a saúde e educación sexual: análise do canon na arquitectura en na representación anatómica como representación xeométrica na arte o longo da historia.

Educación ambiental: en relación, sobre todo cos aspectos relacionados coa biodiversidade, exploración das aplicacións da xeometría na natureza na representación xeométrica.

FOMENTO DA LECTURA.CONTRIBUCIÓN AO PROXECTO LECTOR.

Tratarase de fomentar nos alumnos un hábito de lectura. Recuriremos a:

1. Lecturas do libro de texto.
2. O tratamento
3. Recomendación de lectura de libros

As actividades para o fomento da lectura son:

- Lecturas en clase: De textos científicos, artigos de prensa, revistas, enciclopedias etc..
- Enriquecemento do vocabulario dos alumnos buscando termos científicos ou non no dicionario.
- Deseñaranse actividades con textos científicos, artigos de prensa, etc. para potenciar a comprensión lectora.
- Búsqueda de información escrita en fontes diversas.
- Coordinación coa profesora responsable da Biblioteca.

CONTIBUCIÓN AO PLAN TIC

As actividades para o fomento das TIC previstas son

- Traballo con software de todo tipo, especialmente CAD
- Búsqueda de información en internet
- Traballo (visionado, crítica, comentario...) con material audiovisual de distintos tipos e formatos (vídeos, DVD, internet)
- Uso de actividades interactivas existentes na internet.
- Creación e uso de actividades con ferramentas como Ardora, Jclíc, Hotpotatoes e Webquests.

INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR A PROGRAMACIÓN E A PRÁCTICA DOCENTE. REVISIÓN E MODIFICACIÓN DAS PROGRAMACIÓNS DOCENTES

A avaliación da programación non debe ser a simple medida dos resultados obtidos en relación cos obxectivos propostos, senón un elemento regulador do proceso educativo completo. Aínda que a programación é un instrumento indispensable para dar coherencia ao funcionamento dun curso, a súa elaboración é progresiva e lenta, tanto polas características da mesma, como pola necesidade de que as propostas e decisións que a integran sexan realmente compartidas por todo o profesorado do departamento.

É imprescindible ter en conta que todo é susceptible de modificación, xa que a exposición teórica da programación ten que verse contrastada coa posta en práctica. Ao longo do curso académico, o profesorado debe detectar o grao en que os alumnos e alumnas adquiren os contidos e as posibles deficiencias da programación.

Así, ao longo de todo o curso, e sobre todo nas reunións de departamento, iranse analizando e mellorando, na medida do posible, os distintos aspectos da programación e da práctica docente: **os obxectivos, contidos, metodoloxía, recursos e materiais, temporalización, motivación do alumnado**,...; para facer da programación o instrumento realmente eficaz para o ensino-aprendizaxe.

ANEXO I:

Materia a impartir durante a I Avaliación, non impartida no curso anterior 2019-2020 por causa da situación especial derivada da pandemia por Covid19

1º e 3º ESO: Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Educación plástica, Visual e Audiovisual do curso 2019-2020 por causa do Covid19: Non procede neste curso, dado que o 1º curso da materia non ten continuidade. Contemplárase dito reforzo na programación didáctica do curso vindeiro 2021-2022 na materia de Educación plástica, visual e audiovisual de 3º da ESO.

4º ESO: Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Educación plástica, Visual e Audiovisual do curso 2019-2020 por causa do Covid19
Tal e como se sinalou na Adaptación da programación realizada no curso pasado, os seguintes contidos mínimos non poideron ser impartidos por mor da situación especial de non presencialidade vivida durante o curso na 3ª Avaliación.

Serán impartidos ou reforzados durante a 1ª Avaliación os seguintes apartados:

UNIDADE 5: Debuxo técnico

5.1. Clasifica polígonos de 3 a 5, lados, identificando os seus elementos e diferenciando se é regular ou irregular.

5.2. Constrúe distintos triángulos coñecendo algúns dos seus datos.

5.3. Constrúe cuadriláteros e paralelogramos coñecendo algúns dos seus datos.

5.4. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata 6 lados inscritos nunha circunferencia e coñecendo o lado.

6.1. Executa correctamente tanxencias entre circunferencias e con rectas.

7.1. Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.

UNIDADE 6: Sistemas de representación

3.2. Analiza, identifica e aplica valores estéticos e funcionais no deseño.

3.3. Analiza, identifica e realiza deseños aplicando criterios de sostibilidade e de eco-eficiencia.

4.1. Analiza e executa deseños aplicando composicións modulares ao estudo da organización do plano e do espazo.

5.1. Representa obxectos de xeito obxectivo utilizando os instrumentos de debuxo e aplicando as normas estandarizadas de representación.

6.1. Coñece e comprende distintos sistemas de proxección.

6.2. Visualiza e identifica as proxeccións de formas tridimensionais polas súas vistas principais.

6.3. Debuxa as vistas principais de volumes frecuentes.

7.1. Coñece fundamentos para a construción de perspectivas.

7.2. Realiza volumes elementais de perspectivas isométricas e cabaleira.

1º e 2º Bacharelato, Debuxo artístico I e II: Contidos mínimos non impartidos a reforzar da materia de Educación plástica, Visual e Audiovisual do curso 2019-2020 por causa do Covid19: Tal e como quedou reflectido na Adaptación da programación realizada no curso anterior, foron impartidos todos os contidos da materia de Debuxo artístico

1º e 2º Bacharelato, Debuxo técnico I e II:

Tal e como se sinalou na Adaptación da programación realizada no curso pasado, os seguintes contidos mínimos non poideron ser impartidos por mor da situación especial de non presencialidade vivida durante o curso na 3ª Avaliación.

Serán impartidos ou reforzados durante a 1ªAvaliación os seguintes apartados:

Bloque 1. Xeometría e Debuxo Técnico

- Saber obter escalas gráficas con contraescala
- Saber debuxar unha figura homotética doutra dada a razón de homotecia directa e inversa
- Saber distinguir entre homotecia e semellanza.
- Saber aplicar homotecia á resolución de rectas tanxentes a dúas circunferencias
- Saber debuxar elipses por puntos e por radiación, dados os diámetros reais ou conxugados.

Bloque 2. Sistemas de Representación

Saber debuxar pezas sinxelas nos distintos tipos de perspectiva cónica..

Bloque 3. Normalización

Saber acotar pezas sinxelas.

ANEXO II:

Metodoloxía no caso de ensino a distancia ou semipresencial por causa da situación especial derivada da pandemia por Covid19

Metodoloxía de traballo que se seguirá no caso de ensino a distancia:

1. Un grupo completo:

- No horario habitual da materia, impartirase a clase de maneira telemática.
- As tarefas propostas indícaranse durante a docencia online e/ou colgaranse na aula virtual.
- As tarefas resoltas enviaranse ao profesorado por correo electrónico.
- Poderán ser corrixidas mediante:
 - Clase telemática no horario da materia.
 - Corrección individualizada e posterior envío por correo electrónico.
 - Correccións globais explicativas subidas á aula virtual.

2. Parte do grupo:

- No horario habitual da materia, impartirase a clase de maneira presencial e telemática.
- Para o alumnado que acuda ás aulas, seguirase a metodoloxía habitual descrita na programación.
- Para o alumnado que non asista presencialmente; no referente ás tarefas; seguirase o procedemento descrito no apartado 1 (Grupo completo).

Metodoloxía no caso do alumnado que non poida seguir ensinanza telemática

1. Acceso limitado a internet, unicamente: correo, aula virtual, pero non segue a clase online

O alumnado poderá acceder a explicacións escritas detalladas, tarefas propostas e correccións personalizadas subidas á aula virtual ou mediante o envío de dito material ao correo electrónico.

Sen acceso a internet

- Despois da comunicación da ausencia (total ou parcial) dos/as estudantes; tentarase (para este alumnado) nos dous días seguintes a dita comunicación, deixar impresas as explicacións detalladas, actividades propostas e actividades resoltas, desa semana:
 - En conserxería (para que o recolla alguén achegado, que non se atope en corentena)
 - Para enviarse por correo ordinario (ou a través de reparto do concello)
- Se a ausencia do grupo ou do alumnado específico, se prolonga no tempo, os luns de cada semana os estudantes terán á súa disposición este material seguindo as vías anteriores.
- As dúbidas referentes á materia poderán ser resoltas mediante vía telefónica nas horas de titoría de atención a pais e nais e/ou nas horas de xefatura de departamento.

Allariz, Setembro de 2020
Asdo: María Basilisa Álvarez Pazos