

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA LOMLOE

Centro educativo

Código	Centro	Concello	Ano académico
36004137	IES Ramón M ^a Aller Ulloa	Lalín	2024/2025

Área/materia/ámbito

Ensinanza	Nome da área/materia/ámbito	Curso	Sesións semanais	Sesións anuais
Bacharelato	Debuxo Técnico Aplicado ás Artes Plásticas e ao Deseño II	2º Bac.	4	116

Réxime

Réxime xeral-ordinario

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

1. Introducción

A arte e a xeometría manteñen unha estreita relación que podemos atopar desde as creacións das máis antigas civilizacións ata as máis innovadoras realizadas na actualidade. O debuxo técnico é unha ferramenta básica e necesaria no desenvolvemento da actividade artística en calquera dos seus ámbitos.

A materia de DTAAPD ofértase ao alumnado da etapa de bacharelato na modalidade de Artes co obxectivo de desenvolver o currículo de debuxo técnico desde unha perspectiva na que non se perda de vista a conexión coa produción artística.

A materia, que se desenvolve nos dous cursos da etapa, relacionase con moitas das competencias clave e cos obxectivos do bacharelato, xa que promove e estimula a creatividade e as posibilidades de expresión do alumnado, consolida hábitos de disciplina e responsabilidade no traballo individual e en grupo, integra coñecementos científicos, estimula o razoamento lóxico para a resolución de problemas prácticos, desenvolve destrezas tecnolóxicas, competencias dixitais e fortalece capacidades.

A materia é eminentemente práctica e favorece metodoloxías activas nas que destaque a investigación, a experimentación, a proposta creativa e a posta en común do traballo individual e colectivo.

A incorporación de diferentes ferramentas e programas de deseño e debuxo en 2D e 3D contribúe a que o alumnado integre esta linguaxe e dótase de competencias dixitais indispensables para o seu futuro profesional. Ademais, fomenta a participación activa do alumnado en igualdade, adoptando un enfoque inclusivo, non sexista e facendo especial fincapé na superación de calquera estereotipo que supoña unha discriminación.

As ensinanzas artísticas teñen, entre os seus obxectivos, proporcionar ao alumnado as destrezas necesarias para representar obxectos e espazos, comunicar ideas e sentimentos e desenvolver proxectos sinxelos. Entre estas ensinanzas atópase a materia de Debuxo Técnico Aplicado ás Artes Plásticas e ao Deseño, que adquire un papel especialmente relevante en todas aquelas disciplinas artísticas que requiren anticipar e comunicar aquilo que despois vai ser materializado seguindo unhas pautas de representación que atenden a sistemas normalizados. A comprensión e o uso de diferentes construcións xeométricas e técnicas de representación mediante a realización de bosquexos, esbozos a man alzada, planos ou modelizacións dixitais é de grande importancia para desenvolver a creatividade do alumnado e unha comunicación máis efectiva, favorecendo ademais o desenvolvemento do pensamento diverxente, a observación, a transferencia a outras situacións, así como a comprensión da súa contorna.

No segundo curso da materia, e sobre a base dos contidos traballados no primeiro curso, o alumnado irá adquirindo un coñecemento máis amplo desta disciplina e abordará a súa aplicación en proxectos máis especializados ou cun grao de complexidade maior.

Ao igual que no primeiro curso, os criterios de avaliación e os contidos desta materia organízanse ao redor de catro bloques interrelacionados:

No bloque "Xeometría, arte e contorna", o alumnado analiza a presenza da xeometría nas formas naturais e nas obras e representacións artísticas do pasado e do presente, e aborda o estudo das principais construcións e transformacións xeométricas para aplicalas ao deseño gráfico, de patróns e mosaicos.

No bloque "Sistemas de representación do espazo aplicados", preténdese que o alumnado adquira os coñecementos necesarios para representar graficamente a realidade espacial ou comunicar o resultado final dun produto ou espazo que deseñaron, optando polo sistema representativo máis conveniente para o seu proxecto creativo.

No bloque "Normalización e deseño de proxectos", dótase o alumnado dos contidos necesarios para que a información representada sexa interpretada de forma inequívoca por calquera persoa que posúa o coñecemento dos códigos e normas UNE e ISO, co fin de elaborar, de forma individual ou en grupo, proxectos de deseño sinxelos.

Finalmente, no bloque "Ferramentas dixitais para o deseño", preténdese que o alumnado sexa capaz de utilizar diferentes programas e ferramentas dixitais en proxectos artísticos ou de deseño e que adquira un coñecemento básico que lle permita experimentar e, posteriormente e de forma autónoma, actualizar continuamente as súas habilidades dixitais e técnicas implicadas.

2. Obxectivos e súa contribución ao desenvolvemento das competencias

Obxectivos	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBX1 - Observar, analizar e valorar a presenza da xeometría na natureza, a contorna construída e a arte, identificando as súas estruturas xeométricas, elementos e códigos, cunha actitude proactiva de apreciación e gozo, para explicar a súa orixe, función e intencionalidade en distintos contextos e medios.	1-2		2	1	40	1		1-2
OBX2 - Desenvolver propostas gráficas e de deseño utilizando tanto o debuxo a man alzada como os materiais propios do debuxo técnico e elaborando trazados, composicións e transformacións xeométricas no plano de forma intuitiva e razoada, para incorporar estes recursos tanto na transmisión e desenvolvemento de ideas coma na expresión de sentimentos e emocións.	1		2		11-50			31-32-41-42
OBX3 - Comprender e interpretar o espazo e os obxectos tridimensionais analizando e valorando a súa presenza nas representacións artísticas, seleccionando e utilizando o sistema de representación máis adecuado para aplicalo á realización de ilustracións e proxectos de deseño de obxectos e espazos.			4		11-50		3	31-32-41-42
OBX4 - Analizar, definir formalmente ou visualizar ideas, aplicando as normas fundamentais UNE e ISO para interpretar e representar obxectos e espazos, así como documentar proxectos de deseño.	2		4	3	50		3	32-41-42
OBX5 - Integrar e aproveitar as posibilidades que ofrecen as ferramentas dixitais, seleccionando e utilizando programas e aplicacións específicas de debuxo vectorial 2D e de modelaxe 3D para desenvolver procesos de creación artística persoal ou de deseño.		1-2	3	2-3	50		3	31-41-42

Descrición:

3.1. Relación de unidades didácticas

UD	Título	Descrición	% Peso materia	Nº sesións	1º trim.	2º trim.	3º trim.
1	O deseño con estruturas modulares.	Estudo das posibilidades do deseño con redes e módulos. O emprego das transformacións xeométricas. Xeración da ilusións ópticas. Emprego de medios tradicionais e dixitais.	7	8	X		
2	As transformacións xeométricas aplicadas ao deseño.	Estudo das transformacións xeométricas e aplicación no deseño de mosaicos e patróns empregando medios tradicionais e dixitais.	7	8	X		
3	Xeometría e ilusións ópticas.	Estudo das ilusións ópticas e elaboración de novas mediante construcións xeométricas.	7	8	X		
4	Estudo das curvas cónicas.	Estudo das curvas cónicas e a súa presenza na natureza e na arte. Aplicación no deseño.	8	10	X		
5	Aplicación das tanxencias e enlaces no deseño gráfico.	Aplicación das tanxencias e enlaces na elaboración de produtos de deseño gráfico. Medios tradicionais e dixitais.	8	10		X	
6	O sistema axonométrico na representación de volumes.	Representación de sólidos sinxelos conformados por aristas rectas e curvas (arcos de circunferencia en planos paralelos aos planos que conforman o triedro trirrectángulo) empregando medios tradicionais e dixitais.	11	12		X	
7	A perspectiva lineal na representación de espazos e volumes.	Representación de volumes e espazos en perspectiva lineal de plano do cadro frontal, oblícuo e inclinado. Medios dixitais e tradicionais.	14	16		X	
8	Aplicación das sombras nos sistemas de representación.	Obtención das sombras xeradas pola iluminación solar e puntual empregando medios tradicionais e dixitais.	10	12		X	
9	O proxecto de deseño.	Planificación dun proxecto de deseño coas diferentes fases. Aplicación da normalización.	14	16			X
10	Aplicación dos sistemas de representación ao deseño.	Emprego dos sistemas de representación na definición formal dun obxecto ou espazo no proceso de deseño.	14	16			X

3.2. Distribución currículo nas unidades didácticas

UD	Título da UD	Duración
1	O deseño con estruturas modulares.	8

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Identificar e explicar a presenza de formas e relacións xeométricas na arte e no deseño, comprendendo o motivo ou a intencionalidade coa que se utilizaron.	Capacidade para seleccionar, ordear e explicar mediante exemplos a presenza da xeometría na arte e o deseño.	TI	100
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Capacidade para representar formas básicas por medios dixitais empregando un programa vectorial.		
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Capacidade para representar formas básicas por medios dixitais nun programa vectorial.		

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

Contidos
- Composicións modulares no deseño gráfico de obxectos e de espazos.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
2	As transformacións xeométricas aplicadas ao deseño.	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.2 - Diseñar patróns e mosaicos aplicando as transformacións xeométricas ao deseño de patróns, mosaicos e redes modulares.	Resolver transformacións xeométricas dunha forma plana a partires duns datos	PE	60
CA1.2.1. - Aplicar transformacións xeométricas a figuras planas por medios manuais e dixitais.			
CA1.1 - Identificar e explicar a presenza de formas e relacións xeométricas na arte e no deseño, comprendendo o motivo ou a intencionalidade coa que se utilizaron.	Capacidade para seleccionar, ordear e explicar o uso das transformacións xeométricas nos diferentes campos do deseño.	TI	40
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Manexo axeitado dun programa vectorial 2D: Debuxo e transformacións.		
CA4.1 - Diseñar patróns e mosaicos aplicando as transformacións xeométricas ao deseño de patróns, mosaicos e redes modulares.	Capacidade para elaborar deseños baseados en transformacións xeométricas		

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Manexo axeitado dun programa vectorial 2D: Debuxo e transformacións.		

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

Contidos
- Transformacións xeométricas aplicadas á creación de mosaicos e patróns. Trazado con e sen ferramentas dixitais.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
3	Xeometría e ilusións ópticas.	8

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.1 - Identificar e explicar a presenza de formas e relacións xeométricas na arte e no deseño, comprendendo o motivo ou a intencionalidade coa que se utilizaron.	Xerar unha ilusión óptica empregando construcións xeométricas. Uso de medios dixitais e tradicionais.		
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Manexo axeitado dun programa vectorial 2D: Debuxo e transformacións.	TI	100
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Manexo axeitado dun programa vectorial 2D: Debuxo e transformacións.		

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

Contidos
- Xeometría e ilusións ópticas na arte e no deseño.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
4	Estudo das curvas cónicas.	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Diseñar formas creativas empregando tanxencias, enlaces e curvas cónicas e técnicas.		PE	80
CA1.3.2. - Resolución das construcións básicas relacionadas coa curvas cónicas e técnicas.	Coñecemento da xeometría das curvas cónicas e resolución de das construcións básicas.		
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Presentación de debuxos realizados mediante unha aplicacións vectorial2D	TI	20
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Presentación de debuxos realizados mediante unha aplicacións vectorial2D		

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

Contidos
- As curvas cónicas na natureza, na contorna, na arte e no deseño.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
5	Aplicación das tanxencias e enlaces no deseño gráfico.	10

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA1.3 - Diseñar formas creativas empregando tanxencias, enlaces e curvas cónicas e técnicas.		PE	65
CA1.3.1. - Resolución de casos de tanxencias entre recta e circunferencia e entre circunferencias, aplicando os principios básicos.	Resolución de tanxencias e enlaces a partir dos principios básicos.		
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Empre	TI	35
CA4.2 - Diseñar formas creativas, empregando tanxencias, enlaces e curvas cónicas e técnicas.	Deseño de formas xeométricas resoltas con enlaces e tanxencias.		
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Manexo axeitado dun programa vectorial 2D: Debuxo e transformacións.		

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

Contidos
- Enlaces e tanxencias. Aplicación no deseño gráfico mediante trazado manual e dixital.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
6	O sistema axonométrico na representación de volumes.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Debuxar, nas perspectivas isométrica e cabaleira, formas volumétricas incorporando curvas.		PE	60
CA2.1.1. - Representar en isometría e perspectiva cabaleira volumes definidos mediante as súas vistas ortogonais.	Interpretación de pezas tridimensionais definidas polas vistas ortogonais e representación en isometría e perspectiva cabaleira.		
CA2.4 - Realizar e presentar proxectos, aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Modelado 3d con ferramentas dixitais. .	TI	40
CA3.1 - Debuxar, nas perspectivas isométrica e cabaleira, formas volumétricas incorporando curvas.	Resolver casos sinxelos de representación de circunferencias paralelas aos planos coordenados		
CA4.3 - Debuxar, nas perspectivas isométrica e cabaleira, formas volumétricas incorporando curvas.	Representación de obxectos tridimensionais empregando o sistema axonométrico ortogonal e oblícuo.		
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.		

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

Contidos
- Representación da circunferencia e de sólidos sinxelos en perspectivas isométrica e cabaleira. Aplicación ao deseño de formas tridimensionais.
- Estructuras poliédricas. Os sólidos platónicos. Aplicación na arquitectura e no deseño.
- Representación de obxectos mediante as súas vistas coutadas. Cortes, seccións e roturas.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
7	A perspectiva lineal na representación de espazos e volumes.	16

Craterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.2 - Diseñar espazos ou escenografías aplicando a perspectiva cónica, representando as luces e as sombras dos obxectos contidos para alcanzar unha maior comprensión e definición da realidade e reflexionando sobre o proceso realizado e o resultado obtido.		PE	60
CA2.2.1. - Representar en perspectiva lineal volumes e espazos sinxelos, obtendo as sombras producidas por unha iluminación determinada.	Coñecer os fundamentos da perspectiva lineal e representar espazos e volumes a partires dos datos básicos da xeometría do espazo/obxecto e da posición do punto de vista e plano do cadro.		
CA1.4 - Diseñar espazos ou escenografías aplicando a perspectiva cónica, representando as luces e as sombras dos obxectos contidos para alcanzar unha maior comprensión e definición da realidade e reflexionando sobre o proceso realizado e o resultado obtido.	Aplicar a perspectiva lineal no proceso de deseño de espazos.	TI	40
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.		
CA2.4 - Realizar e presentar proxectos, aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, do publicidade e da arte.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.		
CA3.2 - Diseñar espazos ou escenografías aplicando a perspectiva cónica, representando as luces e as sombras dos obxectos contidos para alcanzar unha maior comprensión e definición da realidade e reflexionando sobre o proceso realizado e o resultado obtido.	Aplicar a perspectiva lineal no proceso de deseño de espazos.		
CA4.4 - Diseñar espazos ou escenografías aplicando a perspectiva cónica, representando as luces e as sombras dos obxectos contidos para alcanzar unha maior comprensión e definición da realidade e reflexionando sobre o proceso realizado e o resultado obtido.	Aplicar a perspectiva lineal no proceso de deseño de espazos.		
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.		

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

Contidos
<ul style="list-style-type: none"> - A representación do espazo no deseño e na arte contemporánea. - Aplicacións da perspectiva cónica, frontal, oblicua e de cadro inclinado ao deseño de espazos e obxectos. Representación de luces e sombras. - Representación de obxectos mediante as súas vistas coutadas. Cortes, seccións e roturas. - Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
8	Aplicación das sombras nos sistemas de representación.	12

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.1 - Debuxar, nas perspectivas isométrica e cabaleira, formas volumétricas incorporando curvas.			
CA2.1.1. - Representar en isometría e perspectiva cabaleira volumes definidos mediante as súas vistas ortogonais.	Resolver as sombras producidas por unha iluminación solar ou puntual en sistema axonométrico.		
CA2.2 - Diseñar espazos ou escenografías aplicando a perspectiva cónica, representando as luces e as sombras dos obxectos contidos para alcanzar unha maior comprensión e definición da realidade e reflexionando sobre o proceso realizado e o resultado obtido.		PE	60
CA2.2.1. - Representar en perspectiva lineal volumes e espazos sinxelos, obtendo as sombras producidas por unha iluminación determinada.	Resolver as sombras producidas por unha iluminación solar ou puntual en perspectiva lineal.		
CA1.4 - Diseñar espazos ou escenografías aplicando a perspectiva cónica, representando as luces e as sombras dos obxectos contidos para alcanzar unha maior comprensión e definición da realidade e reflexionando sobre o proceso realizado e o resultado obtido.	Emprego da iluminación na definición dos espazos -deseñados.		
CA1.5 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño e da publicidade.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.		
CA2.4 - Realizar e presentar proxectos, aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, do publicidade e da arte.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.	TI	40
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Modelado 3d con ferramentas dixitais.		

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

Contidos
- A representación do espazo no deseño e na arte contemporánea. - Aplicacións da perspectiva cónica, frontal, oblicua e de cadro inclinado ao deseño de espazos e obxectos. Representación de luces e sombras. - Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
9	O proxecto de deseño.	16

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - Proxectar, de maneira individual ou en grupo, un deseño sinxelo, comunicando de maneira clara e inequívoca a súa forma e dimensións mediante o uso da normalización, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo.	Planificar o deseño dun espazo ou un obxecto nas diferentes fases.	TI	100
CA3.3 - Proxectar, de maneira individual ou en grupo, un deseño sinxelo, comunicando de maneira clara e inequívoca a súa forma e dimensións mediante o uso da normalización, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo.	Planificar o deseño dun espazo ou un obxecto nas diferentes fases.		
CA3.4 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Modelado por medios dixitais. Aplicación no proxecto de deseño.		
CA4.5 - Proxectar, de maneira individual ou en grupo, un deseño sinxelo, comunicando de maneira clara e inequívoca a súa forma e dimensións mediante o uso da normalización, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo.	Planificar o deseño dun espazo ou un obxecto nas diferentes fases.		
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Modelado por medios dixitais. Aplicación no proxecto de deseño.		

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

Contidos
- Aplicacións da perspectiva cónica, frontal, oblicua e de cadro inclinado ao deseño de espazos e obxectos. Representación de luces e sombras.

Contidos
- Fases dun proxecto de deseño: do esbozo ao plano de taller. - Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

UD	Título da UD	Duración
10	Aplicación dos sistemas de representación ao deseño.	16

Criterios de avaliación	Mínimos de consecución	IA	%
CA2.3 - Proxectar, de maneira individual ou en grupo, un deseño sinxelo, comunicando de maneira clara e inequívoca a súa forma e dimensións mediante o uso da normalización, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo.	Capacidade para chegar a un resultado cunha definición suficiente	TI	100
CA2.4 - Realizar e presentar proxectos, aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Aplicación axeitada das aplicacións dixitais ao proxecto de deseño.		
CA3.3 - Proxectar, de maneira individual ou en grupo, un deseño sinxelo, comunicando de maneira clara e inequívoca a súa forma e dimensións mediante o uso da normalización, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo.			
CA3.3.1. - Acotar e escalar as vistas dos obxectos representados.	Capacidade para definir dimensionalmente de xeito normalizado o espazo ou produto deseñado.		
CA3.4 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Aplicación axeitada das aplicacións dixitais ao proxecto de deseño.		
CA4.5 - Proxectar, de maneira individual ou en grupo, un deseño sinxelo, comunicando de maneira clara e inequívoca a súa forma e dimensións mediante o uso da normalización, aplicando estratexias e destrezas que axilicen o traballo colaborativo.	Capacidade para chegar a un resultado cunha definición suficiente		
CA4.6 - Realizar e presentar proxectos aproveitando as posibilidades que os diferentes programas dixitais, aplicacións infográficas e ferramentas de debuxo vectorial achegan aos campos do deseño, da publicidade e da arte.	Aplicación axeitada das aplicacións dixitais ao proxecto de deseño.		

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

Contidos

- Aplicacións da perspectiva cónica, frontal, oblicua e de cadro inclinado ao deseño de espazos e obxectos. Representación de luces e sombras.
- Representación de obxectos mediante as súas vistas coutadas. Cortes, seccións e roturas.
- Debuxo asistido por ordenador aplicado a proxectos de arte e de deseño.

4.1. Concrecións metodolóxicas

A intervención educativa na materia de Debuxo Técnico Aplicado ás Artes Plásticas e o Deseño II desenvolverá o seu currículo e tratará de asentar de xeito gradual e progresivo as aprendizaxes que lle faciliten ao alumnado o logro dos obxectivos da materia e, en combinación co resto das materias, unha adecuada adquisición das competencias clave e o logro dos obxectivos da etapa.

Neste sentido, no deseño das actividades, o profesorado terá que considerar a relación existente entre os obxectivos da materia e as competencias clave a través dos descritores operativos e as liñas de actuación no proceso de ensino e aprendizaxe que se presentan nos apartados seguintes e seleccionar aqueles criterios de avaliación do currículo que se axusten á finalidade buscada, así como empregalos para verificar as aprendizaxes do alumnado e o seu nivel de desempeño.

LIÑAS DE ACTUACIÓN NO PROCESO DE ENSINO E APRENDIZAXE:

- O deseño de proxectos multidisciplinares de carácter funcional que doten dun sentido práctico os traballos desenvolvidos, co fin de potenciar unha aprendizaxe significativa.
- O uso de diferentes metodoloxías activas que promovan o traballo en grupo na resolución colaborativa de problemas, que favorezan a capacidade de aprender por si mesmos de forma autónoma e sempre tendo en conta os diferentes ritmos de aprendizaxe dos membros de cada equipo de traballo.
- A creación na aula dun clima apropiado para reforzar a autoestima, o desenvolvemento da creatividade, a experimentación técnica en proxectos interdisciplinares gráfico-plásticos e potenciando tamén o uso de ferramentas e programas de deseño e debuxo en 2D e 3D.
- O emprego de estratexias para traballar transversalmente a participación activa do alumnado en materia de igualdade, cun enfoque inclusivo, non sexista e de superación de estereotipos discriminatorios. Tamén empregar estratexias para superar os desafíos do século XXI que atendan ao consumo responsable, á diversidade cultural dun mundo cada vez máis globalizado, a unha actitude crítica, ética e responsable da cultura dixital e ao entendemento de que o coñecemento e o compromiso cidadán son o motor do desenvolvemento.
- A realización de traballos diferenciados que favorezan un proceso creativo autónomo, baseado na reflexión persoal, na disciplina e na responsabilidade, atendendo á individualidade de cada alumno, así como ás necesidades específicas de todos eles, á prevención de dificultades e á posta en práctica de mecanismos para superalas a medida que aparezan.

4.2. Materiais e recursos didácticos

Denominación
Pizarra con compás, escadra e cartabón.

Ordenador, pantalla e proxector de aula.
Papel en formato DIN A3 e DIN A4 80gr/ms e superior.
Xogos de escadra, cartabón, regra e compás para uso do alumnado.
Conxunto de volumes xeométricos e pezas industriais.
Calibres.
Curso na aula virtual do centro.
Acceso a fotocopiadora/impresora e escáner.
Aula de informática con acceso a Internet.

5.1. Procedemento para a avaliación inicial

Farase unha proba inicial que consistirá en:

- Unha proba escrita para valorar o grao de coñecementos e desenvolvemento do alumnado no referente aos contidos dos catro bloques da materia de Debuxo Técnico Aplicado ás Artes Plásticas e o Deseño I.
- Unha enquisa na que se analizará o interese do alumnado pola materia e as súas perspectivas.

Esta proba inicial só terá carácter orientativo sobre o nivel real do alumnado e a súa capacidade de expresión gráfica.

5.2. Criterios de cualificación e recuperación

Pesos dos instrumentos de avaliación por UD:

Unidade didáctica	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9	UD 10
Peso UD/ Tipo Ins.	7	7	7	8	8	11	14	10	14	14
Proba escrita	0	60	0	80	65	60	60	60	0	0
Táboa de indicadores	100	40	100	20	35	40	40	40	100	100

Unidade didáctica	Total
Peso UD/ Tipo Ins.	100
Proba escrita	37
Táboa de indicadores	63

Criterios de cualificación:

En xeral, a materia cualificarase por trimestre mediante:

- 1 - Unha proba específica que suporá o 35% da cualificación.
- 2 - Un conxunto de exercicios prácticos que suporán o 65% da cualificación.

Os exercicios prácticos faranse semanalmente e desenvolveranse na aula. Unha vez rematados deberán ser dixitalizadas e entregados pola aula virtual no prazo establecido.

Considerase superada a materia no caso de ter todas as avaliacións aprobadas. A cualificación final obtérase mediante a media aritmética das cualificacións reais ds trimestres (non da nota redondeada dos boletíns).

As cualificacións dos exercicios prácticos e das probas escritas achegaranse individualmente a cada alumna/o a través da aula virtual. No caso de dificultades de acceso á mesma, achegaranse individualmente.

As cualificacións dos boletíns obtérase mediante o redondeo da media aritmética de: a proba escrita e a media das cualificacións obtidas nos exercicios prácticos. A media en cada unha das avaliacións e na avaliación final corresponderá o número enteiro máis próximo.

Criterios de recuperación:

- 1 - Recuperación das avaliacións.

A recuperación das avaliacións, dependendo do caso, poderá consistir en:

- A- Realización dunha proba específica.
- B- Entrega de exercicios prácticos non entregados ou pendentes de correccións.
- C- Ambos procedementos.

Mantéñense as mesmas porcentaxes de valoración indicadas nos criterios de cualificación explicados anteriormente.

- 2 - Recuperación de toda a materia na convocatoria extraordinaria.

De no ter superada a materia na convocatoria ordinaria, o alumnado deberá facer unha proba escrita que suporá o 100% da nota.

6. Medidas de atención á diversidade

Nesta programación pártese da idea de que a aula é un conxunto de diversidades e do principio de individualización do ensino. Polo tanto, temos que identificar e adaptar a nosa metodoloxía a estas particularidades.

Tendo en conta isto, e recoñecendo que nunha aula pode haber multitude de circunstancias dispares, temos que ser flexibles á hora de adaptar a nosa programación, adoptando medidas de carácter preventivo unha vez coñezamos as particularidades das persoas coas que imos traballar.

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

Esta materia é especialmente integradora, polas súas características intrínsecas e pola multitude de solucións que poden resultar de cada resposta a cada actividade proposta. As unidades didácticas referidas ó debuxo técnico poderían ser máis complexas, dependendo das necesidades de cada alumno, polo que é na parte que máis debemos incidir para adaptar os instrumentos metodolóxicos e de avaliación.

Cada curso, como docentes das materias do Departamento de Artes Plásticas, podemos afrontar o reto de ter alumnos con discapacidades visuais, auditivas, motoras, así como diagnósticos de TDAH ou TEA, entre outras moitas particularidades. Tamén atoparemos alumnado procedente do extranxeiro, recentemente incorporado ó noso sistema

educativo, algúns deles sen coñecer as linguas vehiculares, estudantes que proveñen de diferentes orixes socioeconómicas, con condicións persoais difíciles, distintos xeitos de aprender, ritmos de asimilación dispares e niveis de motivación desiguais. Tampouco podemos esquecer ao alumnado de altas capacidades que son un desafío para o docente e unha gran fonte de inspiración para o resto de compañeiras/os.

A detección das necesidades do alumnado pode darse en calquera momento do curso académico (incluso en calquera momento do desenvolvemento da vida académica) e por iso é importante facer avaliacións iniciais detalladas que aporten información do alumnado no arranque do curso escolar.

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

MEDIDAS CURRICULARES E METODOLÓXICAS:

supoñen unha adaptación do currículo encamiñada a modificar as disfuncións, transitorias ou permanentes, detectadas en certos alumnos/as.

- No caso de que un alumno non acadar os obxectivos mínimos trataremos de ofertar unha variedade de actividades de reforzo, a través de exercicios adaptados e de consolidación.

- Utilizaremos multiplicidade de procedementos e mecanismos de avaliación da aprendizaxe, non só exames. Dispondremos de unha variedade ampla de mecanismos de recuperación.

- É importante, tamén, favorecer a existencia dun bo clima de aprendizaxe na aula e insistir en reforzos positivos para mellorar a auto estima. É interesante aproveitar as actividades fóra da aula para acadar unha boa cohesión e integración do grupo.

- En caso de alumnos con necesidades educativas especiais (ACNEE) realizaremos adaptacións de accesibilidade ao currículo así como recursos de apoio que o favorezan.

- Pódense valorar a realización de adaptacións curriculares significativas de elementos do currículo. Diseñaranse buscando o maior desenvolvemento posible das competencias. Tomaranse para a avaliación e para a promoción como referencia os elementos fixados nelas. O departamento de orientación encargárase de asesorar e coordinar estas medidas.

- Os alumnos con discapacidade que poidan ser escolarizados disporán da modalidade que lles garanta unha resposta máis axeitada ás súas necesidades.

- Se un alumno require ser hospitalizado ou permanecer convalecente no seu domicilio favoreceremos a continuidade na nosa materia e a comunicación a través da aula virtual ou do profesor de atención domiciliaria.

- O alumnado valorado como de altas capacidades pode ampliar o currículo ou aceleralo así como flexibilizar o período de permanencia na etapa.

MEDIDAS INTERDISCIPLINARES E COLABORATIVAS:

- Favoreceremos o traballo en equipo, preferiblemente en pequenos grupos para que o alumnado se sinta máis arroupado e poida desenvolver distintos roles.

- Existen tarefas nas que sería interesante colaborar con profesores de materias afíns e complementarias podendo abordar proxectos conxuntos. Isto para os estudantes é unha aprendizaxe moito máis global e permítelles entender mellor a aplicación e o sentido dos saberes.

- Unha frecuente comunicación coas familias resulta crucial nos casos de alumnado con necesidades educativas especiais. Elas nos poden indicar cales son as fortalezas e a maneira máis axeitada para traballar cos seus fillos. Ás veces estas familias están asesoradas por profesionais que tamén nos poden guiar á hora de concretar procedementos instrumentais e adaptar a materia para ter máis posibilidades de éxito.

MEDIDAS ORGANIZATIVAS:

- Dispoñemos de plans de acollida ao alumnado estranxeiro con atención educativa específica para aqueles que se incorporen tardiamente ao sistema educativo e presente graves carencias en lingua castelá e/ou galega. Isto dependerá da dispoñibilidade horaria do centro, e tendo en conta que este alumnado se incorpora co curso xa iniciado, cando os horarios xa están pechados, é de moi difícil consecución. O alumnado que se escolarice tardiamente no noso sistema e presente un desfase curricular de máis de dous cursos, incorporaranse nun curso inferior ao que lle corresponde por idade.

- Non podemos esquecer a importancia da acción tutorial e da prevención do absentismo así como a indispensable colaboración co Departamento de Orientación.

7.1. Concreción dos elementos transversais

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.1 - Comprensión lectora.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita.								
ET.3 - Comunicación audiovisual.								
ET.4 - Competencia dixital.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.								
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.9 - Creatividade.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.10 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.								
ET.11 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X	X	X	X	X	X	X	X

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8
ET.12 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.	X	X	X	X	X	X	X	X
ET.13 - Espírito emprendedor e iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.								

	UD 9	UD 10
ET.1 - Comprensión lectora.	X	X
ET.2 - Expresión oral e escrita.	X	X
ET.3 - Comunicación audiovisual.	X	X
ET.4 - Competencia dixital.	X	X
ET.5 - Emprendemento social e empresarial.	X	X
ET.6 - Fomento do espírito crítico e científico.	X	X
ET.7 - Educación emocional e en valores.	X	X
ET.8 - Igualdade de xénero.	X	X
ET.9 - Creatividade.	X	X
ET.10 - Aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.	X	X

	UD 9	UD 10
ET.11 - Aprendizaxe dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento da violencia terrorista, a pluralidade, o respecto polo Estado de dereito, o respecto e a consideración polas vítimas do terrorismo, e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.	X	X
ET.12 - Evitar os comportamentos, os estereotipos e os contidos sexistas, así como aqueles que supoñan discriminación por razón da orientación sexual ou da identidade de xénero.	X	X
ET.13 - Espírito emprendedor e iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo e o sentido crítico.	X	X

Observacións:

Fomentaranse as medidas axeitadas para que o alumnado participe en actividades que lle permitan afianzar os elementos transversais citados.

se ben todas as actividades propostas permiten afianzar e traballar os elementos transversais citados (Independentemente da unidade didáctica á que pertencen) sinálanse aquelas unidades didácticas máis relevantes no fomento dos elementos transversais concretos.

7.2. Actividades complementarias

Actividade	Descrición	1º trim.	2º trim.	3º trim.
Charla online cun equipo de deseño	Planificación dunha charla-coloquio cun deseñador/deseñadora ou equipo que traballen na creación en calquera dos campos do deseño. Trátase de acercar o traballo profesional ás aulas para que o alumnado poida recibir unha visión de primeira man e teña a ocasión de formular cuestións sobre os aspectos que máis lle interese.			
Asistencia a unha exposición de arte/deseño.	Visita a unha exposición guiada nun dos museos de arte da cidade. A realización desta actividade está suxeita á idoneidade das exposicións durante o curso académico.			

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

Indicadores de logro
(P) Consulto a programación ao longo do curso e, en caso necesario, realizo e anoto as modificacións.
(P) - Dase a coñecer a programación ao alumnado e se lle facilita o acceso ao contido da mesma por medios dixitais (aula virtual, espazo web, etc)
(P) - Fanse anotacións durante as revisións da programación para a mellora e optimización da mesma de cara a vindeiros cursos.
(M) - O alumnado entende a dinámica de traballo na aula e a segue sen problema.
(M) - O emprego da aula virtual é axeitado por parte do alumnado. Acceden regularmente aos contidos e fan as entregas seguindo as instrucións dadas.
(M) - O grao de participación durante as explicacións é axeitada? Aínda que en diferente grao, participa todo o alumnado?
(M) - Impleméntanse rúbricas nos exercicios prácticos para que o alumnado poda coñecer os aspectos que se avalían?.
(M) - Deséñase varias prácticas para facer en grupo?
(M) - O grao de participación do alumnado nos exercicios prácticos de grupo é axeitado?
(M) - Amósanse suficientes exemplos para que o alumnado teña referencias dos exercicios prácticos que debe desenvolver?
(M) - Hai un diario de clases dispoñible online para o alumnado onde se indica a materia/o traballo realizado en cada sesión.
(AD) - A programación contempla a atención á diversidade?
(AD) - Dispónse de toda a información relativa ao alumnado antes do comezo do curso?
(AD) - Tense en conta a AD na organización da aula e na creación de grupos para os traballos?
(AD) - Coñécense e aplícanse os protocolos pertinentes no caso de ser necesario?
(AD) - Adáptanse as probas escritas e os exercicios prácticos ao alumnado que o precise, seguindo criterios e recomendacións obxectivos?
(AV) - Os instrumentos de avaliación empregados, así como o seu peso, correspóndense co previsto na programación didáctica.
(AV) - Tras a realización dun exercicio práctico, valórase a idoneidade do mesmo e o grao de resposta dado polo alumnado?
(AV) - O alumnado coñece os criterios de avaliación e o peso na cualificación das probas escritas e exercicios prácticos.
(AV) - Unha vez rematado un trimestre, deseñase un plan de recuperación para o alumnado que precise recuperar a materia?
(AV) - No deseño das probas e exercicios prácticos téñense en conta as competencias clave?

Descrición:

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

- Establecer indicadores de logro que servirán para comprobar o funcionamento da programación e valorar a

actuación propia como docente.

- Diseñar un procedemento adecuado para recoller os datos correspondentes que permitan valorar a situación.
- Analizar os resultados obtidos.
- Propoñer e incorporar as medidas de mellora que sexan necesarias.

Os indicadores de logro organízanse en torno a catro apartados:

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

8.2. Procedemento de seguimento, avaliación e propostas de mellora

A programación de DTAAPD II realízase con anterioridade ao comezo do curso académico e para a súa elaboración tense en conta:

- Os cambios e axustes normativos que puideran terse producido que afecten ao novo curso académico.
- As anotacións e propostas de mellora do curso anterior que se fixeron constar na correspondente memoria do departamento.

A avaliación do proceso de ensino-aprendizaxe realízase ao remate de cada unidade didáctica para identificar carencias no alumnado, e en cada trimestre, unha vez obtidos os resultados da avaliación.

Durante o curso farase un seguimento da programación cunha periodicidade mensual. Comprobarase o grao de consecución dos obxectivos e os aspectos destacados e faranse constar nas actas das reunións de departamento.

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

- Folla de rexistro onde ir anotando os aspectos máis cuantificables.
- Diario de aula.
- Rúbrica de autoavaliación que facilite cuantificar o grao de consecución de aspectos concretos;
- Estatísticas de resultados.
- Cuestionarios e enquisas ao alumnado.

9. Outros apartados