

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE *IMAXE DIXITAL*
1º curso de Bacharelato

María José Lanza López¹ Andrés Gerardo Nieto Barbeito, JD.²

(Curso académico: 2020-2021)

Departamento de *Debuxo*
IES SOFÍA CASANOVA.

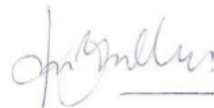
¹mlanza@edu.xunta.es

²anb@edu.xunta.es

Profesorado do departamento que imparte esta programación:
María José Lanza López,
1º de Bacharelato



Fdo.: María José Lanza López



Fdo.: Andrés Gerardo Nieto Barbeito

Ferrol, a 7 de outubro de 2020.

Índice Xeral

Introducción	v
1 Finalidade e obxectivos xerais de Imaxe Dixital	1
1.1. Obxectivos xerais do bacharelato	1
1.2. Obxetivos xerais da materia Imaxe Dixital	1
2 Metodoloxía	3
2.1. Consideracións metodolóxicas	3
2.2. Metodoloxía de traballo na ensinanza a distancia.	3
2.3. Tratamento da diversidade.	3
3 Contidos curriculares. Organización dos contidos	5
4 Contidos, estándares de aprendizaxe e criterios de avaliación de IDIX	7
4.1. Secuenciación dos contidos de IDIX - 1º Bacharelato	7
5 Medios didácticos e material de apoio	9
5.1. Medios didácticos e materiais no caso de ensinanza non presencial	9
6 Avaliación e recuperación	11
6.1. Indicadores de logro. Superación dos estándares de aprendizaxe	11
6.2. Tratamento da diversidade. Coñecementos previos	12
6.3. Recuperación de materia pendente	12
6.4. Criterios de cualificación. Coñecementos mínimos esixibles para unha avaliación positiva	12
6.5. Avaliación da programación	13
6.6. Ponderación na avaliación das competencias clave	13

Introducción e contextualización

O conxunto das materias do Departamento de Debuxo teñen como finalidade principal facilitar a competencia do alumnado nos campos da visualización, percepción, análise, interpretación e expresión tanto artística como técnica da imaxe, entendida como medio de comunicación fundamental e imprescindible na vida cotiá tanto nos medios de comunicación como en aspectos informativos, artísticos, sinaléticos e técnicos, así como de facilitar a súa sinerxia coas TIC.

A formación na materia de *Imaxe Dixital* está deseñada como un conxunto de coñecementos, procedementos e actitudes que interveñen nas múltiples interaccións que realiza un individuo no seu medio e cos demais e que permite que o alumnado se sumerxa nos diferentes problemas do papel e funións da imaxe nos ámbitos da expresión gráfica e da comunicación visual.

As competencias clave que trata esta materia son: Competencia Social e Cívica, Aprender a Aprender, Sentido de Iniciativa e Espírito Emprendedor, Conciencia e Expresións Culturais e Matemática e Científico Tecnolóxica, Competencia Lingüística e Competencia Dixital.

As propostas didácticas incorporarán a reflexión e a análise dunha problemática concreta, de análise ou expresión e a creación de estratexias para facilitar a transferencia dos coñecementos adquiridos a outras situacións.

O traballo por competencias integra un coñecemento de base conceptual, outro relativo as destrezas e, por último, un con gran influencia social e cultural, que implica un conxunto de valores e actitudes.

Finalidade e obxectivos xerais de Imaxe Dixital

O bacharelato ten como finalidade proporcionarlle ao alumnado unha formación intelectual e humana, coñecementos e habilidades que lle permitan desenvolver funcións sociais e incorporarse á vida activa con responsabilidade e competencia. Así mesmo, capacitará ao alumnado para acceder a educación superior.

1.1. Obxectivos xerais do bacharelato

O *DECRETO 86/2015*, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obligatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia, define de maneira específica, no seu *Artigo 25* (Título II, Capítulo I) as capacidades que o bacharelato axudará a desenvolver e os seus propósitos.

1.2. Obxetivos xerais da materia Imaxe Dixital

A materia *Imaxe Dixital*, na etapa do *bacharelato*, contribuirá a que os alumnos e alumnas adquiran as capacidades seguintes:

- a) Comprender o papel que desempeña a imaxe, nos seus distintos ámbitos, na nosa cultura, especialmente naqueles ámbitos nos que a tecnoloxía dixital transformou o modo de producilas e xestionalas.
- b) Promover o interese do alumnado no estudo da nova “plástica” que a dixitalización introduciu na produción de imaxes, con unha visión crítica dos resultados.
- c) Estudar os novos significados que os novos medios de comunicación e as novas expresións artísticas engaden á linguaxe da imaxe coa dixitalización.
- d) Iniciarse nos fundamentos técnicos da natureza da imaxe dixital, nos distintos ámbitos de traballo, investigando sobre os novos conceptos e a terminoloxía técnica máis habitual.
- e) Desenvolver traballos en grupo en torno aos efectos no comportamento social e cultural que a dixitalización das imaxes introduciu nas sociedades e nos individuos.
- f) Iniciarse no uso do *software* para a produción de imaxes nos distintos ámbitos, como a fotografía, o deseño gráfico, Internet, etc.

Metodoloxía

Consideramos a metodoloxía como o conxunto de estratexias ou achegas orientadas á implementación das *competencias* básicas nos *obxetivos* xerais da materia e o curso, mediante os *contidos* desenvoltoos nesta programación. O enfoque competencial desta metodoloxía baséase na idea de que a aprendizaxe, os graos de competencia acadados, alcanzaranse a través da práctica, da materialización dos contidos desenvoltoos en clase. A secuenciación e coordinación dos contidos ou as estratexias relacionadas coa *transversalidade* son algúns dos eixos que artellan esta programación.

2.1. Consideracións metodolóxicas

Para favorecer un enfoque por competencias, así como a consecución, consolidación e integración dos diferentes estándares por parte do alumnado, propóñense as seguintes orientacións metodolóxicas:

- a) A metodoloxía didáctica será nomeadamente activa e participativa, favorecendo o traballo individual e o cooperativo do alumnado, así como o logro dos obxectivos e das competencias correspondentes.
- b) A selección dos contidos e as metodoloxías activas e contextualizadas asegurarán o desenvolvemento das competencias clave ao longo do curso.
- c) As estruturas de aprendizaxe cooperativo posibilitarán a resolución conxunta das tarefas e dos problemas, e potenciarán a inclusión do alumnado.
- d) O profesorado se implicará na elaboración e deseño de diferentes recursos e materiais, adaptados aos diferentes ritmos de aprendizaxe dos alumnos e alumnas, co obxecto de atender á diversidade na aula e personalizar os procesos de construción das aprendizaxes.
- e) Potenciarase o uso de unha variedade de materiais e recursos, considerando especialmente a integración das *Tecnoloxías da Información e da Comunicación*.
- f) Favoreceranse metodoloxías que teñan a súa base no descubrimento guiado, a resolución de problemas, o traballo por proxectos e a cooperación.

2.2. Metodoloxía de traballo na ensinanza a distancia.

Estarase ao establecido no capítulo 5

2.3. Tratamento da diversidade.

Os intereses e capacidades do alumnado son diferentes e deberán ser tidos en conta á hora de impartir a materia, sobre todo, no referente aos ritmos da progresión do aprendizaxe. Neste sentido, convén coñecer o punto de partida de cada un dos alumnos, en termos de competencias, que posibilite planear os niveis de dificultade e o número de actividades de ensinanza-aprendizaxe a desenvolver.

Contidos curriculares, Organización dos contidos

Os contidos están distribuídos en dous bloques temáticos que abranguen a produción e estudo da imaxe dixital desde un punto de vista cultural e técnico:

1º Bacharelato. IDIX:

Bloque temático 1: As imaxes dixitais:

UD 1. Visión e representación da imaxe. As imaxes dixitais.

Bloque temático 2: Tratamento da imaxe dixital:

UD 2. A imaxe raster.

UD 3. A imaxe vextorial.

Secuenciación dos contidos

Nas seguintes páxinas especificase a previsión por cursos e avaliacións dos **obxectivos** e contidos específicos, criterios de avaliación, estándares de aprendizaxe e a súa relación coas **competencias clave** dos bloques temáticos e unidades didácticas desenvolto na materia. Os contidos e estándares de aprendizaxe contidos neste capítulo, considéranse o mínimo imprescindible para acadar as competencias clave, e ter una visión global da materia. Han de cosiderarse, polo tanto, os elementos curriculares básicos que conformarán as ensinanzas imprescindíbeis.

4.1. Secuenciación dos contidos de IDIX - 1º Bacharelato

Bloque temático I: As imaxes dixitais.

1ª avaliación

Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe
UD 1		
B1.1 A imaxe: <ul style="list-style-type: none"> ▪ A escola da Gestalt. ▪ Fondo/forma. ▪ Texturas visuais. ▪ Funcions. ▪ Significante/significado. ▪ Iconicidade/abstracción. 	B1.1.1 Discriminar as relacións existentes entre as formas que configuran un todo. B1.1.2 Diferenciar entre fondo e forma nun todo analizando imaxes ambiguas. B1.1.3 Recoñecer as texturas visuais segundo a súa procedencia. B1.1.4 Discernir nos medios de comunicación as intencións das imaxes e a súa utilidade. B1.1.5 Diferenciar baseándose en exemplos o significado do significativo. B1.1.6 Identificar o grao de iconicidade dunha imaxe.	IDI.1.1 Explica aos seus compañeiros as características dunha imaxe. CCL,CSC IDI.1.2 Mantén unha actitude crítica no uso de imaxes respecto os distintos dereitos das persoas. CCEC,CSC IDI.1.3 Demostra un nivel de seguridade axeitado as súas capacidades no dominio das tarefas relacionadas. CAA IDI.1.4 Mantén unha actitude crítica argumentada respecto o seu traballo ou comentando traballos alleos. CCL,CCEC,CSC IDI.1.5 Aplica técnicas de comunicación adaptándose aos contidos que se van a transmitir, á súa finalidade e ás características dos receptores, para asegurar a eficacia do proceso. CCL,CD,CSIEE
B1.2 Utilización de medios tecnológicos no proceso de aprendizaxe para obter información racionada coa materia.	B1.2 Buscar e localizar imaxes de utilización libre por medio de Internet.	
B1.3 Integración das tecnoloxías da información e a comunicación no proceso de aprendizaxe. B1.4 A imaxe raster. Imaxes, píxeles e xeometría. Modelo de cor <i>RGB</i> . Transparencia. (a,b,c,g,m,n,p)	B1.3 Valorar a necesidade actual de apoiarse na información e localizar aquela axeitada para esta materia.	

Bloque temático 2: Tratamento da imaxe dixital.

2ª e 3ª avaliación

Contenidos	Craterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe
UD 2		
B2.1 A imaxe dixital: características. Formatos de imaxe.	B2.1 Aplicar técnicas de transformación e retoque de imaxes dixitais de forma consistente coas características dunha imaxe dixital.	IDB2.1.1 Comprende a natureza dunha imaxe dixital nos seus principios básicos. CD
B2.2 Programas de tratamento de imaxes raster: características e manexo.	B2.2 Adoptar e valorar solucións creativas ante problemas e continxencias que se presenten no desenvolvemento dos procesos propios da imaxe dixital.	IDB2.1.2 Colabora co grupo na realización de traballos en común. CSC,CCL
B2.3 Transformacións xeométricas. Volteo ou traslación. Rotación, cropping ou corte, pegado de imaxes, escalados e distorsións.	B2.3 Acadar os fundamentos, características e manexo de aplicacións de tratamento da imaxe raster.	IDB2.1.3 Coñece e aplica as técnicas de comunicación na realización dos seus traballos. CD,CSIEE
B2.4 Técnicas e ferramentas de corrección da cor: Niveis e curvas da imaxe. Brillo e contraste; Ton e saturación; Desviacións de cor: variacións cromáticas, equilibrio de grises e equilibrio de cor. Enfoque da imaxe e máscara de enfoque: raio, albor e cantidade.	B2.4 Desenvolver traballos en equipo e valorar a súa organización, participando con tolerancia e respecto, e tomar decisións colectivas ou individuais para actuar con responsabilidade e autonomía.	IDB2.1.4 Aplica axeitadamente as técnicas proporcionadas polos programas de deseño, manexando con fluidez as aplicacións de tratamento da imaxe raster. CD,CMCCT
B2.5 Técnicas e ferramentas de retoque fotográfico: seleccións, ferramentas de dibuxo e pintura, clonar, sobrepósición e subexposición, enfoque e desenfocado, máscaras, capas, trazados e filtros. (b,f,n)	B2.5 Adoptar e valorar solucións creativas ante problemas e continxencias que se presentan no desenvolvemento dos procesos propios do tratamento da imaxe dixital.	IDB2.1.5 Obtén resultados creativos dunha calidade aceptable. CAA,CD,CSIEE
UD 3		
B3.1 A imaxe vectorial: características.	B3.1 Aplicar as técnicas de creación e edición de obxectos de tipo vectorial para a creación de imaxes, en particular no ámbito do deseño gráfico.	IDB2.1.1 Comprende a natureza dunha imaxe vectorial nos seus principios básicos. CD
B3.2 Programas de tratamento de imaxes vectoriais: características e manexo.	B3.2 Adoptar solucións creativas no uso e deseño de imaxes vectoriais segundo a natureza e características destes obxectos.	IDB2.1.2 Colabora cos grupos na realización dos traballos en común. CSC,CCL
B3.3 Edición básica: seleccións; copiar, pegar e borrar; clones, grupos e capas.	B3.3 Acadar os fundamentos, características e manexo de aplicacións de tratamento de imaxes vectoriais.	IDB2.1.3 Coñece e aplica as técnicas de comunicación na realización dos seus traballos. CD,CSIEE
B3.4 Posicionamiento y transformacións: coordenadas; enganche de obxectos, guías e redes.	B3.4 Desenvolver traballos en equipo e valorar a súa organización, participando con tolerancia e respecto, e tomar decisións colectivas ou individuais para actuar con responsabilidade e autonomía.	IDB2.1.4 Aplica axeitadamente as técnicas proporcionadas polos programas de deseño, manexando con fluidez as aplicacións de tratamento da imaxe vectorial. CD,CMCCT
B3.5 Figuras xeométricas: Rectángulos e cuadrados; elipses, círculos e arcos; polígonos regulares e estrelados.		IDB2.1.6 Obtén resultados creativos dunha calidade aceptable. CAA,CD,CSIEE
B3.6 Creación e edición de traxectos. Curvas de <i>Bézier</i> .		
B3.7 Creación e edición de texto.		
B3.8 Atributos dos obxectos de natureza vectorial: trazo y recheo. (b,f,n)		

Medios didácticos e material de apoio

Como recursos informáticos, esta materia necesita un ordenador por alumno para poder impartirse con garantías de aproveitamento e, tamén, da realización das prácticas necesarias e manexo dos programas informáticos.

O centro posúe catro aulas de informática polo que non é necesario incrementar os recursos informáticos necesarios para impartir a materia.

Cumpre sinalar a necesidade da adxudicación durante todo o curso dunha hora semanal, que é a carga horaria da materia, de usadas aulas de informática para poder impartir a materia.

Como recursos de referencia, os contidos conceptuais (ademais dos apuntes de clase proporcionados polo profesor) serán extraídos, como parte do traballo, de Internet e guías didácticas ou manuais que desenvolvan o estudo da imaxe dixital, facilitados polo profesor, así como material da biblioteca do centro.

5.1. Medios didácticos e materiais no caso de ensinanza non presencial

No caso da implantación da ensinanza non presencial, a *Aula Virtual* do centro será o espazo donde se desenvolverá a docencia. Dada a natureza da materia, na que o material de uso habitual é o ordenador personal, a transición a una situación de teletraballo preséntase máis doada que noutras situacións.

Os **medios materiais** necesarios para desenvolver a materia, co ordenador persoal como ferramenta imprescindible, non son un impedimento para os alumnos de bacharelato. Non obstante, o profesor da materia ao inicio de curso, asegurase que tódolos alumnos dispoñen dun ordenador persoal con conectividade a Internet, en estado funcional, así como o *software* necesario instalado ou instrucións de como descargalo e instalalo. Todo o *software* necesario para traballar a materia é libre e multiplataforma. Para proporcionar o material de apoio didáctico, aproveitaranse as posibilidades que ofrece Internet, ou materiais elaborados polo profesor en formato electrónico.

Como **instrumentos de avaliación** adoptaranse aqueles que proporcione a *Aula Virtual* do centro, e que o profesor da materia considere máis doados para un correcto desenvolvemento da materia e que facilite ao alumnado a continuidade do proceso de ensinanza-aprendizaxe coa finalidade de acadar as competencias clave. Ademais, diseñarase a estratexia avaliadora que permita ao profesor seguir a evolución do nivel competencial do alumnado.

Nunha situación de ensinanza non presencial, prestarase especial coidado a **atención a diversidade** do alumnado, en particular ao alumnado que tivese dificultades derivadas da fenda dixital.

En canto a adaptación do desenvolvemento da materia ao ensino non presencial, consideranse **aprendizaxes imprescindibles** os establecidos no capítulo 4 desta programación, sen prexuízo, que o profesor, por motivos xustificadas e en consideración do principio de autonomía pedagóxica, decida insistir en determinados aprendizaxes ou eliminar outros.

Avaliación e recuperación

O proceso de avaliación do alumnado podería descompoñerse en dúas etapas con obxectivos, métodos, e temporización diferenciada.

En primeiro lugar unha *avaliación inicial* na que se avaliarán coñecementos previos, intereses e capacidades do alumnado, mediante diferentes procedementos como, entrevistas persoais, probas obxectivas, etc., que se desenvolverá ao inicio do curso.

Ao longo de todo o proceso de aprendizaxe desenvolverase o que poderíamos denominar a *avaliación formativa* que permitirá a adecuación das estratexias metodolóxicas na mellora do proceso de ensino-aprendizaxe, de forma dinámica a través do análise da obsección sistemática do comportamento do alumnado ao longo do proceso de aprendizaxe.

Para facilitar a concreción curricular da materia de Imaxe Dixital establécense dezasete criterios de avaliación que se reflicten nos estándares de aprendizaxe avaliábeis. Estes permitirán definir os resultados das aprendizaxes, e concretarán mediante accións o que o alumnado debe saber facer na materia. En liñas xerais a avaliación atenderá en todo intre a os seguintes aspectos esenciais:

- Desenvolvemento na clase da programación con un enfoque de tipo competencial.
- Relación entre os obxectivos e contidos.
- Adequación de obxectivos e contidos ás necesides reais.
- Utilización de recursos didácticos e metodoloxía adecuada.

6.1. Indicadores de logro. Superación dos estándares de aprendizaxe

A evolución do alumnado recollerase e valorarase mediante traballos de aula así como exames tipo test para a teoría, segundo vaian ematando as unidades didácticas.

Considerase **mínimamente superado** un estándar coa valoración de *suficiente*, cando o alumno alcanza o estándar pero de forma insegura ou sen continuidade no tempo, explicando literalmente o aprendido ou facendoo repetidamente, nos outros casos considerarase : moi deficiente, deficiente, ben, notable, sobresaínte, segundo as valoracións reflectidas na táboa seguinte:

Descrición	Valoración	Abrev.
Non se alcanza o estandar de aprendizaxe nin no mais mínimo grao	Moi deficiente	MD
Non se alcanza o estandar de aprendizaxe. Explicacións vagas e desorganizadas sobre o aprendido	Deficiente	D
Alcanza o estándar de aprendizaxe con seguridade e de forma continuada no tempo pero sen integralo de forma definitiva no aprendizaxe. É capaz de explicar as aprendizaxes realizadas con vocabulario propio	Ben	B
Alcanza o estandar de aprendizaxe relacionándoo con outras aprendizaxes. Explica o aprendido con seguridade e de forma creativa	Notable	N
Alcanza o estandar de aprendizaxe e, ademais de explicado con seguridade e orixinalidade e capaz de integralo noutros contextos novos	Sobresainte	SB

6.2. Tratamento da diversidade. Coñecementos previos

Os intereses e capacidades de cada alumno/a son diferentes e deberán ser tidos en conta á hora de impartir a materia, sobre todo, no referente aos ritmos de aprendizaxe e de progresión. Neste sentido, convén coñecer o punto de partida de cada un dos alumnos, para unha posterior aprendizaxe e planear os niveis de dificultade que se van a encontrar os alumnos, así como do número de actividades de ensinanza-aprendizaxe que desenvolverán.

Por outra banda, mediante unha charla en grupo e unha enquisa tipo test, no comenzo da primeira sesión e despois de explicar a programación xeral da materia, realizaremos unha proba ou análise para coñecer o nivel de coñecementos previos, mediante os que estaremos en condicións de establecer todo o proceso e de poder abordar as aprendizaxes significativas adecuadas.

6.3. Recuperación de materia pendente

Logo de comenzado o curso e recibida a información de Xefatura de Estudos, o profesor do curso actual terá en conta aos alumnos que teñen a materia pendente de outros cursos para reforzar as aprendizaxes individuais de cada un deles, ademais da atención propia da diversidade.

Co obxecto de facilitar ao alumnado a superación da materia pendente, proporáselle un plan de traballo de acordo aos criterios de avaliación establecidos para o curso normal. Se superase dito plan de traballo, os profesores informarán á Xefatura de Departamento para que, a súa vez, informe á Xefatura de Estudos que dará por recuperada a materia pendente, mediante a acta correspondente firmada polo profesor que realizou a avaliación da recuperación.

Se non se superase a recuperación, o departamento didáctico realizará unha proba extraordinaria en maio e outra en setembro específica da materia pendente.

6.4. Criterios de cualificación. Coñecementos mínimos esixibles para unha avaliación positiva

Aplicaranse os mesmos estándares da programación oficial do bacharelato deste departamento, que son:

Sobre un total de 10 puntos, dividirase a nota en dúas porcentaxes:

- 1 Un 50 % (5 punto), corresponde aos traballos realizados a proposta do profesor.
- 2 Un 50 % (5 puntos), correspondente aos exames e probas.

Se houbera exames teóricos e prácticos, asignarase un 60 % aos prácticos e un 40 % aos teóricos.

Son condicións indispensábeis o entregar os traballos marcados e aceptados polo profesor, antes da avaliación, na data que se indique e, ademais, acadar un mínimo de 4 puntos sobre 10 de media de exames para poder aprobar a avaliación correspondente.

Os **coñecementos mínimos** indispensábeis para superar con avaliación positiva o curso quedan marcados polos criterios de cualificación establecidos previamente, para cada bloque temático, e ademais, superar os dous bloques temáticos nos que se divide a materia.

6.5. Avaliación da programación

As referencias temporais para avaliar a programación son as seguintes:

- 1 Seguimento das programacións nas reunións programadas do departamento: o seguimento das programacións é un punto incluído como fixo nas reunións ordinarias do departamento. Analízanse e valóranse nelas a adecuación da programación facendo as axeitadas modificacións por parte de cada docente segundo as continxencias de cada grupo.
- 2 Seguimento das programacións nas avaliacións: elabórase un informe por grupo no que constan as diferencias coa programación de referencia xustificando as súas desviacións.
- 3 Seguimento das programacións na avaliación final de xuño: a continuación da avaliación de xuño elabórase un informe de seguimento da programación xustificando as desviacións acaecidas facendo as propostas de modificacións, se proceden, para o seguinte curso.

6.6. Ponderación na avaliación das competencias clave

Este departamento acordou as porcentaxes que considera que se aportan pola materia de *Imaxe Dixital* na formación do alumnado, e son as seguintes:

		Denominación da competencia clave	1º
C1	CCL	Competencia en comunicación linguística	14
C2	CMCC1	Competencia matemática, en ciencia e tecnoloxía	3
C3	CD	Competencia dixital	24
C4	CAA	Aprender a aprender	14
C5	CSC	Competencias sociais e cívicas	21
C6	CSIEE	Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	17
C7	CCEC	Conciencia e expresións culturais	7
			100