



XUNTA DE GALICIA
CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN
E ORDENACIÓN UNIVERSITARIA

IES AS TELLEIRAS

Estrada de Cedeira Km1-15570 NARÓN (A Coruña)
Tif.981384822 Fax 981385722 ies.telleiras@edu.xunta.es http://www.telleiras.com



Programación didáctica do Departamento de DEBUXO

Curso 2009 —2010
IES As Telleiras

Membros do departamento:	Sinaturas:
(Xefe do departamento): RAIMUNDO MANUEL ANIDO ADEGA	DIBUXO TÉCNICO2º EDUCACIÓN PLASTICA E VISUAL1º
INMACULADA GARCIA LEIRA	DIBUXO TÉCNICO 1º EDUCACIÓN PLASTICA E VISUAL,3º, 4º

Índice:

1.- Educación Plástica e Visual.....	4
1.1. Competencias Básicas.....	4
1.2. 1º ESO.....	5
1.2.1. Obxectivos.....	5
1.2.2. Contidos.....	5
1.2.2.1 Conceptuais.....	6
1.2.2.2 Procedementais.....	7
1.2.2.3 Actitudinais.....	8
1.2.2.4 Competencias Básicas por tema:.....	9
1.2.3. Contidos mínimos.....	10
1.2.4. Criterio de avaliación.....	10
1.2.5. Metodoloxía didáctica.....	10
1.2.6. Procedemento de avaliación.....	11
1.2.7. Actividades de recuperación.....	11
1.2.8. Contribución ao Proxecto Lector.....	12
1.2.9. Contribución ao Plan de Integración das TICs.....	12
1.2.10. Materiais e recursos didácticos.....	12
1.2.11. Actividades complementarias e extraescolares.....	12
1.2.12. Medidas de atención á diversidade.....	12
1.2.12.1 Diversificación curricular.....	12
1.2.12.2 Adaptación curricular.....	12
1.3. 3º ESO.....	13
1.3.1. OBXETIVOS.....	13
1.3.2. CONTIDOS.....	13
1.3.2.1 Conceptuais.....	14
1.3.2.2 PROCEDIMENTAIS.....	20
1.3.2.3 ACTITUDINAIS.....	25
1.3.2.4 Competencias Básicas por tema:.....	28
1.3.3. Contidos mínimos.....	29
1.3.4. Criterios de avaliación.....	29
1.3.5. Metodoloxía didáctica.....	29
1.3.6. Procedemento de avaliación.....	29
1.3.7. Actividades de recuperación.....	29
1.3.8. Contribución ao Proxecto Lector.....	29
1.3.9. Contribución ao Plan de Integración das TICs.....	29
1.3.10. Materiais e recursos didácticos.....	29
1.3.11. Actividades complementarias e extraescolares.....	30
1.3.12. Medidas de atención á diversidade.....	30
1.3.12.1 Diversificación curricular.....	30
1.3.12.2 Adaptación curricular.....	30
1.4. 4ºEPV.....	30
1.4.1. COTIDOS.....	31
2.- DEBUXO TÉCNICO.....	62
2.1. 1º Bacharelato.....	62
2.1.1. Metodoloxía didáctica.....	67
2.1.2. Procedemento de avaliación.....	67
2.1.3. Actividades de recuperación.....	67
2.1.4. Materiais e recursos didácticos.....	67

2.1.5. COMPETENCIAS BÁSICAS.....	67
2.1.6. Actividades complementarias e extraescolares.....	68
2.1.7. Medidas de atención á diversidade.....	68
2.1.7.1 Diversificación curricular.....	68
2.1.7.2 Adaptación curricular.....	68
2.2. 2º Bacharelato.....	68
2.2.1. Metodoloxía didáctica.....	72
2.2.2. Procedemento de avaliación.....	72
2.2.3. Actividades de recuperación.....	72
2.2.4. Materiais e recursos didácticos.....	73
2.2.5. Temas transversais.....	73
2.2.6. Actividades complementarias e extraescolares.....	73
2.2.7. Medidas de atención á diversidade.....	73
2.2.7.1 Diversificación curricular.....	73
2.2.7.2 Adaptación curricular.....	73
3.- FUNDAMENTOS DO DESEÑO.....	73
3.1. 2º Bacharelato.....	73
3.1.1. Metodoloxía didáctica.....	77
3.1.2. Procedemento de avaliación.....	77
3.1.3. Actividades de recuperación.....	77
3.1.4. Materiais e recursos didácticos.....	77
3.1.5. Temas transversais.....	77
3.1.6. Actividades complementarias e extraescolares.....	77
3.1.7. Medidas de atención á diversidade.....	77
3.1.7.1 Diversificación curricular.....	77
3.1.7.2 Adaptación curricular.....	77
3.1.7.3 Competencias Básicas por tema.....	78
3.1.8. Contidos mínimos.....	79
3.1.9. Criterio de avaliación.....	79
3.1.10. Metodoloxía didáctica.....	79
3.1.11. Procedemento de avaliación.....	79
3.1.12. Actividades de recuperación.....	79
3.1.13. Contribución ao Proxecto Lector.....	79
3.1.14. Contribución ao Plan de Integración das TICs.....	79
3.1.15. Materiais e recursos didácticos.....	79
3.1.16. Actividades complementarias e extraescolares.....	79
3.1.17. Medidas de atención á diversidade.....	79
3.1.17.1 Diversificación curricular.....	79
3.1.17.2 Adaptación curricular.....	79
4.- Criterios para avaliar a programación.....	80

1.-Educación Plástica e Visual

1.1. Competencias Básicas

O carácter integrador dunha materia como a Educación Plástica e Visual fai posible que o seu proceso de ensino/aprendizaxe permita contribuír activamente ao desenvolvemento das competencias básicas da Educación Obrigatoria.

A competencia que se vincula de forma máis natural a este ámbito de coñecementos é a *competencia artística e cultural*. A nosa materia proporciona un ámbito de vivencias, relacións e coñecementos que fan posible a familiarización cos diferentes códigos artísticos. Iso implica ampliar as posibilidades de representación mental e coñecemento, así como as posibilidades de expresión e creación. Desde as primeiras aprenderá a captar, atender, manter a atención, discriminar, relacionar e apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas, tanto as propias como as dos demais. Desde as posibilidades expresivas facilítase a comunicación a outros de ideas e sentimentos, a liberación de tensións e a manifestación destas en produtos novos, persoais e orixinais.

A materia facilita tamén o desenvolvemento da *competencia social e cidadá*. A expresión e creación artística estimula o traballo en equipo e proporciona situacións propicias para traballar o respecto, a tolerancia, a cooperación e a flexibilidade: contribúese á adquisición de habilidades sociais. A expresión plástica e visual de emocións e vivencias relacionadas cos dereitos e liberdades cívicos pode ser un espazo apropiado para o coñecemento e a reflexión sobre situacións de gran valor formativo desde unha perspectiva social, afectiva e moral.

O tratamento da información e a competencia dixital veñen enormemente favorecidos polos traballos propios da materia; esta competencia impulsarase con tarefas que poden ir desde a análise de mensaxes da contorna audiovisual e multimedia ao emprego de medios tecnolóxicos específicos para expresar e crear.

A Educación Plástica e Visual esixe e facilita o desenvolvemento de habilidades relacionadas co pensamento científico: formular hipótese, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusións e xeneralizar. Tamén require e posibilita o contacto coa natureza e a sensibilización cara a aspectos relacionados coa conservación, coidado e reciclaxe de materiais para configurar unha obra persoal. Todo iso implica unha relación clara coas competencias de coñecemento *e interacción co mundo físico, aprender a aprender e iniciativa e autonomía persoal* (que implican aprender a trazar proxectos, a facer funcionais os recursos, a valorar posibilidades, anticipar resultados e avalialos).

A evolución nos elementos de percepción e estruturación do espazo, a través dos contidos de xeometría e da representación das formas, contribúe de forma significativa a que o alumnado adquira a *competencia matemática*.

Finalmente, a competencia en comunicación lingüística relaciónase co desenvolvemento das habilidades e estratexias para o uso da linguaxe verbal como vehículo para expresar as ideas, emocións e sentimentos que a contemplación, a análise e/ou a creación dunha obra plástica e visual levan consigo; así mesmo fai posible a comunicación na aula á hora de transmitir mensaxes vinculadas a técnicas, materiais e instrumentos. A lectura de textos relacionados con contidos da materia é tamén esencial; familiarizarse cos comentarios e valoracións de críticos e creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, pintura, escultura), axudará os alumnos a comprender, avaliar e forxar un criterio persoal.

1.2. 1º ESO

1.2.1. Obxectivos.

1. Sensibilizarse polos valores estéticos do entorno, especialmente polas características das formas, tamaños, cores e texturas.
2. Abstraer a estrutura geométrica dos referentes reais e das imáxenes.
3. Utilizar sistemas que impliquen medidas e proporcións no debuxo artístico e técnico.
4. Realizar trazados e construcións xeométricas básicas.
5. Debuxar formas e espazos representando contornos, efectos da luz e sombra e superposicións.
6. Coñecer as bases dos sistemas da representación técnica e aplicalas na descrición gráfica das formas e espazos.
7. Utilizar técnicas do debuxo e da pintura con acerto na elección e corrección dos acabados.
8. Analizar e identificar os compoñentes configurativos e expresivos das imáxenes.

1.2.2. Contidos

(coa súa secuenciación e temporalización)

PRIMEIRA AVALIACION

Unidade I. Elementos configuradores da linguaxe visual

- **Tema 1**

- O contorno visual.
- Percepción selectiva e práctica.

Tema 2

Percepción estética. Características da realidade visual e a súa expresividade.

Tema 3

- As formas dos obxectos.
- Os estereotipos das formas.
- **Tema 4** Tipoloxía da liña.
- Aplicacións do trazado da liña no debuxo.

Unidade II. Saber mirar cualidades da realidade:

- **Tema 5**

- O tamaño como elemento visual da configuración.

Tema 6

- A cor como elemento da linguaxe visual.
- Cores primarios e secundarios.

Escalas cromáticas

Tema 7

- A textura como elemento da linguaxe visual.
- Concepto e tipoloxía de texturas.

- **Tema 8**

- A percepción retiniana.
- O pensamento visual das formas.

SEGUNDA AVALIACIÓN

Unidade III. Descrición das formas planas e volumétricas

Tema 9

- Direccións e relacións xeométricas básicas.
- As formas xeométricas básicas bi e tridimensionais.

Tema 10

- As formas xeométricas bidimensionais.

Tema 11

- Punto de vista e forma visual.
- Estrutura xeométrica das formas simples e compostas.

Tema 12.

- A cabeza como unidade de proporción e medida da figura humana.

Unidade IV. Introducción á representación técnica das formas:

Tema13

- Características das descrições técnicas.
- Os sistemas de representación

Tema14

- A proxección cilíndrica ortogonal.
- O sistema diédrico de representación: mecánica.

- Vistas principais

• **Tema 15**

- Concepto de escala.
- Escalas gráficas e escalas numéricas.
- A acotación

TERCEIRA AVALIACION

Tema 16

- A linguaxe visual como linguaxe human.
- Clasificación dos elementos do linguaxe. visual.

Unidade V. A representación da realidade

Tema17

- Ser consciente de que as imáxenes nunca son a realidade.

Tema 18

- Encadre e punto de vista.
- Formatos rectangulares habituais.

Tema 19

- Efectos de iluminación nos coerpos: zonas tonais.

Tema 20

- Tratamentos gráficos do claroscuro.
- Técnicas do debuxo e pintura.

Unidade VI. Representación do espazo e do volume

Temas 21

- A representación da profundidade na imaxe.

Tema 22

- A perspectiva cónica: elementos e mecánica representativa.

Tema 23

- A representación tridimensional.

Tema 24

- A representación gráfico-plástica: punto de vista, encadre, medios gráfico-plásticos...

1.2.2.1 Conceptuais

- O entorno visual.
- Percepción selectiva e práctica: os esquemas mentais.
- Punto de vista e forma visual.
- Percepción estética. Sensacións.
- (4 sesións)
-
- A clasificación dos elementos da linguaxe visual: visuais, conceptuais e da relación.
- A forma dos obxectos. A configuración a partir da liña.
- A formas xeométricas básicas bidimensionais e tridimensionais.
- Acircunferencia. Formas poligonais: triángulos e cuadriláteros.
- (4 sesións)
-
- O tamaño: concepto e características.
- Concepto da escala. Medida e acotación.
- A figura human: proporcions e esquema.
- A cor: concepto e características. A textura: concepto e características.
-
- Estructura xeométrica das formas simples e compostas. As simetrías.
- As imaxes gráfico-plásticas. Adescrición e a representación. A iconicidade.
- O encuadre e o punto da vista.
- A iluminación. O claroscuro.
- (4 sesións)
-
- Técnicas do debuxo e pintura. A profundidade: indicadores.
- Os sistemas da representación: elementos principais.
- Sistema diédrico. Vistas.
- A perspectiva cónica.
- (4 sesións)
-
- A representación tridimensional.

1.2.2.2 Procedementais

- Retentiva visual.
- Observación directa indirecta de formas e imaxes.
- Verbalización da sensacións.
- Búsqueda e elaboración dos exemplos icónicos.
- Realización dos esquemas gráficos.
- Ideación da formas dos obxectos.
- Utilización das técnicas gráficas e pictóricas.
- Descrición escrita e gráfica das formas e espazos.
- Configuración lineal das formas.
- Creación das imaxes subxetivadas.
- Obtención dos tonos mesturando pinturas a auga.
- Elaboración e aplicación das texturas.

- Abstracción dos elementos da linguaxe visual.
- Realización dos trazados xeométricos básicos.
- Construcións de figuras xeométricas con regra e compás.
- Comprensión das formas estruturais: figuras, corpos, simetrías...
- Construción da perspectiva axonométrica e vistas diédricas.
- Acotación do esbozo.
- Aplicación das escalas gráficas.
- Lectura da imaxe: recoñecemento dos elementos configuradores, iconicidade, encadre, iluminación, profundidade e leis perspectivas.
- Debuxo do claroscuro a partir da aplicación de técnicas diversas.
- Representación tridimensional das formas.

1.2.2.3 Actitudinais

- Valoración do aspecto comunicativo da linguaxe gráfico.
- Curiosidade polas posibilidades expresivas dos materiais gráfico-plásticos.
Atención na observación das imaxes.
- Interese polas manifestacións artísticas bidimensionais e tridimensionais.
- Disposición a dar solucións propias e orixinais.
- Interese pola aplicación das técnicas gráficas variadas e adecuadas as propostas do traballo.
- Disposición a autoafirmación.
- Valoración das calidades informativas do debuxo técnico.
- **Pulcritude no traballo gráfico-plástico e nos trazados xeométricos.**
- Método no traballo.
- Sensibilidade no trazado e no uso das técnicas gráficas.

APORTACIÓN DA ÁREA AS COMPETENCIAS BÁSICAS

1º DE ESO

T1

• **Competencia comunicativa:**

- Integrar a linguaxe plástico e visual con outros linguaxes.
- Enriquecer a comunicación.

• **Competencia artística e cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.

• **Autonomía e iniciativa persoal:**

- Desenvolver estratexias de planificación, previsión de recursos, anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

• **Competencia social e cidadán:**

- Traballar con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.

T2

• **Competencia comunicativa:**

- Facer uso de uns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.

- Competencia artística e cultural:
 - Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
 - Ser capaz de expresarse a través da imaxe.
- Tratamento da información e competencia dixital:
 - Utilizar recursos tecnolóxicos específicos.
- Autonomía e iniciativa persoal:
 - Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica para fomentar

a

iniciativa e autonomía persoal.

- **Competencia social e cidadán:**

- Traballar con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.

T3

- **Competencia comunicativa:**

- Facer uso de uns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.
 - Integrar a linguaxe plástica e visual con outros linguaxes.
 - Enriquecer a comunicación.

- **Competencia artística y cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
 - Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.
 - Ser capaz de expresarse a través da imaxe.
- Autonomía e iniciativa persoal:
 - Desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación

de

resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

- **Competencia para aprender a aprender:**

- Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.
- Tratamento da información e competencia dixital:
 - Recoñecer a importancia da imaxe como soporte da información.

- **Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico:**

- Analizar obras alleas.

T4

- **Competencia comunicativa:**

- Facer uso de recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.

- **Competencia artística y cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
 - Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
 - Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.
 - Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.

- **Autonomía e iniciativa persoal:**

- Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica.

- **Competencia social y cidadán:**

- Traballar con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.
 - Considerar experiencias directamente relacionadas con a diversidade de repostas ante un

mesmo

estímulo e a aceptación das diferencias.

T5

- **Competencia comunicativa:**

- Facer uso de uns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.
- Integrar a linguaxe plástica e visual con outros linguaxes.
- Enriquecer a comunicación.

- **Competencia artística e cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
 - Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.
- Ser capaz de expresarse a través da imaxe.

T6

- **Competencia comunicativa:**

- Integrar a linguaxe plástica e visual con outros linguaxes.
- Enriquecer a comunicación.

- **Competencia artística y cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Ser capaz de expresarse a través da imaxe.

- **Autonomía e iniciativa persoal:**

- Desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).
- Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica para fomentar

a

iniciativa e autonomía persoal.

- **Competencia para aprender a aprender:**

- Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.

- **Competencia matemática:**

- Profundar no coñecemento dos aspectos espaciais da realidade mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas.

T7

- **Competencia artística y cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.

- **Autonomía e iniciativa persoal:**

- Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica.

- **Competencia para aprender a aprender:**

- Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.

- Levar a cabo tarefas de experimentación creativa que impliquen a toma de conciencia das propias capacidades e recursos.

- **Tratamento da información e competencia dixital:**

- Recoñecer a importancia da imaxe como soporte da información.
- Utilizar recursos tecnolóxicos específicos.

- **Competencia matemática:**

- Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica.

T8

- **Competencia artística e cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
- Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

- **Competencia social y cidadán:**

- Traballar con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.
- Considerar experiencias directamente relacionadas con a diversidade de respostas ante un

mesmo estímulo

e a aceptación das diferencias.

- **Competencia no coñecemento a interacción con o mundo físico:**

- Analizar obras alleas.
- Desenvolver actitudes de conservación do patrimonio cultural.

T9

- **Competencia artística y cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
- Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

- **Autonomía e iniciativa persoal:**

- Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica.

- **Competencia para aprender a aprender:**

- Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.

- **Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico:**

- Analizar obras alleas.
- Desenvolver actitudes de conservación do patrimonio cultural.

T10

- **Competencia artística e cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

- **Competencia para aprender a aprender:**

- Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.

- Levantar a cabo tarefas de experimentación creativa que impliquen a toma de conciencia das

propias

capacidade e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.

- **Tratamento de la información y competencia dixital:**

- Recoñecer a importancia da imaxe como soporte da información.
- Utilizar recursos tecnolóxicos específicos.

- **Competencia matemática:**

- Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica.
- Profundizar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas.

T11

- **Competencia comunicativa:**

- Integrar a linguaxe plástica e visual con outros linguaxes.
- Enriquecer a comunicación.

- **Competencia artística e cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
- Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.
- Experimentar e investigar con a diversidade de técnicas plásticas e visualis.
- Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

• **Competencia matemática:**

- Profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade mediante a xeometría e a representación obtima das formas.

T12

• **Competencia comunicativa:**

- Facer uso duns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.
- Integrar a linguaxe plástico e visual con outros linguaxes.
- Enriquecера comunicación.

• **Competencia artística e cultural:**

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.
- Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

• **Autonomía e iniciativa persoal:**

- Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica para fomentar

a

iniciativa e autonomía persoal.

• **Competencia social e cidadán:**

- Considerar experiencias directamente relacionadas con a diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferencias.

• **Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico:**

- Analizar obras alleas.
- Desenvolver actitudes de conservación do patrimonio cultural.

1.2.2.4 Competencias Básicas por tema:

		TEMAS											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C O M P E T E N C I A S	1	X	X	X	X	X	X					X	X
	2						X	X			X	X	
	3			X					X	X			X
	4		X	X		X		X			X		
	5	X	X		X	X			X				X
	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
	7			X			X	X		X	X		
	8	X	X	X	X	X	X	X		X			X

Competencias: 1.- Competencia en comunicación lingüística. 2.- Competencia matemática. 3.- Competencia en conciencia e expresión creativa. 4.- Tratamento da información e competencia dixital. 5.- Competencia social e cidadá. 6.- Competencia en conciencia e expresión creativa. 7.- Competencia en conciencia e expresión creativa. 8.- Autonomía e iniciativa persoal.

1.2.3. Contidos mínimos

1.2.4. Criterio de avaliación

- Valoración do aspecto comunicativo da linguaxe gráfico.
- Curiosidade polas posibilidades expresivas dos materiais gráfico-plásticos.
- Atención na observación das imaxes.
- Interese polas manifestacións artísticas bidimensionais e tridimensionais.
- Disposición a dar solucións propias e orixinais.
- Interese pola aplicación das técnicas gráficas variadas e adecuadas as propostas do traballo.
- Disposición a autoafirmación.
- Valoración das calidades informativas do debuxo técnico.
- Pulcritude no traballo gráfico-plástico e nos trazados xeométricos.
- Método no traballo.
- Sensibilidade no trazo e no uso das técnicas gráficas.

1.2.5. Metodoloxía didáctica

Metodoloxía.

A proposta da metodoloxía ordea a secuencia das actividades, as técnicas e estratexias didácticas e os medios para articular a decisión de **¿cómo ensinar?** Así cada profesor ten a facultade de elixir estes materiais e seus procedementos como elementos de axuda, ben na súa totalidade ou ben de maneira parcial.

Os aspectos metodolóxicos que contribúen a sistematizar as unidades didácticas. Xunto con outras aportacións engadidas que fan hincapié nos momentos, as técnicas, os agrupamentos e espazos, os recursos e medios de maior interese.

Os **principios didácticos** da área de Expresión Plástica e Visual guían o desenvolvemento das capacidades cognitivas dos alumnos, para que seus coñecementos sexan funcionais, e dicir, que podan ser aplicados a situacións novas e que o linguaxe matemático lle sirva de instrumento en outras ciencias. Por ésto, a metodoloxía ten en conta os seguintes criterios:

- O criterio de dificultade. Organizando os contidos de modo que se comence por los de carácter máis concreto e, por ter carácter básico, preparen para entender os máis abstractos e exixan unha maior capacidade de comprensión espacial.
- O criterio de interese. Debe conectar con os intereses e necesidades dos alumnos, proporcionándolles de forma clara e atractiva a finalidade e utilidade dos aprendizaxes.
- O criterio da organización cíclica. Os temas máis complexos se estudan en varios cursos seguindo unha graduación no nivel de dificultade da forma que nos cursos máis baixos se tratan en forma de iniciación e se chega a unha especialización nos últimos cursos desta etapa.
- O criterio de operatividade. Queda reflexado en torno a clásica formulación do «saber ver», «saber interpretar» e «saber facer».

Na **aplicación** das unidades didácticas da área de Expresión Plástica e Visual se consideran unha serie de compoñentes principais:

- A exploración dos coñecementos previos, que se incorpora no marco das actividades de introducción.
- A exposición do profesor, ordenada de forma interactiva e alternante mediante diálogos e actividades de aplicación e resolución de dúbidas con os alumnos.
- Actividades para consolidación das distintas formas de expresión, nas que se desenvolven as técnicas e procedementos básicos da área.
- As actividades manteñen unha estreita relación con os tipos dos recursos previstos. Se aportan suxerencias sobre inventarios de materiais e a selección de recursos de uso práctico e corrente, dada súa existencia e dispoñibilidade nos Centros, o de fácil acceso no mercado, tanto para o profesorado como para o alumnado.
- Identificación dos alumnos con dificultades, para encauzalo na realización das actividades de reforzo o de ampliación.
- A expresión espontánea e libre elección do tema como tarefa elemental na combinación con o traballo sistemático e aplicación das técnicas dos debuxos xeométrico, partindo de estratexias simples desde o punto de vista da representación espacial e da resolución gráfica dos problemas elementais da xeometría plana.
- O traballo con situacións reais dos medios de comunicación.
- A organización do grupo da clase (equipos, grupos flexibles, parellas, tríos, etc.) e da utilización dos diferentes tipos de espazos (aula de debuxo, sala de usos múltiples e de audiovisuais, exterior do centro, museos e saas de exposicións, etc.).

1.2.6. Procedemento de avaliación

Farase a media ponderada dos traballos en cada avaliación

Actividades y proceso de avaliación.

No *Desenrolo das unidades didácticas na aula*, os criterios de avaliación se identifican con os obxetivos didácticos previstos inicialmente. E dicir, os obxetivos funcionan tamén como criterios de avaliación da Unidade. Por outra parte, todas as actividades que realicen os alumnos poden proporcionar información válida sobre súa avaliación. Sen embargo, se ha considerado convinte decidir un conxunto de actividades de avaliación (logro dos dominios básicos da Unidade, rigor e precisión na linguaxe específico da área, participación activa na clase, calidade da elaboración do caderno da aula, interese polo traballo en equipo, a realización de traballos monográficos o de prácticas, etc.), asentadas en varios procedementos e instrumentos, que se utilizan para valorar ou apreciar a consecución o logro dos obxetivos didácticos, facendose desde os ámbitos propostos da atención a diversidade.

Neste sentido, traballamos un conxunto de procedementos e instrumentos de avaliación, elixidos según as características das actividades de avaliación escollidas. A utilización correcta dos diferentes *procedementos* na avaliación e unha variable de notable importancia para a consecución dun eficaz e eficiente proceso docente.

1.2.7. Actividades de recuperación

Os alums que non alcancen os niveis mínimos terán que repetir as láminas que non alcanzaron ditos niveis

1.2.8. Contribución ao Proxecto Lector

Lectura recomendada: Cajal el travieso, editorial El rompecabezas

“Rojo, verde y un poco de amarillo” de Bjorn Sortland y Lers Elling. Editorial. De la Torre

1.2.9. Contribución ao Plan de Integración das TICs

Materiais e recursos didácticos na rede en cada un dos temas

Todos os propios do debuxo técnico e artístico

1.2.10. Actividades complementarias e extraescolares

Recomendación de visitar as exposicións locais

1.2.11. Medidas de atención á diversidade

A **educación ambiental** é un contido transversal que os alumnos poden traballar a partir da observación dos distintos elementos da súa contorna e o respecto que debemos ter para conservalo.

A **educación para a igualdade entre os sexos** trátase na unidade no sentido de axuizar as producións icónicas que nos rodean para que as mensaxes que emiten non sexan discriminatorios.

1.2.11.1 Diversificación curricular

Non temos

1.2.11.2 Adaptación curricular

Non temos

1.3. 3º ESO

1.3.1. OBXETIVOS

1. Comprender os procesos actuais da comunicación (características, alcance e finalidade) reconociendo os compoñentes implicados nos mesmos (emisor edestinatario, mensaxe e código, canal e contexto)
2. Analizar e interpretar de forma razoada e crítica os mensaxes visuais producidos na actualidade na sociedade.
3. Seguir procesos de investigación gráfica na elaboración de imaxes e signos visuais (símbolos, marcas, logotipos, pictogramas) que impliquen opcións expresivas libres o maneira xeometrizadas.
4. Representar referentes de maneira realista con distintas opcións configurativas e expresivas.
5. Codificar e descodificar representacións técnicas aplicando os sistemas de representación.
6. Organizar os elementos da linguaxe visual nas composicións gráfico-plásticas para conseguir valores expresivos predeterminados o libres.
7. Distinguir e aplicar adecuadamente as técnicas de debuxo, de pintura e de construción tridimensional implicados nos procesos de elaboración de imaxenes.
8. Captar os valores expresivos da composicións artísticas e relacionalos con os elementos plásticos e as estruturas compositivas.
9. Demostrar interese e autonomía no traballo para contribuír a dinámica eficaz e a bo clima de traballo na aula e al consiguiente aproveitamento dos aprendizaxes individuais e colectivos.

1.3.2. CONTIDOS

PROGRAMACIÓN POR UNIDADES 3º E.S.O.

PRIMEIRA AVALIACIÓN

Unidade I. Elementos do liguaxe visual:

T 1 Compoñentes dunha mensaxe visual: significante e significado.

T 2 Estratexias persuasivas da publicidade

- T 3 Significados da coor.

: T4 Proceso da comunicación visual

Unidade II. Diseño gráfico e xeometría:

T 5 Os signos gráfico

T 6 Enlace de segmentos e arcos

T 7 Iconocidade dos signos gráficos: esquematismo e abstracción

T 8 Proceso de elaboración dun signo

SEGUNDA AVALIACIÓN

Sistemas do debuxo técnico:

T 9 Sistemas de representación

T 10 Perspectivas axonométricas:

T 11 O sistema cónico de representación:

Perspectiva cónica central.

Perspectiva cónica oblicua

T 12 Síntese da representación técnica

O debuxo: sensibilidade e destreza:

T 13 Grafismo e plasticidade

T 14 Procesos de configuración gráfica

T16 O debuxo, unha ferramenta eficaz

TERCEIRA AVALIACION

Organización da forma no plano:

T 17 A organización das formas: na composición

T 18 Percepción e factores compositivos.

T19 Estrutura compositiva e valores expresivos

T 20 Lectura dunha obra.

Creación e opcións compositivas:

T 21 Concepto e uso do módulo.

T 22 O módulo xerador de composicións: distanciamento, contacto, penetración

T 23 Estrutura visible por formas xeométricas

T 24 Recursos para a creatividade

1.3.2.1 Conceptuais

Programación por unidades – 3^{er} curso

Elementos configuradores da linguaxe visual

L 1

Contidos

Conceptuais

- Componentes dun mensaxe visual: significante e significado.
 - Os valores expresivos.
 - O significado temático.
 - O significado simbólico.
 - Actitudes
- Temporización 1 sesión

L 2

Contidos

Conceptuais

- Estratexias persuasivas da publicidade:
 - repetición,
 - comparación,
 - hipérbole,
 - sinécdoque,
 - personificación,
 - metáfora,
 - contrasentido.
- Temporización 1 sesión

L 3

Contidos

Conceptuais

- Significados da coor:
 - A coor realista,
 - A coor como sinal,
 - expresividade da coor,
 - a simbología da coor.

Temporización 1 sesión

L 4

Contidos

Conceptuais

- Proceso da comunicación visual.
- Códigos da comunicación visual.
- Canais gráfico-plásticos.

Temporización 2 sesións

Deseño gráfico e xeometría

L 5

Contidos

Conceptuais

- Os sinos gráficos.
- Os símbolos.
- As imaxes de identidade: marcas, logotipos e monogramas.
- Os pictogramas.
- Temporización 1 sesión

L 6

Contidos

Conceptuais

- Enlace de segmentos e arcos.
- Condiciones fundamentais de tanxencia.
- Curvas xeométricas construídas con arcos enlazados: óvalo, ovoide e espiral; curva poligonal.
- Xeometrización e deseño gráfico.

Temporización 2

L 7

Contidos

Conceptuais

- Iconicidade dos sinos gráficos: esquematismo e abstracción.
- Opcións do trazado gráfico:
 - efectos ópticos,
 - aplicación da xeometría,
 - trazados xestuales,

a reinterpretación das formas.

- Deseño de signos gráficos.

Temporización 1 sesión

L 8

Contidos

Conceptuais

- Proceso de elaboración dun signo:
 - documentación,
 - apuntes e esbozos,
 - concisión gráfica do signo,
 - utilización simbólica.

Temporización 2 sesións

Sistemas do debuxo técnico

L 9

Contidos

Conceptuais

- Sistemas de representación.
- O debuxo acoutado:
 - plano de referencia,
 - curvas de nivel e cota.
- O sistema diédrico:
 - planos de proxección,
 - as vistas: alzado, planta e perfil
 - cota e alexamento,
 - disposición das vistas.

Temporización 1 sesión y media

L 10

Contidos

Conceptuais

- Perspectivas axonométricas:
 - isométrica
 - militar
 - cabaleira
- Trazado da circunferencias na perspectiva.
- O debuxo técnico como recurso expresivo: figuras imposibles.

Temporización 1 sesión y media

L 11

Contido

Conceptuais

- O sistema cónico da representación:
 - rectas proxeccións,
 - punto de vista; liña de horizonte,
 - puntos de fuga,
 - puntos métricos.
- Perspectiva cónica central.
- Perspectiva cónica oblicua.

Temporización 1 sesión e media

L 12

Contidos

Conceptuais

- Síntese da representación técnica:
 - tipos de proxeccións,
 - sistemas de representación normativa,
 - instrumentos de aplicación,
 - aplicacións.

O debuxo: sensibilidade e destreza

L 13

Contidos

Conceptuais

- O Grafismo e plasticidade.
- O debuxo a lapis.
- O debuxo a tinta.
- O coloreado dun debuxo.
- A elección do soporte.

Temporización 1 sesión

L 14

Contidos

Conceptuais

- Procesos de configuración gráfica.
- Os límites, contornos lineais das formas: figura e fondo.
- A corporeidade das formas: o claroscuro.
- Transcrición das relacións da proporción e dirección.
- Efectos da luz e sombra: factores determinantes.
-

L 15

Contenidos

Conceptuais

- O debuxo realista.

- Debuxo a partir do natural:
 - O análise descritivo,
 - A representación realista.
- Debuxar de memoria: a lóxica descritiva.
- Temporización 1 sesión

L 16

Contidos

Conceptos

- O debuxo, unha ferramenta eficaz:
 - ideas e referentes,
 - recursos gráficos,
 - técnicas e materiais,
 - procesos da configuración.

Temporización 1 sesión

Organización da forma no plano

L 17

Contenidos

Conceptuais

- A organización das formas: a composición.
- Estructura compositiva e expresividade.
- O equilibrio:
 - por simetría,
 - por compensación do peso e das direccións.
- O ritmo:
 - ritmos xeométricos,
 - ritmos libres.

Crear un ritmo xeométrico por alternancia.

Temporización (orientativa) 1 sesión

L 18

Contenidos

Conceptuais

- Percepción e factores compositivos.
- As leis da Gestalt:
 - da boa forma,
 - da proximidade,
 - de semellanza,
 - de peche,
 - da continuidade e da dirección.
- O esquema xeométrico de orientación.

Temporización (orientativa) 1 sesión

L 19

Contidos

Conceptuais

- Estructura compositiva e valores expresivos:
 - dinamismo / quietude,
 - cohesión / expansión,
 - simple / plural,
 - unión / separación,
 - igualdade / variedade,
 - orden / desorde.

Temporización (orientativa) 1 sesión

L 20

Contidos

Conceptuais

- Lectura dunha obra.
- Contextualización.
- Descrición:
 - O significante,
 - significado temático.
- Interpretación:
 - valores expresivos,
 - significados simbólicos.

Temporización (orientativa) 2 sesións

Creación e opcións compositivas

L 21

Contidos

Conceptuais

- Concepto e uso do módulo.
- A creación de módulos.
- As redes modulares básicas.
- Redes armónicas: a proporción áurea
- . Temporización (orientativa) 1 sesión e media

L 22

Contidos

Conceptuais

- O módulo xenerador de composicións: distanciamento, contacto, penetración.
- Repetición dos módulos en estruturas xeométricas.
- Agrupacións modulares intuitivas.
- Composición xeométrica por subdivisión en módulos.

Temporización (orientativa) 1 sesión y media

L 23

Contidos

Conceptuais

- Estructura visible por formas xeométricas.
- Estructuración xeométrica oculta.
- Zonificación en franxas xerarquizadas.
- Estructura en perspectiva cónica.
- Planeamentos compositivos actuais no baseados na estrutura xeométrica.
- Temporización (orientativa) 1 sesión

L 24

Contidos

Conceptuais

- Recursos para a creatividade:
 - a tormenta de ideas,
 - o proceso aleatorio,
 - as variacións,
 - a reinterpretación de obras.

Temporización (orientativa) 1 sesión e media

1.3.2.2 PROCEDIMENTAIS

Programación por unidades – 3^{er} curso

Elementos configuradores da linguaxe visual

L 1

Procedementos

- Observación indirecta a través das imaxes.
- Identificación dos compoñentes dun mensaxe visual.
- Temporización 1 sesión

L 2

Procedementos

- Observación indirecta a través das imaxes.
- Proceso de análise e identificación dos recursos retóricos na publicidade.
- Selección de encadres.
- Uso comunicativo dos elementos da linguaxe visual e plástico.
- Temporización 1 sesión

L3

Procedementos

- Investigación da expresividade e simboloxía da cor.
- Representación subjetivada das ideas e conceptos.
- Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cales se traballa.
- Conciencia da propia actuación nun proceso da comunicación visual.

Temporización 1 sesión

L4

Procedementos

- Procura da información icónica.

- Observación indirecta a través das imaxes.
 - Seguimento das fases dun proceso de comunicación visual: documentación, maduración das ideas, elaboración e contraste.
- Temporización 2 sesións

Deseño gráfico e xeometría

L 5

Procedementos

- Deseño de signos gráficos.
 - Transformación das imaxes.
 - Procura da información icónica.
 - Observación indirecta a través das imaxes.
de identificación do significado de diferentes pictogramas dados.
- Temporización 1 sesión

L 6

Procedementos

- Aplicación das formes e relacións xeométricas.
 - Codificación técnica das representacións.
 - Deseño dos signos gráficos.
- Temporización 2

L7

Procedementos

- Investigación da expresividade da linguaxe visual.
 - Aplicación das formas e relacións xeométricas.
 - Simplificación e esquematización das formas.
 - Deseño de signos gráficos.
- Temporización 1 sesión

L8

Procedementos

- Observación directa a través de imaxes.
 - Procura da información icónica.
 - Seguimento das fases dun proceso de comunicación visual: documentación, maduración das ideas, elaboración definitiva.
- Temporización 2 sesións

Sistemas do debuxo técnico

L9

Procedementos

- Observación directa e a través das imaxes.
- Análise denotativo das imaxes.
- Recoñecemento e aplicación das convencións específicas dos sistemas técnicos de representación.
- Codificación técnica das representacións.
- Temporización 1 sesión e media

L 10

Procedementos

- Análise denotativo das imaxes.
- Recoñecemento e aplicación das convencións específicas dos sistemas técnicos da representación.
- Codificación técnica das representacións.
- Temporización 1 sesión e media

L 11

Procedementos

- Análise denotativo das imaxes.
- Recoñecemento e aplicación das convencións específicas dos sistemas técnicos de representación.
- Codificación técnica das representacións.
- Temporización 1 sesión e media

L12

Procedementos

- Recoñecemento e aplicación das convencións específicas dos sistemas técnicos de representación.
- Codificación técnica das representacións.
- Transformación de imaxes.

O debuxo: sensibilidade e destreza

L 13

Procedementos

- Experimentación de posibilidades expresivas de materiais e técnicas.
- Experimentación e aplicación dos trazados gráficos.
- Aplicación do claroscuro e coor a debuxos.
- Temporización 1 sesión

L 14

Procedementos

Configuración gráfica da formas e espazos.
Experimentación e aplicación do trazados gráficos.
Aplicación do claroscuro e coor a debuxos.
Estudio gráfico dos efectos da luz e sombra.

L 15

Procedementos

Transcrición gráfica de proporciones e direccións.
Análise descritivo de referentes observados.
Aplicación do claroscuro e coor a debuxos.
Temporización 1 sesión

L 16

Procedementos

- Análise descritivo de referentes observados.
- Referencia de formas complexas a outras máis simples e básicas.
- Aplicación do claroscuro e coor a debuxos.
- Seguimento dos procesos de proxección e deseño.
- Temporización 1 sesión

Organización da forma no plano

L 17

Procedementos

- Realización de composicións con valores estruturares e expresivos prefixados.
- Aplicación de ritmos.
- Utilización da terminoloxía propia da área.
- Temporización (orientativa) 1 sesión

L 18

Procedementos

- Análise e descrición de relacións sintácticas en imaxes: posicións, direccións, peso, proporción e ordenación.
 - Análise, abstracción e expresión gráfica esquemática de estruturas compositivas.
- Temporización (orientativa) 1 sesión

L 19

Procedementos

- Realización de composicións con valores expresivos prefixados.
 - Experimentación de recursos creativos na expresión gráfica.
 - Modificación e reinterpretación de composicións para variar a expresividade.
- Temporización (orientativa) 1 sesión

L20

Procedementos

- Aplicación de guías de análise y lectura de imaxes y obras artísticas.
 - Análise, abstracción y expresión gráfica esquemática de estructuras compositivas.
- Temporización (orientativa) 2 sesións

Creación e opcións compositivas

L 21

Procedementos

Transformación de imaxes.
Aplicación de formas e relacións xeométricas.
Realización de composicións con factores prefixados.
Temporización (orientativa) 1 sesión e media

L 22

Procedementos

Transformación de imaxes.
Análise denotativo das imaxes.
Aplicación de formas e relacións xeométricas.
Realización de composicións con factores prefixados.
Temporización (orientativa) 1 sesión e media

L 23

Procedementos

Observación indirecta.
Análise denotativo das imaxes.
Aplicación de formas e relacións xeométricas.
Utilización da terminoloxía propia da área.
Temporización (orientativa) 1 sesión

L 24

Procedementos

Observación indirecta.
Investigación da expresividade da linguaxe visual e plástico.
Lectura connotativa das imaxes visuais.
Transformación de imaxes.
Seguimento das fases dun proceso de comunicación visual.
Temporización (orientativa) 1 sesión e media

Programación por unidades – 3^{er} curso

1.3.2.3 ACTITUDINAIS

Elementos configuradores da linguaxe visual

L1

- Atención na observación visual.
- Predisposición para o traballo colectivo.
- Respecto a opinión dos compañeiros.

L 2

- Atención na observación visual.
- Interese por expresarse con orixinalidade.
- Actitude crítica respecto a forma e os contidos dos mensaxes publicitarios.
- Preocupación pola selección e utilización adecuada dos materiais, técnicas e utensilios.

L 3

- Atención na observación dos referentes e imaxes a partir dos cales se traballa.
- Conciencia da propia actuación nun proceso da comunicación visual.
- Temporización 1 sesión

L 4

Interese pola procura da información visual.

L5

Deseño gráfico e xeometría

- L 5** Preocupación pola selección e utilización adecuada dos materiais, técnicas e utensilios.
Interese pola procura da información visual.

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

L 6

Responsabilidade en dispoñer no momento adecuado dos elementos necesarios para elaborar da proposta

Valoración da precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico.

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

L 7

Interese por expresarse con orixinalidade e superar posibles estereotipos de representación.

Atención na observación dos referentes as imaxes a partir dos cales se traballa.

L8

Interese pola procura de información visual.

Valoración positiva das fases da documentación e maduración das ideas nos procesos do deseño.

Sistemas do debuxo técnico

L 9

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

Valoración da precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico e manipulativo.

L10

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

Valoración da precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico.

L 11

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

Valoración da precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico.

L 12

Interese por expresarse con orixinalidade.

Valoración precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico.

O debuxo: sensibilidade e destreza

L13

Interese por apreciar las características intrínsecas de materiais e técnicas.

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

L15

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.

Responsabilidade na disposición oportuna dos materiais necesarios para elaborar as propostas.

L 16

Preocupación pola selección e utilización adecuada de materiais, técnicas e útiles no traballo gráfico-plástico.

Interese por expresarse con orixinalidade e superar posibles estereotipos da representación.

Organización de la forma en el plano

L17

Interese por coñecer a organización e estruturación das imaxes.
Interese por expresarse con orixinalidade superando posibles estereotipos.
Valoración da precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico.

L 18

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.
Valoración da actividade perceptiva na comprensión e creación de imaxes.
Interese por coñecer a organización e estruturación das imaxes.

L19

Atención en la observación de los referentes o imaxes a partir de los cáles se traballa.
Sensibilización a la expresividade de los elementos del linguaxe visual.
Interese por coñecer la organización y estruturación de las imaxes.

L 20

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.
Interese por coñecer a organización e estruturación das imaxes.

L 21

Interese por expresarse con orixinalidade.
Valoración de la precisión, rigor y pulcritude en el traballo gráfico.

L 22

Interese por expresarse con orixinalidade.
Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.
Valoración da precisión, rigor e pulcritude no traballo gráfico e manipulativo.

L23

Atención na observación dos referentes o imaxes a partir dos cáles se traballa.
Interese por coñecer a organización e estruturación das imaxes.

L 24

Interese por expresarse con orixinalidade superando estereotipos.
Preocupación pola selección e utilización adecuada de materiais, técnicas e utensilios en el taballo gráfico-plástico.

APORTACIÓN DA ÁREA AS COMPETENCIAS BÁSICAS

3ºESO

TI

Competencia comunicativa:

– Facer uso duns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.

Competencia artística e cultural:

– Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.

Autonomía e iniciativa persoal:

– Desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

Competencia social y cidadán:

– Traballar con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.

Competencia para aprender a aprender:

Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.

T2

Competencia artística e cultural:

– Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.

Competencia para aprender a aprender:

– Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.

Tratamento da información e competencia dixital:

– Utilizar recursos tecnolóxicos específicos.

Competencia matemática:

– Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólico.

– Profundar no coñecemento de aspectos espacial da realidade mediante a xeometría e a representación obtívoa das formas.

T3

Competencia comunicativa:

– Facer uso duns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.

– Integrar el linguaxe plástico e visual con outros linguaxes.

Competencia artística y cultural:

– Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.

– Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.

Autonomía e iniciativa persoal:

– Estimular o espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica para fomentar a iniciativa e autonomía persoal.

T4

Autonomía e iniciativa persoal:

– Desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

Tratamento de la información y competencia dixital:

– Recoñecer a importancia da imáxen como soporte da información.

– Utilizar recursos tecnólogos específicos.

T5

Competencia comunicativa:

– Facer uso duns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.

– Integrar a linguaxe plástico e visual con outros linguaxes.

Competencia artística y cultural:

– Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e

os recursos que les son propios.

- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
- Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.
- Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

T6

Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico:

- Utilizar procedementos relacionados con o método científico, como a observación, a experimentación e o descubrimento, e a reflexión e o análises posterior.

Competencia matemática:

- Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólico.
- Profundar no coñecemento de aspectos espaciales da realidade mediante a xeometría e a representación objetiva das formas.

T7

Competencia artística y cultural:

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lle son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.

Autonomía e iniciativa persoal:

- Desenvollar estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

Competencia para aprender a aprender:

- Acostumarse a reflexionar sobre os procesos.
- Levar a cabo tarefas de experimentación creativa que impliquen a toma de conciencia das propias capacidades e recursos así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.

Competencia matemática:

- Profundar no coñecemento de aspectos espacial da realidade mediante a xeometría e a representación abxetiva das formas.

T8

Competencia artística e cultural:

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
- Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.
- Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.
- Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

Competencia para aprender a aprender:

- Levar a cabo tarefas de experimentación creativa que impliquen a toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.

Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico:

- Utilizar procedementos relacionados con o método científico, como a observación, a experimentación e o descubrimento, e a reflexión e o análises posterior.

T9

Competencia comunicativa:

- Facer uso duns recursos específicos da área para expresar ideas, sentimentos e emocións.
- Enriquecer a comunicación.

Competencia artística e cultural:

- Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.
- Aprender a mirar, ver, observar e percibir.
- Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

Competencia social e cidadán:

– Traballar en equipo e promover actitudes de respecto, tolerancia, cooperación e flexibilidade.

– Traballar con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.

Tratamento de la información e competencia dixital:

– Recoñecer a importancia da imáxen como soporte da información.

– Utilizar recursos tecnolóxicos específicos.

Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico:

– Utilizar procedementos relacionados con o método científico, como a observación, a experimentación e o descubrimento, e a reflexión e o análises posterior.

T10

Competencia comunicativa:

– Integrar a linguaxe plástico e visual con outros linguaxes.

– Enriquecer a comunicación.

Competencia artística e cultural:

– Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.

– Aprender a mirar, ver, observar e percibir.

– Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

– Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.

– Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

Autonomía e iniciativa persoal:

– Desarrollar estratexias da planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

Competencia social e cidadán:

– Traballa con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.

Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico:

– Analizar obras alleas.

T11

Competencia comunicativa:

– Integrar a linguaxe plástico e visual con outros linguaxes.

– Enriquecer a comunicación.

Competencia artística y cultural:

– Ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e da utilización das técnicas e os recursos que lles son propios.

– Aprender a mirar, ver, observar e percibir.

– Apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas.

– Experimentar e investigar con diversidade de técnicas plásticas e visuais.

– Ser capaz de expresarse a través da imáxen.

Autonomía e iniciativa persoal:

– Desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados (tomar decisións de maneira autónoma).

Competencia social y cidadán:

– Traballa con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e a expresión de emocións, vivencias e ideas.

Competencia en el coñecemento e la interacción con el mundo físico:

– Analizar obras alleas.

1.3.2.4 Competencias Básicas por tema:

		TEMAS											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C O M P E T E N C I A S	1	X		X		X				X	X		
	2		X					X					
	3						X		X	X	X		
	4		X		X					X			
	5	X								X	X		
	6	X	X	X		X	X	X	X	X	X		
	7	X	X					X	X				
	8	X		X	X			X			X		

Competencias: 1.- Competencia en comunicación lingüística. 2.- Competencia matemática. 3.- Competencia no coñecemento e interacción co mundo físico. 4.- Tratamento da información e competencia dixital. 5.- Competencia social e cidadá. 6.- Competencia cultural e artística. 7.- Competencia para aprender a aprender. 8.- Autonomía e iniciativa persoal.

1.3.3. Contidos mínimos

1.3.4. Criterios de avaliación

- Recoñecer as características básicas formales, comunicativas e funcionais das imáxenes, obras artísticas e obxectos de deseño en procesos de análise e descrición.
- Diferenciar os resultados formais e expresivos obtidos con distintas tecnoloxías para a captación, manipulación e xeneración de imáxenes.
- Trazar correctamente e pulcramente formas xeométricas planas utilizando os útiles tradicionais do debuxo técnico.
- Aplicar con soltura as mecánicas representativas dos sistemas técnicos de representación e a súa interrelacións no debuxo de formas simples
- Relacionar adecuadamente as dimensións de obxectos e espazos do ambiente con as do corpo humano, tendo en conta as relacións da proporción e a aplicación de escalas sinxelas na representacións da realidade.
- Debuxar formas e espazos, logrando representar calidades de superficie, corporeidade e iluminación utilizando como recurso ó grafismo, ó claroscuro, as relacións espaciales e as leis perspectivas.
- Seguir con método como mínimo as fases de ideación, selección e proxección na resolución de propostas simples de deseño obxetual.
- Describir completamente formas sinxelas mediante croquis acotados, e coñecer a aplicación dos mesmos nos distintos campos do deseño.
- Recoñecer o tipo de soporte, o material e os instrumentos adecuados para as técnicas gráficas o plásticas usuais na aula, aplicándoas con autonomía no traballo escolar.
 - Utilizar con propiedade a terminoloxía específica da área, especialmente a referida a elementos constitutivos d formas xeométricas e de a operatividade dos sistemas de representación técnica.

1.3.5. Metodoloxía didáctica

1.3.6. Procedemento de avaliación

Sistemas de recuperación:

- A 1ª Avaluación.- Se recuperará automaticamente si aprueba a 2ª e a 3ª avaluaciones, sempre que teña entregados o 90% dos traballos da 1ª aval. antes da data 1 de Febreiro do 2010.
- A 2ª Avaluación.- Si ademáls suspende a 2ª aval. o alumno/a tendrá que entregar todos os traballos das avaluacions suspensas con nota media de aprobado. Si algunha das avaluaciones ten nota inferior a un “5” na media de controles, se presentarán a un examen teórico de recuperación en Maio, da parte suspensa (da avaluación suspensa, que pode ser unha ou dous).
- A 3ª Avaluación.- E considerada Avaluación final, E por tanto a nota de esta Avaluación inclue a da 1ª, 2ª e 3ª avaluaciones. Si esta valoración fora negativa ou suspensa, se convocará ao alumno/na, a proba de Setembro.

- Setembro.- Normalmente se propoñen a realización durante o verao, de 8 a 10 traballos que serán entregados ao 90%, como condición inexcusable para facer un examen control do contido teórico do ano (si un alumno/na no fai os traballos do verano, non se lle permitirá presentarse a proba de setembro). Para a cualificación de setembro se terá en conta un 20% da nota dos traballos encargados durante o verano e un 80% da nota da proba ou examen.

Pendientes do curso anterior.-

- Aprobada 1ª e a 2ª aval. do curso presente, queda recuperada a pendente do anterior curso. (aplicable a 2º, 3º e 4º ESO.)
- Si o anterior non sucede, o alumno/na será convocado, despois da segunda avaliación, a realizar unha serie de traballos plásticos e en un prazo breve, será convocado a unha proba de recuperación de Maio.
- Si pese a todo, o alumno no recupera en Maio, se convocará a prueba de Setembro (no necesariamente con traballos, si os entregó en Maio).**IMPORTANTE** e indicar que todo alumno/na que se presente a proba de Setembro con asignatura pendente de un curso inferior, deberá presentarse a asignatura pendente e a l asignatura do ano en curso, realizando así dúas probas. Debe aprobar a pendente, para poder dar como válido o curso superior.
- Dado que en presente curso 2009-2010 no existe Plástica e Visual de 2º, o alumno/a de 3º debe aprobar esta asignatura pendente aunque actualmente no se imparta.**TEMPORIZACIÓN:**

1ª Evaluación.....Unidades 1, 2, 3, y 4

2º Evaluación.....Unidades 5, 6 y 7

3ª EvaluaciónUnidades 8, 9 y 10

1.3.7. Actividades de recuperación

1.3.8. Contribución ao Proxecto Lector

Lecturas recomendadas: Tras los pasos de Marco Polo, Ed. Blume
Por amor al arte, Ed. Barco de Vapor SM

1.3.9. Contribución ao Plan de Integración das TICs

1.3.10. Materiais e recursos didácticos

1.3.11.Actividades complementarias e extraescolares

1.3.12.Medidas de atención á diversidade

1.3.12.1Diversificación curricular

1.3.12.2 Adaptación curricular

OBXEXIVOS

1.4.4ºEPV

1. Comprender os procesos actuais da comunicación (características, alcance e finalidade) reconociendo os compoñentes implicados nos mesmos (emisor e destinatario, mensaxe e código, canal e contexto)
2. Analizar e interpretar de forma razoada e crítica os mensaxes visuais producidos na actualidade en mosa sociedade.
3. Seguir procesos de investigación gráfica na elaboración de imáxes e signos visuais (símbolos, marcas, logotipos, pictogramas) que impliquen opcións expresivas libres o xeometrizadas.
4. Representar referentes de maneira realista con distintas opcións configurativas e expresivas.
5. Codificar e decodificar representacións técnicas aplicando os sistemas de representación.
6. Organizar os elementos da linguaxe visual nas composicións gráfico-plásticas para conseguir valores expresivos predeterminados o libres.
7. Distinguir e aplicar adecuadamente as técnicas dos debuxos, da pintura e de construción tridimensional implicados no procesos de elaboración das imáxes.
8. Captar os valores expresivos de composicións artísticas e relacionarlos con os elementos plásticos e as estruturas compositivas.
9. Demostrar interese e autonomía no traballo para contribuír a dinámica eficaz e a bo clima de traballo na aula e o consiguiente aproveitamento dos aprendizaxes individuais i colectivos.
10. Comprender os procesos actuais da comunicación (características, alcance e finalidade) reconociendo os compoñentes implicados nos mesmos (emisor e destinatario, mensaxe e código, canal e contexto)
11. Analizar e interpretar de forma razoada e crítica os mensaxes visuais producidos na actualidade na sociedade.
- 12 Seguir procesos de investigación gráfica na elaboración de imaxes e signos visuais (símbolos, marcas, logotipos, pictogramas) que impliquen opcións expresivas libres o maneira xeometrizadas.

4ºEPV

1.4.1. CONTIDOS

Programación por unidades – 4º curso

PRIMEIRA AVALIACIÓN

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

1 As formas na natureza

INTRODUCCIÓN

Esta unidade achega os alumnos á observación e análise de distintas formas naturais: vexetais e animais e á paisaxe. Pretende que mediante o coñecemento das características formais e do funcionamento destas formas os alumnos poidan empregalas nas súas propias creacións.

A unidade proporciona pautas que facilitan a representación do natural de diferentes modelos e analiza os elementos que participan nunha composición paisaxística. Cada un dos epígrafes contempla o emprego das formas naturais nos campos artísticos e de deseño. Estes exemplos con diferentes graos de iconicidade han facilitar que os alumnos recoñezan e sexan quen de se expresar empregando estas formas.

COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos achegáronse con anterioridade ao estudo das calidades das formas, saben ou deben lembrar que a configuración das formas está condicionada pola súa estrutura, e que outros aspectos como o tamaño, o material, a textura, a cor ou a posición son características que permiten a realización de análises destas e permiten a súa representación.

Competencias básicas 4ª

T1

Comunicación lingüística. Comprensión correcta de propostas escritas, y elaboración de

respuestas, en las que se demuestre que los alumnos saben analizar imágenes.

Matemática. Conocimiento del funcionamiento de la cámara fotográfica utilizando adecuadamente las relaciones entre distancia focal - ángulo visual, y diafragma - velocidad.

Espacio-temporal. Planificación de los recursos necesarios para proporcionar coherencia

espacio-temporal a una narración visual.

Tratamiento de la información y competencia digital. Conocimiento, realización y manipulación de imágenes digitales mediante programas informáticos.

Social y ciudadana. Valoración del patrimonio artístico y natural.

Aprender a aprender. Elaboración de resúmenes y esquemas, para estructurar lo aprendido.

Cultural y artística. Conocimiento de diferentes manifestaciones artísticas, aprendiendo a analizar obras de arte.

Autonomía e iniciativa personal. Dominio de diversas técnicas para elaboración de propuestas, y elección de la más apropiada en cada caso.

T2

Comunicación lingüística. Comprensión correcta de propuestas escritas, y elaboración de

respuestas en las que se demuestre un conocimiento adecuado de la nomenclatura propia de la disciplina.

Matemática. Conocimiento de los conceptos de proporción y medida y de los grados y

ángulos de la escuadra y el cartabón.

Espacio-temporal. Conocimiento de la importancia de los espacios vacíos en una composición, así como de las posibilidades del color para configurar la percepción espacial.

Social y ciudadana. Valoración del patrimonio artístico y natural.

Aprender a aprender. Dominio de diferentes recursos gráfico-técnicos para determinar

cuáles son los más adecuados a cada propuesta.

Cultural y artística. Conocimiento de la obra de diferentes artistas, mediante el análisis de obras de arte.

Autonomía e iniciativa personal. Realización de varios ejercicios previos a la elaboración de la obra acabada, tomando decisiones sobre cuál es la técnica más adecuada para obtener los resultados deseados.

T3

Comunicación lingüística. C Comprensión de textos y elaboración de respuestas escritas.

Matemática. Análisis de las medidas más significativas de la figura humana, para aplicar

posteriormente en su representación el concepto de canon.

Espacio-temporal. Adquisición de recursos para representar el cuerpo humano en un espacio bidimensional.

Tratamiento de la información y competencia digital. Aprendizaje, de modo básico, de programas CAD, para representar polígonos regulares y tangencias.

Social y ciudadana. Valoración del patrimonio artístico y natural.

Aprender a aprender. Elaboración de resúmenes y esquemas, para estructurar lo aprendido.

Cultural y artística. Conocimiento de diferentes manifestaciones artísticas

T4

Comunicación lingüística. Capacitación para el análisis de imágenes que pueda plasmarse en textos escritos en los que se demuestre la competencia en el uso de los conceptos estudiados.

Matemática. Conocimiento y empleo adecuado de los conceptos de simetría, proporción y

demás leyes compositivas en el análisis y realización de obras gráfico plásticas.

Espacio-temporal. Conocimiento de diferentes posibilidades de organización de los elementos en un espacio bidimensional, buscando las más acordes con las sensaciones que se

pretende transmitir.

Tratamiento de la información y competencia digital. Aprendizaje de programas informáticos para alterar la composición de una obra, recomponiéndola con lógica y sentido

compositivo.

Social y ciudadana. Valoración del patrimonio artístico y natural.

Aprender a aprender. Aplicar adecuadamente los recursos compositivos estudiados en función de los objetivos de cada propuesta.

Cultural y artística. Conocimiento de diferentes manifestaciones artísticas, aprendiendo a analizar obras de arte.

Autonomía e iniciativa personal. Análisis de las diferentes posibilidades compositivas, para elegir la más adecuada a la finalidad propuesta.

T5

Comunicación lingüística. Organización de la información, elaborando respuestas escritas para las diferentes propuestas.

Matemáticas. Aplicación de los distintos sistemas de representación para dibujar volúmenes.

Espacio-temporal. Reconocimiento y empleo de los diferentes sistemas de representación de sólidos, y del traslado de un mismo sólido de un sistema a otro.

Tratamiento de la información y competencia digital. Aprendizaje, de modo básico, de programas CAD, para dibujar sólidos en los diferentes sistemas de representación.

Social y ciudadana. Valoración del patrimonio artístico y natural.

Aprender a aprender. Elaboración de resúmenes y esquemas, para estructurar lo aprendido.

Cultural y artística. Conocimiento de diferentes manifestaciones artísticas, aprendiendo a analizar obras de arte.

Autonomía e iniciativa personal. Análisis de diferentes procesos de elaboración de una propuesta, eligiendo el más apropiado.

T6

Comunicación lingüística. Interpretación y organización de la información, elaborando respuestas escritas consistentes.

Matemática. Creación de volúmenes combinando diversos medios. Cálculo de diferentes escalas para solucionar problemas específicos.

Espacio-temporal. Interpretación de proyecciones de sólidos y de planos representados mediante dibujo técnico.

Tratamiento de la información y competencia digital. Aplicación del lenguaje básico del dibujo técnico en la resolución de problemas, utilizando programas CAD.

Social y ciudadana. Valoración del patrimonio artístico y natural.

Aprender a aprender. Elaboración de resúmenes y esquemas, para estructurar lo aprendido.

Cultural y artística. Conocimiento de diferentes manifestaciones artísticas, aprendiendo a analizar obras de arte.

Autonomía e iniciativa personal. Análisis de diferentes procesos de elaboración de una propuesta, eligiendo el más apropiado.

OBXECTIVOS

- Recoñecer a importancia e influencia das formas naturais nas manifestacións artísticas.
- Expresarse facendo uso de formas naturais en composicións artísticas e de deseño, aplicando capacidade de análise e recursos estilísticos e compositivos.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Interpretar plasticamente formas naturais.
2. Diferenciar as distintas estruturas naturais.
3. Debuxar do natural contornos e formas naturais.
4. Esquematizar graficamente estruturas vexetais e animais.
5. Realizar composicións coidando a análise das formas e os elementos que as configuran e ordenan.

CONTIDOS

Conceptos

- Análise e representación das formas naturais: análise das formas, representación obxectiva e subxectiva das formas, interpretacións artísticas.
- Estrutura dos vexetais: follas, flores e froitos. Árbores. Interpretacións artísticas.
- Estrutura dos animais. Representación do natural. Interpretacións artísticas. Animais fantásticos.
- A paisaxe. Termos e luz na paisaxe. Interpretacións artísticas.
- A paisaxe e o bodegón na arte.

Procedementos

- Selección e análise gráfica de estruturas naturais: vexetais e animais.
- Realización de esquemas estruturais de follas e flores a partir de modelos naturais.
- Creación de composicións con distintas intencións expresivas baseadas en formas naturais.
- Realización de apuntamentos do natural de paisaxes e de animais.
- Análise do emprego dos elementos plásticos en composicións artísticas baseadas nas formas naturais.
- Observación das relacións que se establecen entre forma–función que condicionan as estruturas naturais.

Actitudes

- Valoración da importancia do uso das estruturas vexetais nas artes decorativas.
- Diferenciación no uso das formas naturais con intencións artísticas e/ou científicas.
- Valoración do papel simbólico dos animais mitolóxicos na arte.
- Respecto pola natureza a través do estudo das súas formas.
- Gusto pola investigación no deseño de motivos ornamentais co emprego de formas naturais.
- Recoñecemento do valor das formas naturais como fonte estimuladora de artistas, artesáns e creativos de distintas épocas e culturas.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

Esta unidade contribúe a valorar a preservación da natureza coa intención de mellorar a calidade do ser humano, polo que tamén participa dos obxectivos da **Educación moral e cívica** e da **Educación ambiental**.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

Libros de consulta sobre arte, botánica, zooloxía e paisaxismo.
Revistas, xornais.

Papeis de debuxo branco e de cores, papel vexetal, tesoiras e pegamento.
Lapis e rotuladores de cores.
Acuarelas e/ou témperas, pinceis, vaso de auga e trapos.
Escuadro, cartabón, regra e estilógrafos.

2 A paisaxe urbana e a súa expresión na arte

COÑECEMENTOS PREVIOS

Aínda que sen se referir á cidade de xeito específico, a perspectiva cónica, o estudo da luz e o volume e o achegamento á obra de artistas como Canaleto, Guardi ou Richard Estes constitúen nos cursos anteriores unha introdución aos contidos do tema.

OBXECTIVOS

Valorar os aspectos estruturais e visuais da paisaxe urbana e respectar o patrimonio que enriquece a estética das cidades.

Representar paisaxes urbanas en estilo realista, simplificando os detalles e/ou transformándoos con recursos plásticos.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- Diferenciar aspectos estruturais e estéticos en paisaxes urbanas de épocas e estilos diversos.
- 2. Utilizar os elementos compositivos na análise e realización de obras paisaxísticas urbanas.
- 3. Interpretar paisaxes urbanas aplicando os fundamentos da perspectiva cónica.
- 4. Aplicar técnicas e materiais diversos na representación de paisaxes urbanas.
- 5. Recoñecer os elementos que interveñen e enriquecen as obras con temática urbana.

CONTIDOS

Conceptos

- Configuración e estética das cidades. Arquitectura e novas tecnoloxías
- Elementos compositivos da paisaxe urbana. Formato, encadramento e visor. Punto de vista e esquema compositivo. Esquema de percorrido visual. Centro de interese. Esquema de movemento. Direccións principais e ritmos.
- Representación do espazo. Perspectiva cónica práctica. Procedementos e recursos plásticos.
- Elementos visuais da paisaxe urbana. A luz na paisaxe urbana nocturna. A figura na paisaxe urbana. Outros elementos urbanos.
- A paisaxe urbana ao longo da historia da arte.

Procedementos

- Observación de obxectos e escenas do contorno urbano e descrición das súas formas.
- Realización de apuntamentos do natural de contornos urbanos próximos.
- Elaboración de esquemas de perspectivas prácticas.
- Experimentación con diferentes técnicas e materiais na realización de paisaxes urbanas.
- Análise da funcionalidade e estética dos distintos elementos presentes na urbe.

Actitudes

- Valoración da paisaxe urbana como tema pictórico.
- Curiosidade por coñecer a importancia que os cambios de vida teñen na renovación das cidades.
- Adquisición e práctica de conduta que contribúan a mellorar a paisaxe urbana.
- Recoñecemento da importancia que ten a planificación nun proxecto urbanístico.
- Actitude crítica diante dos valores estéticos e funcionais que deben reunir os distintos elementos urbanos.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

• Mediante a análise das obras que se aprecian nesta unidade o alumno pode achegarse de forma crítica e razoada á evolución da cidade e ao impacto que esta ten na nosa calidade de vida, feito que participa dos obxectivos da **Educación moral e cívica** e da **Educación Ambiental**.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre arte e revistas sobre deseño e urbanismo.
- Planos e guías turísticas.
- Papeis de debuxo branco e de cores, papel vexetal e acetatos.
- Lapis de grafito e lapis e rotuladores de cores.
- Acuarelas e/ou témperas, pinceis, vaso de auga e trapos.
- Escuadro, cartabón, regra e estilógrafos.

3 Aspectos plásticos da figura humana

COÑECEMENTOS PREVIOS

En cursos anteriores produciuse un achegamento a esta unidade a través do estudo dos canons clásicos de proporción de Polícleto e Lisipo, e do canon de Leonardo na figura humana e a través da visión de exemplos de obras de campos distintos como o da pintura, escultura, cine ou fotografía onde a figura humana aparece de xeitos moi diferentes.

OBXECTIVOS

- Recoñecer e valorar a importancia do uso da figura humana na historia da arte.
- Interpretar figuras humanas por medio da esquematización, a deformación e a estilización en deseños persoais.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Recoñecer as distintas formas de representación da figura humana practicadas por artistas plásticos.

2. Debuxar apuntamentos do natural do corpo humano axustando as proporcións dos seus distintos elementos.

3. Realizar esquemas gráficos de persoas estáticas e en movemento.

Identificar os trazos máis característicos no retrato e/ou caricatura dun personaxe.

5. Utilizar os trazos do rostro e a postura, así como a cor e a calidade do grafismo, para debuxar personaxes de cómic que expresen diferentes emocións.

CONTIDOS

Conceptos

• Anatomía e proporción na figura humana. Encaixado da figura. A proporción: evolución histórica.

• Movemento e equilibrio. A figura en movemento.

• Estrutura do rostro. O retrato. Eixes e medidas. Expresividade do rostro.

• Interpretacións populares da figura humana. A caricatura. Máscaras e disfraces.

• A figura humana no cómic. A linguaxe dos xestos. Metáforas visuais. A linguaxe do corpo.

Interacción coa linguaxe verbal.

Procedementos

• Análise das proporcións na figura humana.

• Estudo da representación da figura humana na arte.

- Realización de debuxos en distintas posturas do corpo humano.
- Elaboración de apuntamentos de figuras en movemento.
- Análise gráfica de estruturas de rostros
- Experimentación gráfica de caricaturas.
- Debuxos esquemáticos de xestos e posturas.

Actitudes

- Recoñecemento da importancia da figura humana na arte.
 - Interese pola evolución dos estilos na arte do retrato.
 - Interese pola evolución da interpretación da figura humana a través da historia.
 - Valoración do papel simbólico da caricatura.
 - Aprecio da importancia das máscaras e disfraces como medio de expresión de sentimentos e desexos.
- Gusto pola experimentación no debuxo de xestos e posturas de seres humanos.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

• Os canons de beleza e os gustos estéticos son pasaxeiros, os alumnos non se deben angustiar por se as súas formas se adaptan máis ou menos ao canon imperante. Dentro da **Educación para a saúde** debe aproveitarse esta unidade para favorecer que cada un acepte e valore o seu propio corpo.

A integración de alumnos procedentes de distintas etnias e culturas propicia o aprecio da diversidade, feito que contribúe á **Educación moral e cívica**.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta de arte, anatomía e cómics.
- Revistas e xornais.
- Papeis de debuxo branco e de cores, papel vexetal, cartóns, plásticos, fíos, tesoiras e pegamento.
- Lapis de grafito e lapis e rotuladores de cores.
- Acuarelas, tintas e/ou témperas, pinceis, vaso de auga e trapos.
- Escuadro, cartabón, regra e estilógrafos.

4 Fundamentos do deseño

COÑECEMENTOS PREVIOS

Tanto os elementos coma os fundamentos básicos que interveñen no deseño son coñecidos polos alumnos nos cursos anteriores; no presente curso tratarase que os alumnos afonden nos mesmos e sexan quen de madurar e concretar deseños de forma intencionada e cun proceso de traballo secuenciado.

OBXECTIVOS

- Valorar a importancia do deseño na sociedade actual.
- Coñecer e diferenciar os distintos campos do deseño.
- Expresarse con propiedade nos campos do deseño máis próximos manifestando o seu nivel de comprensión, destreza e coñecementos.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Distinguir entre artesanía e deseño e apreciar os seus distintos valores.
2. Recoñecer as calidades estéticas e funcionais nun produto deseñado, así como as relacións entre a súa forma e a súa función.
3. Utilizar e recoñecer en obras de deseño as distintas capacidades de liñas, planos, texturas e cores.
4. Deseñar a partir das formas xeométricas básicas: círculo, cadrado e triángulo.

5. Investigar composicións creativas a partir das redes modulares fundamentais.

CONTIDOS

Conceptos

- Modalidades e función do deseño. Forma e función do deseño. Campos do deseño. Profesións e factores relacionados co proceso de deseño.
- Elementos visuais do deseño. Aplicacións da liña. O plano. A textura.
- A cor no deseño. Calidades estéticas e psicolóxicas das cores. Valores expresivos da cor.
- Formas básicas do deseño: o círculo, o cadrado e o triángulo. Figuras compostas.
- Composicións modulares. O módulo. Redes superpostas. Variacións modulares. Módulos con efectos tridimensionais.

Procedementos

- Análise do deseño como proceso de creación de produtos fabricados en serie.
- Elaboración de informes sobre os antecedentes do deseño actual.
- Realización de análises gráficas en deseño de composicións.
- Realización de composicións bi- e tridimensionais mediante o uso de liñas, planos e texturas.
- Experimentación coas estruturas básicas do deseño, a partir de exemplos con cortes e desprazamentos.
- Análise gráfica de estruturas modulares.
- Creación de deseños a partir de estruturas modulares básicas.

Actitudes

- Recoñecemento da importancia que ten o deseño na fabricación de obxectos de uso cotián.
- Valoración da importancia do deseño visual no campo da comunicación.
- Recoñecemento das áreas de aplicación do deseño.
- Curiosidade e interese pola evolución e os cambios nos diversos campos do deseño.
- Gusto pola precisión e limpeza na realización de proxectos de deseño.
- Valoración das organizacións compositivas xeométricas sinxelas.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- O estudo dos distintos campos do deseño achegan o alumno á observación e valoración de obxectos, espazos, carteis, maquinarias etc. Este contacto con elementos do seu medio e do mundo da tecnoloxía e a comunicación relaciona esta unidade cos contidos transversais da Educación do consumidor e a Educación moral e cívica.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre deseño gráfico, de interiores, arquitectura, moda e industrial.
- Revistas, dominicais e prensa diaria.
- Lapis de grafito, de cores e rotuladores.
- Papeis de debuxo, vexetal e cartolinas de cores.
- Patróns de debuxo, tesoiras e pegamento.
 - Témperas e/ou acuarelas, vaso e pinceis.

5 Deseño gráfico

COÑECEMENTOS PREVIOS

O alumno, ao longo de cursos anteriores da ESO, traballou as distintas finalidades das imaxes e os símbolos e signos nas linguaxes visuais, polo que se produciu un achegamento tanto á imaxe de empresa como á creación de logotipos e deseños de comunicación visual.

OBXECTIVOS

- Comprender e assimilar as características e finalidades do deseño gráfico.
- Valorar a significación histórica, as tendencias artísticas e os avances tecnolóxicos do deseño gráfico.
- Experimentar cos elementos do deseño gráfico e expresarse con propiedade en deseños gráficos persoais.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Distinguir os diferentes tipos do deseño gráfico.
2. Identificar as finalidades dos deseños gráficos.
3. Utilizar distintos materiais e técnicas variadas na realización de deseños gráficos.
4. Recoñecer os signos distintivos dunha imaxe de empresa.
5. Deseñar marcas utilizando o debuxo xeométrico.
6. Aplicar o uso do ordenador no deseño editorial.

CONTIDOS

Conceptos

- Áreas e finalidades do deseño gráfico. Áreas de aplicación do deseño gráfico. Finalidades do deseño gráfico.
- A imaxe corporativa de empresa. A marca e a súa evolución estética. Identidade corporativa.
- Deseño de embalaxes. Desenvolvemento de corpos redondos. Desenvolvemento de poliedros.
- Deseño de logotipos: espirais, óvalos e ovoides.
- Deseños de comunicación visual. Deseños de pictogramas: tanxencias e enlaces.
- Deseño editorial. Elementos do deseño editorial. A maquetación no deseño editorial.

Procedementos

- Emprego de diversas fontes de información sobre deseño gráfico.
- Realización de pequenos estudos teóricos sobre deseño gráfico e a súa influencia nos campos da comunicación.
- Análise dos elementos que interveñen e configuran os deseños gráficos nas súas distintas vertentes.
- Elaboración de deseños sobre comunicación visual urbana.
- Realización de análises de estruturas xeométricas utilizadas en deseños gráficos.
- Deseño e construción de envases e embalaxes.
- Deseño e maquetación de posibles publicacións sinxelas.

Actitudes

- Valoración da importancia funcional do deseño gráfico e a súa estética.
- Interese pola evolución do deseño gráfico e curiosidade polos avances técnicos neste campo.
- Recoñecemento da importancia do proceso de traballo nun proxecto de deseño.
- Gusto pola precisión e limpeza na realización de representacións gráficas.
- Manter na realización de obras persoais unha actitude respectuosa diante do medio.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- Os contidos desta unidade relaciónanse cos contidos transversais da Educación para a paz e a Educación do consumidor. A observación do medio e o desenvolvemento do xuízo crítico diante das mensaxes visuais xustifican esta relación.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre deseño gráfico, de envases e embalaxes e tipografías.
- Revistas, dominicais e prensa diaria. Envases diversos.
- Lapis de grafito, de cores e rotuladores. Estilógrafos.
- Papeis de debuxo, vexetal, cartóns e cartolinas de cores.
- Patróns de debuxo, tesoiras e pegamento.
- Témperas e/ou acuarelas, vaso e pinceis.

- Fotocopiadora e recursos informáticos.

6 Deseño publicitario

COÑECEMENTOS PREVIOS

Co estudo do significado e finalidade das imaxes o alumno achegouse entre outros campos ao do deseño publicitario. Coñece tanto os medios, coma a finalidade e o significado que conteñen as distintas mensaxes visuais e os elementos que interveñen na comunicación visual que afectan á linguaxe publicitaria.

OBXECTIVOS

- Utilizar os elementos que interveñen nas mensaxes publicitarias en composicións propias.
- Analizar e diferenciar os distintos estilos e modalidades de deseños publicitarios.
- Distinguir na publicidade tanto as partes como as estratexias que interveñen.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Analizar os elementos fundamentais nos deseños publicitarios, de carteis e de comunicación visual.
2. Distinguir as distintas modalidades de deseños publicitarios.
3. Compoñer deseños publicitarios utilizando os elementos que integran estas mensaxes de comunicación visual.
4. Realizar deseños publicitarios con distintas técnicas e estilos.
5. Diferenciar as partes, estratexias soportes e medios que integran a publicidade.
6. Aplicar o uso do ordenador no desenvolvemento de deseños publicitarios.

CONTIDOS

Conceptos

- Fundamentos da publicidade. Tópicos e roles en publicidade. Medios, soportes e formatos publicitarios.
- O deseño publicitario. O anuncio. O folleto publicitario. O cartel. O catálogo. A tarxeta.
- Estilos publicitarios. Estilos publicitarios que salientan os valores adquiridos. Estilos publicitarios que salientan os valores naturais.
- Elementos e composición das mensaxes publicitarias. A composición visual da mensaxe.
- O cartel publicitario. Orixe e modernización do cartel.

Procedementos

- Análise do deseño publicitario como medio de comunicación visual.
- Elaboración de carteis publicitarios.
- Realización de estudos sobre os fundamentos da publicidade sobre mensaxes publicitarias do medio.
- Elaboración dun mesma mensaxe publicitaria alternando medios, formatos e soportes.
- Elaboración en grupo de deseños publicitarios.
- Utilización do deseño publicitario en actividades relacionadas co ámbito escolar.

Actitudes

- Actitude crítica diante das mensaxes visuais procedentes do campo da publicidade.
- Procura de solucións orixinais nos traballos persoais.
- Interese pola evolución do deseño publicitario e a súa influencia na sociedade actual.
- Recoñecemento da importancia do traballo en equipo nos proxectos de deseño publicitario.
- Valoración da importancia que teñen nas mensaxes publicitarias os contidos interdisciplinarios.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- Os contidos desta unidade relaciónanse cos transversais da Educación para a paz e da Educación do consumidor. A observación e análise das mensaxes publicitarias do medio e o xuízo crítico

desenvolvido ante estas mensaxes xustifican esta relación.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta sobre deseño gráfico, deseño publicitario e tipografías.
- Revistas, dominicais e prensa diaria. Vídeos e/ou DVD publicitarios. Folletos e catálogos.
- Lapis de grafito, de cores e rotuladores. Estilógrafos.
- Papeis de debuxo de distintos tamaños, calidades e cores.
- Patróns de debuxo, tesoiras e pegamento.
- Témperas e/ou acuarelas, vaso e pinceis.
- Fotocopiadora e recursos informáticos.

7 Sistemas de representación

COÑECEMENTOS PREVIOS

O estudo dos sistemas de representación foi abordado polos alumnos nos cursos anteriores. A profundidade con que se trate o tema dependerá do grao de madurez dos alumnos nos cursos previos. Resulta axeitado realizar unha proba inicial en que se detecte o punto de partida para dedicar o tempo necesario á introdución do tema.

OBXECTIVOS

- Comprender os fundamentos do debuxo de proxeccións e analizar os trazados xeométricos de deseños no espazo.
- Valorar a importancia da descrición gráfica xeométrica na realización de deseños.
- Expresar ideas sobre formas e ambientes mediante debuxos en perspectiva.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Distinguir os códigos e normas gráficas e xeométricas dos distintos sistemas de representación.
2. Debuxar sólidos no sistema diédrico.
3. Debuxar sólidos en perspectivas cabaleira e axonométrica.
4. Realizar análises xeométricas de perspectivas cónicas a través de fotografías de paisaxes urbanas e interiores.
5. Elaborar exercicios sinxelos de perspectiva cónica.

CONTIDOS

Conceptos

- A xeometría descritiva. Tipos de proxección. Sistemas de proxección.
- Sistema diédrico. Representación de puntos e rectas. Representación de figuras planas.
- Representación de sólidos no sistema diédrico. Representación das vistas sobre o plano.
- Sistema axonométrico. Perspectiva cabaleira. Proxección de figuras planas en sistema axonométrico.
- Representación en axonométrica a partir do sistema diédrico.
- Perspectiva cónica frontal. Representación en perspectiva cónica frontal dunha figura en diédrica.
- Perspectiva cónica oblicua. Trazados en perspectiva cónica oblicua dun cono. Representación en perspectiva cónica oblicua dunha figura en diédrica.

Procedementos

- Análise dos fundamentos dos sistemas de proxección.
- Elaboración de exercicios de representación de sólidos en sistema diédrico.
- Representación de figuras planas en perspectiva isométrica.
- Paso de figuras representadas en sistema diédrico a sistemas perspectivos.
- Análise de obxectos e espazos representados en perspectiva cónica.
- Realización de apuntamentos do natural a man alzada utilizando a perspectiva cónica e modificando

a posición dos obxectos e o punto de vista.

Actitudes

- Valoración da importancia dos sistemas de representación na descrición de espazos e obxectos no deseño tridimensional.
- Gusto pola precisión e limpeza na realización de traballos en perspectiva.
- Recoñecemento da idoneidade da perspectiva cónica na representación da realidade tal e como a percibe o ollo humano.
- Interese pola xeometría descritiva e curiosidade polas posibilidades expresivas dos seus elementos.
- Apreciación das dificultades técnicas que implican os sistemas de proxección e desexo de estudar e analizar axeitadamente os elementos que os compoñen.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- A observación do medio para comprender os fundamentos da perspectiva cónica, e dos obxectos cotiáns para interpretalos en debuxos de sistema diédrico ou de perspectiva axonométrica, permite relacionar os contidos da unidade coa Educación ambiental.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta e ampliación sobre os sistemas de representación.
- Revistas, dominicais e prensa diaria. Folletos e catálogos.
- Lapis de grafito, de cores e rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosores.
- Papeis de debuxo distintos tamaños e calidades. Papel vexetal.
- Patróns de debuxo, tesoiras e pegamento.
- Pezas ou sólidos de plástico ou madeira.
- Fotocopiadora e recursos informáticos.

8 Deseño industrial

COÑECEMENTOS PREVIOS

As escalas gráficas, os bosqueños acoutados e as normas de acoutamento foron estudados polos alumnos nos cursos precedentes, e as representacións de sólidos en sistema diédrico e en perspectiva axonométrica, no tema anterior; isto facilita que o alumno poida abordar o tema especificamente neste curso e afronte proxectos dunha maior complexidade.

OBXECTIVOS

- Valorar a importancia do deseño tridimensional, e especificamente do deseño industrial, na sociedade actual.
- Recoñecer a importancia que ten o proceso de traballo no resultado final dun produto.
- Realizar proxectos de deseño de obxectos sinxelos de uso cotián.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Distinguir os diferentes tipos de deseño industrial.
2. Analizar o papel do deseño industrial na sociedade actual.
3. Elaborar deseños de obxectos de uso cotián.
4. Xustificar a utilización de regras normalizadas no debuxo técnico industrial.
5. Debuxar bosqueños de obxectos sinxelos aplicando as normas de debuxo técnico industrial.
6. Realizar e aplicar escalas gráficas de redución ou ampliación mediante o teorema de Tales.

CONTIDOS

Conceptos

- O deseño tridimensional. Áreas de aplicación do deseño tridimensional. Finalidade do deseño tridimensional.
- A normalización do debuxo técnico industrial. Liñas normalizadas. Formatos. Rotulación normalizada.
- Escalas e acoutamentos. Clases de escala. Escalas gráficas. Acoutamento. Sistemas de acoutamento.
- Debuxo de pezas. Bosquexos acoutados. Planos técnicos.
- Tendencias no deseño tridimensional.

Procedementos

- Análise do deseño no espazo como paso previo á fabricación industrial de obxectos.
- Elaboración de deseños de obxectos de uso doméstico.
- Construción e utilización de escalas de redución e ampliación na representación de obxectos.
- Realización de bosquexos tomando como referencia obxectos do medio e destinados á creación de novas ideas.
- Deseño de formas que consideren tanto os aspectos funcionais coma os estéticos.
- Utilización de sistemas proxectivos convencionais no deseño de obxectos.

Actitudes

- Valoración da importancia do deseño de obxectos destinados á produción industrial.
- Interese pola evolución do deseño espacial e curiosidade polos avances técnicos neste campo.
- Actitude crítica diante dos obxectos e construcións deseñados deficientemente.
- Recoñecemento da importancia do manexo das novas tecnoloxías no deseño industrial.
- Actitude respectuosa co medio natural e o ser humano.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- Tanto a observación e o estudo dos obxectos e elementos de uso coma a análise crítica para a mellora do noso medio relacionan esta unidade cos contidos transversais de Educación moral e cívica.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados no deseño tridimensional e normalización.
- Revistas, folletos e catálogos sobre mobiliario e obxectos de uso doméstico.
- Lapis de grafito de distintas durezas, de cores e rotuladores. Estilógrafos de diferentes grosos.
- Papeis de debuxo distintos tamaños e calidades. Papel vexetal. Papel para bosquexos. Cartóns ou cartón pluma.
- Patróns de debuxo, compás, tesoiras e pegamento.
- Pezas ou sólidos de plástico ou madeira.
- Fotocopiadora e recursos informáticos.

9 A fotografía

COÑECEMENTOS PREVIOS

O tema da fotografía non se tratou especificamente en cursos anteriores, mais o alumno diferencia xa as clases de imaxes fixas, campo ao que pertence a imaxe fotográfica e está familiarizado cos múltiples exemplos destas imaxes que acompañan especialmente as unidades relacionadas coa linguaxe e a comunicación visual.

OBXECTIVOS

- Valorar a influencia da fotografía como medio de comunicación de masas, como expresión artística e como apoio a diversos campos da actividade humana.
- Desenvolver un sentido crítico diante da obra fotográfica.
- Poder expresar ideas e sentimentos a través da actividade fotográfica.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Coñecer e apreciar os diferentes tipos de cámaras fotográficas e as súas prestacións.
2. Distinguir as diferentes correntes estéticas fotográficas.
3. Distinguir os xéneros fotográficos e apreciar as súas aplicacións nos distintos ámbitos.
4. Coñecer as aplicacións técnicas máis comúns da fotografía.
5. Coñecer os mecanismos e elementos dunha cámara réflex e aplicar estes coñecementos na captura de imaxes.

CONTIDOS

Conceptos

- Antecedentes históricos da fotografía. Evolución da fotografía.
- Evolución das cámaras fotográficas. A cámara Leica. As cámaras electrónicas. A nova tecnoloxía dixital.
- Correntes estéticas clásicas. Fotografía artística. Pictorialismo. Dinamismo. Novo realismo.
- Correntes estéticas modernas. Estruturalismo e abstracción. Surrealismo. Documentalismo e fotoperiodismo.
- Xéneros fotográficos. Fotografía publicitaria. Fotografía de natureza. Fotografía científica e médica. Fotografía aérea. Fotografía de arquitectura e paisaxe. Fotografía de prensa.
- Aplicacións técnicas clásicas. A fotomontaxe. A solarización. O fotograma.
- A cámara réflex e as súas compoñentes. O obxectivo. O diafragma. O obturador

Procedementos

- Estudo das posibilidades expresivas da imaxe fotográfica.
- Estudo das correntes estéticas fotográficas e a súa relación coas demais ramas artísticas.
- Análise das estruturas da linguaxe fotográfica.
- Realización de reportaxes fotográficas baixo iluminacións distintas e con encadramentos diferentes.
- Experimentación de aplicacións técnicas fotográficas en obras persoais.
- Análise dos xéneros fotográficos e de como se reflicten neles as distintas realidades sociais.

Actitudes

- Interese polos avances técnicos no campo da fotografía como medio de comunicación visual.
- Valoración da linguaxe fotográfica como medio de comunicación visual.
- Valoración dos testemuños históricos que achegan os arquivos fotográficos.
- Valoración da importancia que ten a fotografía no campo do deseño gráfico e publicitario.
- Aprecio da fotografía como soporte e técnica de expresión artística.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- As imaxes fotográficas son reflexo da sociedade que as produce e, xa que logo, un instrumento privilexiado para analizar criticamente os seus intereses e valores, feito que contribúe aos contidos transversais da Educación moral e cívica.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados sobre fotografía convencional e dixital. Libros de consulta sobre movementos artísticos que fan uso da fotografía.
- Revistas, periódicos e prensa en xeral.
- Cámaras fotográficas convencionais con accesorios e dixitais. Focos de iluminación.
- Papeis de debuxo. Papeis de impresión fotográfica.
- Patróns de debuxo, compás, tesoiras e pegamento.
- Fotocopiadora e recursos informáticos con escáner e impresora.

10 O cine

COÑECEMENTOS PREVIOS

O alumno no curso anterior traballou as características da linguaxe cinematográfica, como se estrutura e como mediante a utilización da cámara se consegue crear unha estrutura narrativa audiovisual.

OBXECTIVOS

- Valorar a influencia do cine como medio de comunicación de masas e como medio de expresión artística colectivo.
- Desenvolver un sentido crítico diante da imaxe cinematográfica.
- Expresar ideas e sentimentos e traducilos en imaxes secuenciadas.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Apreciar e distinguir os diferentes xéneros cinematográficos.
2. Coñecer os elementos que artellan a linguaxe cinematográfica.
3. Aplicar en proxectos individuais e/ou colectivos os coñecementos adquiridos sobre a linguaxe cinematográfica.
4. Elaborar sinxelos procesos de realización de películas.
5. Analizar sobre o visionado de secuencias cinematográficas os elementos que integran a súa estrutura.

CONTIDOS

Conceptos

- Antecedentes do cine. Os xoguetses ópticos. Os precursores do cinematógrafo. Os irmáns Lumière.
 - Pioneiros e fundadores do cine. Os primeiros centros de produción cinematográfica. O cine sonoro.
- Xéneros cinematográficos. O wéstern. O musical. O cine negro. O documental.
- Elementos da linguaxe cinematográfica. Unidades narrativas. O encadramento. A angulación. Movementos da cámara.
- Proceso de realización dunha película. A elaboración do guión. Estrutura narrativa dunha película. Profesionais especializados.

Procedementos

- Análise das estruturas da linguaxe cinematográfica.
- Estudo dos xéneros cinematográficos e do reflexo nos mesmos das distintas realidades sociais.
- Realización dun proxecto de guión cinematográfico.
- Visionado de secuencias pertencentes a diferentes xéneros e épocas do cine mudo e sonoro.
- Observación e análise da estrutura narrativa da linguaxe cinematográfica sobre exemplos diferenciados.

Actitudes

- Interese por coñecer as modificacións que achegan os avances técnicos ás creacións cinematográficas.
- Valoración da linguaxe cinematográfica como medio de comunicación visual.
- Valoración dos testemuños históricos que achegan os arquivos cinematográficos e documentalistas.
- Aprecio do cine como soporte e técnica de expresión artística.
- Respetto e valoración das ideas que achegan os demais nos proxectos de equipo.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- A temática e contido das imaxes cinematográficas reflicten os intereses sociais das comunidades que as producen e consomen, e son, xa que logo, un instrumento de análise crítica dos seus intereses e valores, feito que relaciona a unidade coa Educación moral e cívica.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros de consulta especializados sobre cinematografía e cómic.
- Revistas, xornais e prensa en xeral.
- Cámaras de vídeo. Focos de iluminación.
- Selección de DVD ou vídeos de distintos xéneros e estilos.
- Aparatos reprodutores e monitor.
- Papeis de debuxo, lapis de grafito, cores, rotuladores e estilógrafos.
 - Fotocopiadora e recursos informáticos con escáner e impresora.

11 As imaxes dixitais

COÑECEMENTOS PREVIOS

Os alumnos achegáronse aos contidos desta e a seguinte unidade no espazo dedicado á linguaxe audiovisual onde se analizaron as imaxes e as novas tecnoloxías: o infografía, a arte interactiva e a videoarte.

OBXECTIVOS

- Comprender as características e finalidades do debuxo e do deseño asistido por ordenador.
- Valorar o papel do ordenador na xeración e transformación de imaxes.
- Adquirir coñecementos básicos sobre ferramentas de programas informáticos e manexo de cámaras dixitais.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Valorar as vantaxes que achegan as novas tecnoloxías aos campos do deseño.
2. Achegarse a programas informáticos accesibles.
3. Diferenciar as características da imaxe dixital.
4. Achegarse ao manexo dunha cámara dixital e practicar os seus formatos de arquivo.
5. Distinguir os códigos de recepción e emisión de mensaxes multimedia.

CONTIDOS

Conceptos

- Características da imaxe dixital. O píxel e as dimensións da imaxe. A resolución.
 - O bit e a profundidade da cor. Modos de cor.
- A cámara dixital. O sensor. A tarxeta de memoria. Os formatos de arquivo.
- Multimedia e interactividade. As páxinas web. Os *gif* animados. Deseño dunha páxina web.
- Infografía e arte interactiva.

Procedementos

- Elaboración dun arquivo de imaxes procedentes das novas tecnoloxías.
- Observación analítica e crítica de imaxes infográficas aplicadas aos distintos campos de comunicación.
- Análise individual e en grupo dos contidos e elementos compositivos presentes en páxinas web.
- Observación das barras de ferramentas de programas informáticos e asocialas ás ideas e conceptos de debuxo adquiridos tradicionalmente.
- Realización de visitas a espazos de arte cibernética.

Actitudes

- Actitude crítica e positiva diante das formas visuais procedentes das novas tecnoloxías.
- Disposición para aceptar novos procedementos na realización de traballos.
- Valoración da importancia que ten o manexo do razoado dos programas de debuxo asistido por ordenador.
- Mantemento e coidado permanente do material das aulas de informática.
- Actitude aberta e receptiva diante dos avances tecnolóxicos e a súa influencia nos campos da

comunicación.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- O uso estendido de programas de videoxogos e videoconsolas xustifica relacionar esta unidade coa Educación moral e cívica, e pode axudar a que os alumnos desenvolvan unha actitude crítica para as imaxes infográficas.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros e manuais de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados ao tema.
- *Software* estándar (Microsoft Office) e equipo informático básico.
- Programas accesibles de retoque fotográfico.
- Cámara fotográfica dixital.
- Fotocopiadora, escáner e impresora.

12 Creación de imaxes por ordenador

COÑECEMENTOS PREVIOS

Todas as unidades deste texto conteñen propostas de realización de actividades dixitais. A maioría destas propostas teñen como obxectivo que os alumnos manexen as ferramentas dos programas coa intención de facer un uso creativo das mesmas e tendo en conta os factores compositivos e os elementos que interveñen no campo da plástica como a cor, as texturas etc.

OBXECTIVOS

- Considerar as novas tecnoloxías como ferramentas de creación gráfico-plásticas.
- Experimentar a creación de novas formas mediante o uso das novas tecnoloxías.
- Desenvolver un espírito receptivo e aberto diante das máis novas manifestacións artísticas.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Analizar os aspectos artísticos das imaxes dixitais.
2. Aplicar coñecementos plásticos previos na realización de sinxelos exercicios de creación de imaxes dixitais.
3. Achegarse aos programas informáticos de animación, tratamento e deseño de imaxes.
4. Realizar metodicamente exercicios de creación e manipulación de imaxes por ordenador.
5. Utilizar os recursos que achega a tecnoloxía na mellora de deseños individuais e colectivos.

CONTIDOS

Conceptos

- Programas de tratamento de imaxes: Adobe Photoshop. Crear unha imaxe mediante capas.

Aplicación de filtros. Ferramentas Tampón de clonar e Pincel corrector.

- Programas de deseño gráfico: CorelDRAW. A forma dos obxectos: nodos. Recheo de obxectos.

Ordenación de obxectos por capas.

- Programas de animación: Adobe Flash. A liña do tempo. Propiedades do documento. Explorador de películas.

- Cine de animación. Os creadores de curtas animadas e técnicas de animación.

Procedementos

- Resolución en parellas ou pequenos grupos de exercicios sinxelos de deseño asistido por ordenador.
- Manipulación de formas mediante xiros, escalados, modificación de cores e texturas, ordenamentos, facendo uso de programas informáticos de fácil acceso.

- Visualización de exemplos significativos de cine de animación e *stop motion*.
- Observación e análise de exemplos publicitarios realizados con fotografías manipuladas.
- Observación e análise de maquetas e deseños tridimensionais virtuais realizados en 3D.

Actitudes

- Recoñecemento dos valores artísticos que se poden atopar nas creacións dixitais.
- Actitude aberta a aceptar novas iniciativas creadoras non coincidentes cos propios criterios persoais.
- Recoñecemento da achega que realizan os avances tecnolóxicos aos distintos campos do deseño.
- Recoñecemento da achega que realizan os avances tecnolóxicos nos distintos campos de comunicación e de lecer.
- Gusto e interese en resolver problemas técnicos persoalmente.

CONTIDOS TRANSVERSAIS

- O alumno asimilará e valorará a través da observación e análise de animacións e deseños publicitarios realizados dixitalmente os valores morais (tolerancia, solidariedade, pluralismo, sexismo etc.) presentes na sociedade actual, o que relacionará a unidade coa Educación para a paz.

MATERIAIS DIDÁCTICOS

- Libros e manuais de consulta especializados.
- Suplementos de prensa dedicados ao tema.
 - • *Software* estándar (Microsoft Office) e equipo informático básico. Programas accesibles de tratamento de imaxes, deseño gráfico e animación.
 - Fotocopiadora, escáner e impresora.
 - Monitor, reprodutor e DVD alusivos ao tema.

SEGUNDA AVALIACIÓN

TERCEIRA AVALIACIÓN

CONTIDOS COCEPTUAIS

Cando a arte nos fala

L 1

Conceptuais

- O concepto de xénero
 - O bodegón.
 - A paisaxe.
 - O retrato.
 - O autorretrato.
- A caricatura. Temporización (2Contidos.) 1 sesión

L 2

Conceptuais

- A arte no seu contexto cultural.
- Significado temático e significado simbólico.
- Simbolismos na arte actual.
- A descontextualización.
- A asociación.

- As alteracións no aspecto habitual. Temporización (orientativa) 1 sesión

L 3

Conceptuais

- Antecedentes artísticos da arte actual.
- O arte abstracto.
- Fantasía e realismo.
- A desmaterialización da arte.
- O arte hoxe. Temporización (.)1 sesión e media

L4

Conceptuais

Guía de análise e lectura de imaxes

- As denotacións.
- As connotacións.
- Valores expresivos e plásticos conseguidos.
- Calidades da factura. Temporización (orientativa) 1 sesión e media
-

A imaxe tecnolóxica

L 5

Conceptuais

- A cámara escura.
- A cámara fotográfica: diafragma, obxectivo, obturador...
- O control da exposición como medio expresivo.
- O traballo no laboratorio fotográfico
- A fotografía dixital.
- O tratamento fotográfico informatizado. Temporización (orientativa) 1 sesión

L 6

Conceptuais

- A persistencia das imaxes na retina.
- A invención do cine.
- A incorporación do son e da cor.
- A imaxe electrónica: a televisión.
- O linguaxe común do cine e TV
- Os movementos da cámara. Temporización (orientativa) 1 sesión

L 7

Conceptuais

- Aplicacións da imaxe dixital.
- O equipo infográfico básico.
- A animación.
- O debuxo animado infográfico.
- A animación 2D
- A animación 3D Temporización (orientativa) 1 sesión

L8

Conceptuais

- Transferencia das linguaxes

1 sesión

A configuración no espacio

L 9

Conceptuais

- As proporciones no arte.
 - A sección áurea.
 - O canon.
- Espacio cheno e espacio baleiro.
- Expresividade a través da materia. Temporización (orientativa) 2 sesións

L10

Conceptuais

- Estructura arquitectónica:
 - Formas verticais e de soporte
 - Formas murais de peche.
 - Formas de cuberta.
- Composición arquitectónica:
 - En forma xeométrica básica.
 - Central.
 - Lineal.
 - Estructura da trama modular.
 - Espontánea por agrupamento. Temporización (orientativa) 1 sesión

L 11

Conceptuais

- Os valores estéticos do entorno.
- A identidade cultural e artística dos paisaxes.
- A obra de arte na paisaxe.
- Degradación do entorno urbano. Temporización (orientativa) sesión e media

L 12

Conceptuais

- Elementos arquitectónicos definidores dos estilos.
- Plantas
- Cubertas
- Fachadas
- Portas e ventás
- Estilos artísticos e épocas. Temporización (orientativa) sesión e media

O deseño

L 13

Conceptuais

- Proceso artesanal e proceso industrial.
- As necesidades sociais e os obxectos.
- Os grandes ámbitos do deseño:
 - O deseño industrial
 - O deseño de espacios

- O deseño gráfico
- O deseño téxtil e de indumentaria TempORIZACIÓN (orientativa) 1 sesión

L14

Conceptuais

- Ergonomía.
- Medidas e proporciones humanas
- Relación das medidas do corpo con espazos e obxectos. TempORIZACIÓN (orientativa)
1 sesión e media

L 15

Conceptuais

- Poder da coor.
- A interacción da coor
- A armonización da coor: gamas
 - gama melódica
 - gama armónica simple
 - gama de coores quebrados
 - gama térmica
- A coor como configurador de ambientes
- Coor i visibilidade: a coor como reclamo. TempORIZACIÓN (orientativa) 1 sesión y media

L 16

Conceptuais

- Tendencias do deseño.
 - formalismo
 - funcionalismo
 - función e forma teñen a mesma importancia
- .TempORIZACIÓN (Orientativa) 1 sesión e media

Representación técnica

L17

Conceptuais

- A xeometría nas formas.
- Polígonos: prismas, pirámides e poliedros.
- Curvas cónicas: circunferencia, elipse, hipérbole, parábola. TempORIZACIÓN (orientativa)
1 sesión e media

L18

Conceptuais

- Sistema diédrico aplicado.
- Operatividade diédrica:
 - xiro
 - abatemento
 - cambio do plano
- Perspectiva cabaleira a partir das vistas diédricas.
- Perspectiva cónica a partir das vistas diédricas.

- Perspectiva axonométrica aplicando un cambio de plano.
- sistemas.

1 sesión

L 19

Conceptuais

Normas de debuxo técnico.

Os planos técnicos.

Selección e disposicións das vistas.

- As liñas normalizadas.
- Normas de acotación.
- As secciones.
- As perspectivas desprazadas.
- A presentación. Temporización (orientativa) 1 sesión

L 20

Conceptuais

Aplicacións informáticas do debuxo y diseño:

de mapa de bits

de tipo vectorial: 2D i 3D Temporización (orientativa) 1 sesión

Procesos do deseño

L 21

Conceptuais

Proceso de análise dos obxectos:

- identificación e documentación
- antecedentes
- descrición
- análise de funcións
- valoración
- Temporización (orientativa) 1 sesión e media

L 22

Conceptuais

- Definición dun problema de deseño.
- A multiplicidade de respostas.
- A tormenta de ideas.
- A natureza como modelo: ramificación; crecemento; organización modular; aerodinámica.
- Temporización (orientativa) 1 sesión

L 23

Conceptuais

- A maduración de ideas nun proceso de deseño
- Criterios de valoración e decisión:
 - coherencia formal
 - simplificación das formas
 - adaptación da forma a función
 - posibilidades dos materiais

- Os factores estéticos:
 - clasicismo
 - xeometrización
 - descontextualización
- Temporización (orientativa) 1 sesión e media

L 24

Conceptuais

- Planeamento dun problema de deseño: detección de necesidades.
 - Proceso do deseño:
 - busca de ideas
 - valoración de alternativas
 - concreción definitiva
 - presentación
- A fabricación do produto. Temporización (orientativa) 2 sesións

Procedimentais

L1

- Realización de composicións con significado temático prefixado.
- Aplicación do claroscuro en debuxos.
- Exploración da función e significado das imaxes según o contexto.
- Expresión dos significados simbólicos con imaxes.
- Experimentación de asociacións e descontextualización de imaxes.
- Aplicación de materiais e técnicas de debuxo e encolado.

L2

- Expresión dos significados simbólicos con imaxes.
- Experimentación de asociacións e descontextualizacións de imaxes.
- Aplicación de materiais e técnicas de debuxo e encolado.

L3

Determinación de valores estruturais e expresivos nas obras

- Diferenciación de estilos e tendencias artísticas nas obras.
- Aplicacións de materiais e técnicas do debuxo e a pintura.
- Aplicación da cor con intención e expresividade prefixada.

L4

- Aplicación de guías de análise e lectura de imaxes e de obras artísticas.
- Utilización da terminoloxía propia da área.
- Modificación e reinterpretación de composicións para variar a súa expresividade

L5

- Exploración da función e significado das imaxes según o contexto.
- Utilización da terminoloxía propia da área.
- Recoñecemento de efectos no retoque informático de fotografías.

L6

- Análise e reelaboración da información de que se dispoñe.
- Utilización da terminoloxía propia da área.

L7

- Comprensión dos procesos de produción e manipulación de imaxes dixitais.
- Realización de composicións con significado temático prefixado.

- Aplicación de materiais e técnicas de debuxo e pintura.

- **L8**

- Transferencia da linguaxe verbal a linguaxe visual e plástico.
- Realización de composicións con significado temático prefixado.

-

- **Utilización da terminoloxía propia da área.**

- **L9**

- Análise da estruturación e composición de obras tridimensionais.
- Relación de obras artísticas en contextos diversos.
- Composición tridimensional escenógrafo.
- Construcción de maquetas tridimensionais a partir de representacións planas.

L10

Análise descritivo de referentes observados.

- Realización de esbozo e esquemas
- Representación técnica de formas e espazos según as normas e mecánicas xeométricas.
- Utilización da terminoloxía propia da área.
- Estudo gráfico de efectos de luz e sombra.

L11

- Análise e representación de ambientes e paisaxes.
- Representación realista de formas e espazos.
- Exteriorizar ideas con probas, apuntes e notas de coor.
- Realización de composicións gráfico-plásticas.

L12

Identificación de características estilísticas e de época en obras arquitectónicas.

Representación realista de formas e espazos

Aplicación dos indicadores de profundidade no plano en obras gráfico-plásticas.

L13

Identificación e expresión de características de diferentes ámbitos do deseño.

Transferencia entre linguaxes escrito e linguaxe visual.

Ideación e creación de composicións gráfico-plásticas con características predeterminadas.

L14

- Proporcionar formas en relación con a figura humana.
- Representación técnica de forma e espazos según as normas dos sistemas de representación.
- Comparación e transferencia entre sistemas.

L15

Reconocimiento de armonías de cores.

Aplicación da cor con intención e expresividade prefixadas

L16

- Análise de forma e función de obxectos.
- Utilización da terminoloxía propia da área.
- Representación de formas adecuadas a intencións expresivas o funcionais.
- Representación técnica de formas según as normas dos sistemas de representación.

L17

- Delineación de trazados de carácter técnico.
- Representación técnica de formas e espazos seguindo as normas e mecánicas xeométricas.

L18

- Aplicación dos sistemas de representación na codificación e decodificación de imaxes.
- Representación técnica de formas e espazos seguindo as normas e mecánicas dos diferentes sistemas de representación.

Comparación e transferencia entre sistemas

L19

- Representación técnica de formas e espazos seguindo as normas e mecánicas dos diferentes sistemas de representación.
- Interpretación técnica a escala a partir de esbozo acoutados.

L20

- Representación técnica de formas e espazos seguindo as normas e mecánicas de os diferentes sistemas de representación
- Comparación e transferencia entre sistemas.

L21

- Análise e descrición de obxectos mediante esquemas e estudos gráficos.
- Análise de formas e funcións dos obxectos.
- Proporcionar formas en relación con a figura humana.

L22

- Deseño de formas e obxectos con unha intencionalidade prefixada
- Transformación de formas para adaptalas a intencións expresivas o funcionais.
- Utilización da terminoloxía propia da área.

L23

- Delineación de trazados de carácter técnico.
- Representación técnica de formas e espazos seguindo as normas e mecánicas xeométricas.
- Análise de forma e función de obxectos.
- Ideación e representación de obxectos con características predeterminadas.

L24

- Seguimento de procesos de proxección e de deseño: documentación, maduración de ideas e elaboración.
- Utilización da terminoloxía propia da área.
- Construcción de maquetas tridimensionais a partir de representacións planas.

Actitudinais

L1

- Interese por expresarse con orixinalidade.
- Recollemento do alcance comunicativo e da utilización das imaxes no pasado e na actualidade.
- Interese na busca de información visual.

L2

Interese por expresarse con orixinalidade e superar estereotipos de forma e cor.

- Atención na observación das imaxes a partir das cales se traballa
- Preocupación pola selección e uso adecuado de materiais, técnicas e utilizable no traballo gráfico-plástico.

L3

- Sensibilización a expresividade dos elementos da linguaxe visual e plástico.
- Valoración da actividade perceptiva na comprensión e creación de imaxes.
- Atención na observación das imaxes a partir das cales se traballa.

L4

- Atención na observación das imaxes a partir das cales se traballa
- Interese por coñecer a organización e estruturación das imaxes.
- Interese por expresarse con orixinalidade e superar estereotipos de forma, cor e composición.

- **L5**

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Apreciación de características intrínsecas de materiais, soportes, técnicas, condicións aluminicas... que vehiculen a expresión artística.

- **L6**

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Interese na busca de información visual.
- Reflexión e autoafirmación dos aprendizaxes.

- **L7**

- Interese por expresarse con orixinalidade e superar posibles estereotipos de forma, cor e composición.

Valoración da actividade perceptiva na comprensión e creación de imaxes

L8

- Sensibilización a expresividade dos elementos da linguaxe visual e plástico.
- Preocupación por o cumprimento dos requisitos necesarios para elaborar unha proposta.

- **L9**

- Sensibilización por a expresividade dos elementos da linguaxe plástico e visual no entorno natural e artificial.

- **L10**

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Interese na busca de información visual.
- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo gráfico-plástico.

- **L11**

- Respecto e preocupación polo entorno natural, cultural e artístico próximo.
- Aportación de opinións e conclusións personales e respecto da opinión de compañeiros e compañeiras.

L12

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo gráfico-plástico.

L13

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Interese por expresarse con orixinalidade e superar posibles estereotipos de forma, cor e composición.

L14

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo gráfico-plástico.

L15

- Preocupación pola selección e utilización adecuada de técnicas e útiles no traballo gráfico-plástico.
- Predisposición para aproveitar a riqueza das formas e cores.
- Interese por expresarse con orixinalidade e superar posibles estereotipos da forma, cor e composición.

L16

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Preocupación pola selección e utilización adecuada de técnicas e útiles no traballo gráfico-plástico.

- **L17**

- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo de delineación.
- Interese por expresarse con orixinalidade.

L18

- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo de delineación.

L19

- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo de delineación

- Apreciación de características intrínsecas dos materiais, texturas... que vehicular a información sobre os referentes.
- **L20**
- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Valoración da precisión, o rigor e a pulcritude no traballo de delineación.

L21

- Interese na busca de información visual.
- Atención na observación de referentes o das imaxes a partir das cales se traballa.
- Valoración positiva da fase de documentación nos procesos de deseño.

L22

- Atención na observación de referentes o de las imaxes a partir de las cales se traballa.
- Valoración positiva de la fase de busca de ideas en los procesos de deseño.

- **L23**

- Atención en la observación de referentes o de las imaxes a partir de las cales se traballa.
- Valoración positiva de la fase de maduración y selección de ideas en los procesos de deseño.
- Valoración de la precisión, el rigor y la pulcritude en el traballo de delineación.

- **L24**

- Atención en la observación de referentes o de las imaxes a partir de las cales se traballa.
- Valoración positiva de las diferentes fases constitutivas de los procesos de deseño.
- Responsabilidade en la disposición oportuna de los materiais necesarios para elaborar las propostas de traballo.

Criterios de avaliación

- Mostrar sensibilidade por os elementos do linguaxe visual evidenciada na representacións de formas da natureza.
 - Distinguir os elementos do linguaxe visual e plástico e suas relacións sintácticas, en referentes o imaxes.
 - Describir suficientemente formas e espazos mediante debuxos libres o con aplicacións dos sistemas de representación.
 - Realizar trazados e construcións xeométricas bidimensionales e tridimensionais utilizando con precisión ó compás e xogo de regras.
 - Producir sensacións de volumen e espacio nos debuxos con perspectiva, claroscuro e superposición.
 - Diseñar signos e mensaxes visuais adecuados a propostas de comunicación diversa.
 - Distinguir os compoñentes e os recursos e interpretar con acerto mensaxes visuais do entorno cotidia.
 - Recoñecer opcións de estruturación e composición de imaxes e obras de arte diversas.
 - Aplicar con coherencia a mensaxe das propias obras gráfico-plásticas, recursos compositivos diversos.
 - Utilizar a terminoloxía propia da área na identificación e descripcións de elementos das imaxes.
 - Obter resultados gráfico-plásticos sensíbles e creativos aplicando técnicas diversas.
- Traballar con rigor, método e pulcritude.

DEBUXO TÉCNICO

1.5. 1º Bacharelato

Debuxo Técnico I

Introducción

A necesidade de contar cunha ferramenta a disposición da descrición da forma, obxectivamente entendida, é o que lle da sentido ó Debuxo Técnico. O "corpus" teórico e a práctica desta disciplina están presididas polo criterio de ofrecer unha visión controlada das estruturas formais, os obxectos e os espazos, así como as súas relacións espaciais no mundo real ou mesmo teórico. Así, o Debuxo Técnico convértese nunha linguaxe universal ó servizo da expresión científica e técnica. Por isto, o carácter científico e a necesidade práctica da expresión que debe amosa-lo Debuxo Técnico esixe deste a racionalidade e o entendemento das súas formulacións e solucións. O Debuxo Técnico, así entendido, é un vehículo que alomenos cumpre os seguintes cometidos, que a miúdo son interdependentes:

Ofrecer unha imaxe ou imaxes do pensamento racional que -diante dun problema formal- nos permiten formulalo, analízalo, achar una solución e expresala graficamente.

Desenvolver e comunicar graficamente todo o proceso que leva á consecución dun obxecto, un espazo, etc. desde a idea xerminal ata a súa realidade física.

Por outra banda, o debuxo técnico como linguaxe que é (e máis concretamente o debuxo técnico Normalizado), está estruturado por unha "gramática" propia que lle da coherencia, racionalidade e comprensibilidade. Esa estrutura da que deriva esta linguaxe baséase fundamentalmente na xeometría, nos sistemas de representación proxectivos e nas normas técnicas de debuxo. Non se pode entende-la imaxe da realidade representada sen entender previamente o código que produce a devandita imaxe e -mesmo ás veces- é precisa a imaxe para entender e obte-la realidade seguindo o camiño inverso do código da representación.

Co fin de procurar un estudio sistemático e coherente do conxunto de regras que constitúen esa gramática e a súa formulación práctica como linguaxe, a materia estrutúrase en tres grandes corpos temáticos:

Xeometría plana

Sistemas de representación baseados na proxección

Debuxo Técnico Normalizado

Por suposto que estes corpos non deben entenderse como compartimentos illados a abordar secuencialmente, senón que están tan interrelacionados que uns precisan do apoio dos outros para o seu manexo e comprensión. Será o/a profesor/a quen organice e lle dea coherencia e continuidade ó seu discurso docente segundo as características e circunstancias do alumnado.

Por outra banda, débese facer énfase na actitude intelectual que o estudio destes corpos aportan ó alumnado. A xeometría plana proporciona o rigor do pensamento lóxico constructivo. Os sistemas de representación posibilitan o control do salto no baleiro desde a tridimensionalidade ó plano e a normalización establece os convencionalismos universais que permiten entende-lo representado.

Desde un punto de vista docente, pártese de que os contidos desta materia xa foron abordados nun nivel inferior en cursos anteriores, e que a profundización que agora se acomete deberá facilitarlle ó alumnado un nivel de coñecemento suficiente como para abordar outros estudos máis especializados, así como para comprende-las mensaxes gráficas emanadas do mundo actual no que a ciencia e a técnica teñen unha importancia decisiva.

Obxectivos

Entende-lo debuxo técnico como unha linguaxe universal que nos permite expresar gráfica e obxectivamente unha realidade.

Desenvolve-las destrezas necesarias para expresarse cos instrumentos específicos do debuxo, utilizando as técnicas gráficas axeitadas e ofrecendo solucións claras, precisas e obxectivas.

Desenvolve-la visión espacial para ser quen de relacionar, situar e compara-las formas tanto no espacio real como a súa correspondencia no espacio do debuxo.

Coñecer e comprende-las regras do debuxo técnico para interpreta-la representación de formas como imaxe da realidade.

Usa-los métodos e coñecementos propios do debuxo técnico na investigación e solución razoada de problemas científicos e técnicos.

Acepta-la normalización como convencionalismo universal que simplifica e facilita o entendemento da representación ou racionaliza-la produción dunha determinada realidade.

Coñecer e respeta-las principais normas (UNE e ISO), na execución de planos técnicos.

Desenvolve-la destreza expresiva necesaria para trazar croquis a man alzada, rexistrando os aspectos fundamentais de forma, orientación, proporción, detalles, medida, etc. dunha determinada realidade.

Primeiro Curso

Contidos

I.

Trazados fundamentais no plano

Repaso de conceptos xeométricos fundamentais.

Paralelismo e perpendicularidade con patróns e con compás.

Ángulos notables: o seu trazado cos patróns.

II.

Proporcionalidade e semellanza

Teorema de Thales e as súas aplicacións.

Segmentos cuarto e terceiro proporcional a outros dados.

Semellanza entre figuras.

Escalas: escala numérica e escala gráfica. Construcción de escalas gráficas. Tipos de escalas e as súas aplicacións.

III.

Polígonos

Polígonos regulares e irregulares.

Clasificación de triángulos. Construcción de triángulos dados os seus ángulos e/ou liñas notables.

Clasificación e construcción de cuadriláteros.

División dunha circunferencia en partes iguais e a súa aplicación á construcción de polígonos regulares. Construcción de polígonos regulares a partir do radio da circunferencia circunscrita.

IV.

Transformacións xeométricas

Traslación. Xiro. Simetría no plano e no espacio. Centro, eixo e plano de simetría. Homotecia.

V.

Tanxencias

Concepto. Tanxencia entre liña e curva; relación entre o punto de tanxencia e o radio de curvatura.

Tanxencia entre curvas; relación entre o punto de tanxencia e os centros de curvatura. Circunferencia que pasa por tres puntos.

Casos notables de tanxencia: liña tanxente a unha circunferencia nun punto desta. Circunferencia tanxente a unha liña nun punto desta.

Circunferencias de radio dado tanxentes a unha liña e que pasen por un punto exterior. Circunferencias de radio dado tanxentes a dúas liñas que se cortan.

Circunferencias tanxentes a tres liñas que se cortan en triángulo. Circunferencias de radio dado tanxentes a outra nun punto desta. Circunferencia tanxente a outra nun punto desta e que pase por un punto exterior.

Liñas tanxentes comúns interiores ou exteriores a dúas circunferencias. Enlaces.

VI.

Curvas técnicas: definicións e trazado como aplicación das tanxencias

Óvalo: construción a partir do seu eixo maior, do seu eixo menor ou dun rombo de ángulos de 60 e 120 graos.

Ovoide: construción a partir do seu eixo maior ou do seu eixo menor.

Espirais: construción a partir dun triángulo ou un cadrado. Espiral xónica (voluta).

VII.

Curvas cónicas: definición e trazado

Elipse: definición e a súa diferenza co óvalo. Construción da elipse por puntos a partir dos eixos. Construción da elipse por feixes proxectivos.

Hipérbola: definición e a súa construción por puntos a partir dos eixos.

Parábola: definición e a súa construción a partir da directriz e o foco ou vértice.

VIII.

Sistemas de representación

Fundamentos dos sistemas de representación.

Visión xeral dos sistemas diédrico, axonométrico e cónico, e planos acoutados. Características fundamentais. Utilización óptima de cada un deles. O seu uso na ciencia e na técnica.

Sistema diédrico: representación e nomenclatura do punto, a recta e o plano; as súas relacións e transformacións máis usuais.

Sistemas axonométricos: isometría, representación de polígonos e sólidos poliédricos e de revolución sinxelos (sen coeficientes de redución).

Perspectiva cabaleira: coeficiente de redución, representación de polígonos e sólidos poliédricos e de revolución sinxelos.

IX.

Normalización e esbozamento

Normas fundamentais UNE e ISO. O esbozamento. O boceto e a súa xestación creativa.

X.

Actitudes, valores e normas

Interese pola presentación pulcra dos proxectos.

Valoración da linguaxe técnica para a representación das ideas con imaxes.

Respecto polas creacións alleas

Criterios de avaliación

Resolver problemas xeométricos nos que interveñan puntos, liñas ou polígonos seguindo métodos racionais claros e comprobables, utilizando as súas relacións e transformacións e ofrecendo acabados precisos e pulcros.

Manexa-las escalas gráficas e numéricas con destreza, sendo capaz de pasar dunhas a outras e de relacionalas coa realidade.

Resolver problemas de tanxencia amosando tanto a súa comprensión conceptual como a súa execución gráfica precisa.

Construir con destreza as curvas técnicas a partir dos parámetros que as definen así como as súas relacións de tanxencia e intersección con rectas.

Usa-lo sistema diédrico para representar sólidos poliédricos e de revolución, mesmo cunha das súas caras oblicuas ós planos de proxección e/ou ofrecendo verdadeiras magnitudes, seccións e desenrols de acordo coa normalización.

Representa-las vistas e/ou seccións dun obxecto a partir dunha axonometría e viceversa.

Partindo das súas vistas, desenrolar ou construír un sólido poliédrico ou de revolución ó que se lle practicou un corte oblicuo respecto ós planos de proxección.

Representar obxectos sinxelos compostos de varias pezas, que se dispoñen segundo os eixos axonométricos e empregando as normas de acoutación.

Seleccionar aqueles elementos posicionais do sistema cónico que, na perspectiva dun obxecto, ofrecen unha representación idónea do mesmo.

Aplica-lo sistema de representación e recursos gráficos mais axeitados á realidade que se pretende representar.

Metodoloxía didáctica

Á hora de proceder a estruturar en unidades didácticas a distribución e concreción de obxectivos, contidos e criterios de avaliación, se aplicou unha serie de criterios, de maneira que permitan unha ensinanza integrada.

Así, as secuencias de aprendizaxe están organizadas segundo os seguintes criterios:

Adecuación. Todo contido de aprendizaxe está intimamente ligado ós coñecementos previos do alumno/a.

Continuidade. Os contidos vanse asumindo ó longo dun curso, ciclo ou etapa.

Progresión. Os contidos, unha vez que se asimilaron, son retomados constantemente ó longo do proceso educativo, para que non sexan esquecidos. Unhas veces cámbiase a súa tipoloxía (por exemplo, se se estudia como procedementos, retómanse como valores).

Priorización. Pártese sempre dun contido que actúa como eixe organizador e, ó redor del, vanse integrando outros contidos.

Integración e equilibrio. Os contidos seleccionados deben cubrir todas as capacidades que se enuncian nos obxectivos e criterios de avaliación. Asó mesmo, búscase equilibrio no tratamento de conceptos, procedementos e valores .

Con todos estes criterios, a materia estrutúrase en unidades e tamén se secuencian os eixes vertebradores da materia.

1.5.1. Procedemento de avaliación

Se avaliarán os traballos de cada unidade realizados na clase, que farán media con o examen da avaliación

1.5.2. Actividades de recuperación

Se fara unha proba dúas semanas despois cos mesmos contidos

1.5.3. Materiais e recursos didácticos

Todos os necesarios referentes a o debuxo técnico

1.5.4. COMPETENCIAS BÁSICAS

O alumno aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde ó coñecemento do linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas contribuíndo a desenvolver a súa competencia **Cultural e artística**.

O uso das novas tecnoloxías para o tratamento das imaxes permitirá a os alumnos mellorar as súas competencias no **Tratamento da información e a competencia dixital** e adquirirán habilidades que van desde o acceso a información hasta a súa transmisión en distintos soportes unha vez tratada.

A realización de actividades artísticas permite a os alumnos dispoñer de habilidades necesarias para iniciarse no aprendizaxe e ser capaces de imaxinar, emprender, desenvolver e avaliar proxectos creativos con confianza, responsabilidade e sentido crítico; de este modo se traballan competencias como **Aprender a aprender** e **Autonomía e iniciativa persoal**

As diferentes actividades de grupo permitirán desenvolver competencias como a **Comunicación lingüística** , pois habrán de utilizar o linguaxe como instrumento de comunicación; e a competencia **Social e cidadán** , cooperando, convivindo e exercendo a cidadanía democrática.

COMPETENCIAS BÁSICAS

1º de Bacharelato

En este proceso deberá poñer en práctica os seus coñecementos en esta materia, así como os adquiridos en outras asignaturas do mundo técnico e matemático.

Por todo elo, a contribución desta asignatura as competencias básicas poderíamose centrar nas seguintes

Competencia social y cidadán, en tanto a creación artística supoña un traballo en equipo e unha integración social, se suscitarán actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade e se favorecerá a adquisición de habilidades sociais. O traballo con ferramentas propias da linguaxe visual proporciona experiencias directamente relacionadas con a diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferencias.

Competencia dixital, mediante o uso de recursos tecnolóxicos específicos non só supón unha ferramenta potente para a produción de creacións visuais sino que a súa vez colabora na mellora de esta competencia.

Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico, mediante a utilización de procedementos, relacionados con o método científico, como a observación, a experimentación e o descubrimento e a reflexión e o análise posterior.

Competencia matemática, que se adquire ao aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólico, así como profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación objetiva das formas.

1. Trazados fundamentais no plano

- Usar eficazmente os trazados fundamentais no plano como ferramentas da linguaxe gráfico para resolver problemas e realizar construcións xeométricas diversas (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos para favorecer a resolución de problemas e outros procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).
- Desenvollear as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

2. Trazado de polígonos

Usar eficazmente polígonos como ferramentas da linguaxe gráfico para resolver problemas e realizar construcións xeométricas diversas (**Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico**).

Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos para favorecer procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).

Desenvollear as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e do deseño, nas que aparezan as formas poligonais da unidade; utilizar as como fonte de enriquecemento e gozo, e consideralas como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural y artística**).

3. Proporcionalidade y semellanza. Escala

- Usar eficazmente a proporción e contidos relativos como ferramentas da linguaxe gráfico, para resolver problemas e realizar construcións xeométricas diversas (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).

Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos, para favorecer procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).

Desenvollear as habilidades que interveñen no aprendizaxe, para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

Coñecer, apreciar e valorar criticamente aplicacións relativas a proporción, presentes en manifestacións arquitectónicas e do deseño, utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo, e consideralas como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural y artística**).

4. Transformacións xeométricas

- Usar eficazmente as transformacións xeométricas como ferramentas da linguaxe gráfico para resolver problemas e realizar construcións xeométricas diversas (**Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico**).

Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos para favorecer os procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).

Desenvollear as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

5. Trazado de tanxencias

- Usar eficazmente os casos de tanxencias e enlaces como ferramentas da linguaxe gráfico para resolver problemas e realizar construcións xeométricas diversas (**Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico**).

Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos para favorecer a resolución de problemas e outros procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).

Desenvollear as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

6. Curvas técnicas

- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos para favorecer a resolución de problemas e outros procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).
- Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e de deseño, nas que aparecen as curvas técnicas da unidade; utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo, e consideralas como parte do patrimonio de os pobos (**Competencia cultural y artística**).

7. Curvas cónicas

- Usar eficazmente as curvas cónicas como ferramentas da linguaxe gráfico para resolver problemas e realizar construcións xeométricas diversas (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos xeométricos para favorecer a resolución de problemas e outros procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).
- Desenvolver as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).
- Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e do deseño, nas que aparecen as curvas cónicas da unidade; utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo, e considerar as como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural e artística**).

8. Sistemas de representación

- Coñecer o uso dos distintos sistemas como ferramentas da linguaxe gráfico, para representar a realidade (**Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos sobre sistemas de representación, para favorecer procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).
- Desenvolver as habilidades que interveñen no aprendizaxe, para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).
- Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e do deseño, nas que se aplican as representacións en diferentes sistemas; utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo, e considerar as como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural e artística**).

9. Sistema diédrico: punto, recta y plano

- Coñecer o uso do sistema diédrico como ferramentas da linguaxe gráfico para representar a realidade (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos do sistema diédrico para favorecer procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).
- Desenvolver as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).
- Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e do deseño, nas que se aplica a representación no sistema diédrico; utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo, e consideralas como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural y artística**).

10. Sistema axonométrico

- Coñecer o uso do sistema axonométrico como ferramentas da linguaxe gráfico para representar a realidade (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos do sistema axonométrico para favorecer procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).
- Desenvolver as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez máis eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).
- Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e do deseño nas que se aplica a representación no sistema axonométrico, e utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo; considerar as como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural e artística**).

11. Sistema de perspectiva cabaleira

- Coñecer o uso do sistema da perspectiva cabaleira como ferramentas da linguaxe gráfico para representar a realidade (**Competencia en el coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos do sistema perspectiva cabaleira para favorecer procesos creativos (**Autonomía e iniciativa persoal**).

- Desenrollar as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez mais eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).
- Coñecer, apreciar e valorar criticamente diferentes manifestacións arquitectónicas e do deseño, nas que se aplica a representación na perspectiva cabaleira; utilízalas como fonte de enriquecemento e gozo, e consideralas como parte do patrimonio dos pobos (**Competencia cultural y artística**).

12. Sistema acoutado

- Coñecer o uso do sistema acoutado como ferramentas da linguaxe gráfico para representar a realidade (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos do sistema acoutado para favorecer procesos creativos (**Autonomía iniciativa persoal**).
- Desenrollar as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez mais eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

13. Normalización en el debuxo técnico

- Coñecer a razón de ser, valorar a función da normalización que interveñen en todo proceso de fabricación industrial (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Coñecer as normas que afectan ao debuxo técnico para realizar un uso eficaz do mesmo, según sexa o ámbito de aplicación (**Competencia en el coñecemento e a interacción con o mundo físico**).

14. Vistas, cortes y secciones

- Coñecer a razón de ser e valorar a función da normalización que interveñen en todo proceso de fabricación industrial (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).
- Coñecer as normas que afectan a representación de obxectos en vistas, cortes e seccións, para realizar un uso eficaz da linguaxe gráfico según sexa o ámbito de aplicación (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).

15. Actuación y esbozo

- Coñecer a razón de ser e valorar a función da normalización que interveñen en todo proceso de fabricación industrial.
- Coñecer as normas que afectan a actuación de obxectos nas diferentes vistas, para realizar un uso eficaz da linguaxe gráfico según sexa o ámbito de aplicación (**Competencia no coñecemento e a interacción con o mundo físico**).

16. Deseño asistido por ordenador

- Incorporar o uso das tecnoloxías da información e a comunicación como ferramentas da linguaxe gráfico (**Competencia en el coñecemento y la interacción con el mundo físico**).
- Valorar a importancia do dominio dos coñecementos das novas tecnoloxías nos procesos creativos (**Autonomía iniciativa persoal**).
- Desenrollar as habilidades que interveñen no aprendizaxe para conseguir que este proceso sexa cada vez mais eficaz e autónomo (**Competencia para aprender a aprender**).

1.5.5. Actividades complementarias e extraescolares

Actividades de avaliación

- Asimilar necesariamente todas as construcións xeométricas vistas nas unidades como trazados fundamentais, nos que se afondará en cursos posteriores.

1.5.6. Medidas de atención á diversidade

1.5.6.1 Diversificación curricular

Non temos

1.5.6.2 Adaptación curricular

Non temos

1.6.2º Bacharelato

Contidos

I.

Trazados no plano

Lugar xeométrico. Arco capaz. Cuadrilátero inscritable.

II.

Proporcionalidade e semellanza

Media proporcional.

Teoremas do cateto e a da altura.

Figuras semellantes e a súa diferenza coas homotéticas.

Razón de semellanza.

III.

Potencia

Definición. Eixo radical de dúas circunferencias segundo sexan secantes, tanxentes ou exteriores.

Centro radical de tres circunferencias. A sección áurea; Problemas directo e inverso na obtención de relacións áureas. O rectángulo áureo.

IV.

Polígonos

Liñas e puntos notables dun triángulo.

Ortocentro e triángulo órtico. Baricentro. Incentro e circunferencia inscrita; exincentros.

Circuncentro e circunferencia circunscrita.

Análise e construción de polígonos regulares a partir do seu lado ou do radio da circunferencia circunscrita.

V.

Transformacións xeométricas

Razón simple de tres puntos alineados.

Proxectividade e homografía: definicións.

Homoloxía: definición, centro, eixo e recta límite.

Afinidade: definición, eixo e dirección.

Inversión: definición, centro e razón.

VI.

Tanxencias

As tanxencias como aplicación dos conceptos de potencia e inversión.

Circunferencia que pasa e é tanxente a unha recta exterior. Circunferencia tanxente a dúas rectas e que pasa por un punto. Circunferencias que pasan por dous puntos e son tanxentes a outra circunferencia.

Circunferencia que pasa por un punto e é tanxente a outra circunferencia e a unha recta dadas.

Circunferencia tanxente a dúas rectas e a outra circunferencia dadas. Circunferencia tanxente a outras dúas circunferencias e a unha recta dadas. Circunferencia tanxente a dúas circunferencias e que pasa por un punto exterior.

VII.

Curvas técnicas

Curvas cíclicas. Cicloide. Epicicloide. Hipocicloide. Evolvente da circunferencia.

VIII.

Curvas cónicas. Tanxencias e intersección cunha recta

Orixe das curvas cónicas como intersección entre un plano e unha superficie cónica.

Cónicas dexeneradas.

A elipse: definición, elementos e métodos para a súa construción. Circunferencia focal.

Recta(s) tanxente(s) a unha elipse nun punto dela, desde un punto exterior e segundo unha dirección. Intersección dunha recta cunha elipse.

A hipérbole: definición, elementos e métodos para a súa construción. Circunferencia focal. Recta(s) tanxente(s) a unha elipse nun punto dela, desde un punto exterior e segundo unha dirección. Intersección dunha recta cunha hipérbole.

A parábola: definición, elementos e métodos para a súa construción. Circunferencia focal. Recta(s) tanxente(s) a unha elipse nun punto dela, desde un punto exterior e segundo unha dirección. Intersección dunha recta cunha parábola.

IX.

Sistemas de representación

Fundamentos da proxección. Tipos de proxeccións e a súa aplicación ós distintos sistemas de representación.

X.

Vistas

Vistas segundo a norma UNE 1032.

XI.

Sistema diédrico

Métodos: abatemento, xiro e cambio de plano. Paralelismo e perpendicularidade. Interseccións e distancias. Verdadeiras magnitudes. Representación de superficies poliédricas e de revolución. Representación dos poliedros regulares. Intersección de figuras ou superficies con rectas e planos. Seccións e desenvolvementos.

XII.

Sistema axonométrico ortogonal

Isometría. Escalas axonométricas. Verdadeiras magnitudes. Representación de figuras poliédricas e de revolución. Intersección con rectas e planos. Seccións. Relación do sistema axonométrico co diédrico.

XIII.

Sistema axonométrico oblicuo

Perspectiva cabaleira. Fundamentos do sistema. Coeficiente de redución. Verdadeiras magnitudes. Representación de figuras poliédricas e de revolución. Intersección con rectas e planos. Seccións.

XIV.

Sistema cónico de perspectiva lineal

Fundamentos e elementos do sistema. Perspectiva central e oblicua. Representación de superficies poliédricas e de revolución. Interseccións con rectas e planos. Trazado de perspectivas de exteriores.

XV.

Normalización

Normas UNE e ISO. Debuxo industrial. Acotación. Debuxo de arquitectura e construción. Acotación. Cortes e seccións.

XVI.

Actitudes, valores e normas

Responsabilidade polo desenvolvemento da propia obra ou actividade.

Valoración do traballo como medio expositor de ideas, proxectos e realizacións.

Organización e constancia no traballo a través de realización de proxectos complexos.

Espírito de busca e investigación desenvolvido a través do interese polos novos procedementos e técnicas gráficas actuais.

Criterios de avaliación

Executar debuxos técnicos empregando as distintas escalas normalizadas.

Resolver problemas xeométricos nos que se aprecie a aplicación dos conceptos de proxectividade e homografía das tanxencias.

Realiza-las láminas e proxectos solicitados cun acabado coidado e correcta presentación.

Aplica-lo sistema diédrico para a representación de formas poliédricas e determinar formas e magnitudes verdadeiras a partir de desenvolvementos e seccións.

Plasmar gráficamente un obxecto a partir das vistas fundamentais ou da súa perspectiva.

Aplica-la normalización na representación de pezas sinxelas e de elementos industriais ou de construción.

Presenta-los proxectos e debuxos técnicos propostos utilizando as ferramentas gráficas aprendidas.

Aplica-las curvas cónicas á resolución de problemas técnicos nos que interveña

1.6.1. Metodoloxía didáctica

Á hora de proceder a estruturar en unidades didácticas a distribución e concreción de obxectivos, contidos e criterios de avaliación, se aplicou unha serie de criterios, de maneira que permitan unha ensinanza integrada.

Así, as secuencias de aprendizaxe están organizadas segundo os seguintes criterios:

Adecuación. Todo contido de aprendizaxe está intimamente ligado ós coñecementos previos do alumno/a.

Continuidade. Os contidos vanse asumindo ó longo dun curso, ciclo ou etapa.

Progresión. Os contidos, unha vez que se asimilaron, son retomados constantemente ó longo do proceso educativo, para que non sexan esquecidos. Unhas veces cámbiase a súa tipoloxía (por exemplo, se se estudiaaron como procedementos, retómanse como valores).

Priorización. Pártese sempre dun contido que actúa como eixe organizador e, ó redor del, vanse integrando outros contidos.

Integración e equilibrio. Os contidos seleccionados deben cubrir todas as capacidades que se enuncian nos obxectivos e criterios de avaliación. Asó mesmo, búscase equilibrio no tratamento de conceptos, procedementos e valores .

Con todos estes criterios, a materia estrutúrase en unidades e tamén se secuencian os eixes vertebradores da materia.

1.6.2. Procedemento de avaliación

Se avaliarán os traballos de cada unidade realizados na clase, que farán media con o examen da avaliación

1.6.3. Actividades de recuperación

Despois de cada avaliación, entre dúas ou tres semanas se fará unha proba con os mesmos contidos

Antes de finalizar o curso se fará outra para recuperar as avaliacións que poideran quedar pendentes

1.6.4. Materiais e recursos didácticos

Todos os referentes a o debuxo técnico

1.6.5. Temas transversais

1.6.6. Actividades complementarias e extraescolares

1.6.7. Medidas de atención á diversidade

1.6.7.1 Diversificación curricular

1.6.7.2 Adaptación curricular

2.-FUNDAMENTOS DO DESEÑO

2.1. 2º Bacharelato

Fundamentos do Deseño

Introducción

O evidente interese que o deseño acada hoxe en día e a multiplicidade de campos que abrangue, fai que non sexa doado atopar unha definición clara e precisa do seu significado. En efecto, o devandito interese queda patente na frecuencia con que o termo "de deseño" se engade como característica positiva en moitos produtos. Así, o deseño supónse como un valor engadido que vagamente se identifica cun acabado mais ou menos estético, pero esta identificación -ademaís de vaga- limita ó deseño a un aspecto parcial do mesmo e non resolve a cuestión de que tamén hai produtos "non deseñados" cunha importante carga estética como son entre outros os propios da artesanía. A presenza común do factor estético no deseño, na artesanía e nas artes non axuda a clarificar as diferencias e a miúdo fai que se confundan.

Por outra banda o termo "deseño" emprégase nun amplo abano de campos que van desde o grafismo, ó industrial, ó arquitectónico, á moda, ós servicios, etc.. Nestes campos o obxecto de deseño pode ter un carácter visual, material, espacial ou mesmo inmaterial; asemade eses caracteres a miúdo se mesturan. Por todo isto e independentemente do sustracto común que estes campos poidan ter, é certo que cada un deles posúe as súas propias regras, relacións, métodos de traballo e obxectivos tan diferentes, que é difícil atopar o devandito sustracto común e consecuentemente unha definición de Deseño válida para todos.

Así pois, abordar unha concepción global do Deseño é unha tarefa que, ademaís de complexa, excede os límites propios dunha materia de Bacharelato como é a de Fundamentos do Deseño. Neste nivel, tal como o nome da materia indica, deberase tentar de sentar as bases do estudio e a práctica do deseño restrinxido ademaís ó campo do grafismo, o deseño industrial e o deseño do espacio arquitectónico. Esas bases deberían permitir ó alumnado abordar un estudio máis fondo de Deseño en niveis superiores ó de Bacharelato e facerlle intelixible o sentido das formas e a súas relacións semánticas, tanto reais como simbólicas no mundo de hoxe.

Dentro das limitacións anteriormente expresadas, os contidos desta materia estan encamiñados a amosar ó alumnado unha concepción básica do deseño como actividade na que se lle da forma ás ideas seguindo un proceso desde a súa xénese ata a súa materialización, sin esquecer que noutro sentido as formas poden suxerir ideas. As metodoloxías que presiden ese proceso -ou mesmo a ausencia de metodoloxía e a súa xustificación- é a unha das labores esenciais que o/a profesor/a deberá ser quen de imbuir, fomentar ou controlar no alumnado segundo os casos, pois o deseño significa proxecto antes que forma.

Compre salientar tamén que o carácter eminentemente práctico desta materia non debe esquece-lo estudio dos antecedentes históricos, os modelos e correntes teóricas, así como as características e estruturas formais básicas e os instrumentos de expresión do Deseño.

Obxectivos

Racionalizar e controla-lo proceso creativo para obter resultados coherentes como resposta a un problema formal concreto, e ser capaz de representalos nun plano.

Comprender, xerarquizar e diferenciar con claridade os distintos factores funcionais, formais e circunstancias que interveñen no proceso de deseño.

Comprende-la formulación dun determinado problema formal e ofrecer unha solución obxectivamente idónea ó mesmo.

Desenvolver no alumnado a capacidade de observación e percepción do seu contorno.

Desenvolver no alumnado o espírito crítico diante das solucións que se ofrecen no mundo real respecto dun determinado problema formal.

Ter unha visión do deseño ó longo do tempo, non só como disciplina autónoma senon tamén en relación con outras correntes artísticas e sociais.

Desenvolve-lo espírito autocrítico para emprega-lo no propio proceso de deseño, na busca do solucións persoais.

Desenvolve-lo espírito de colaboración cando se traballa en equipo, aportando o propio esforzo e respectando, valorando e criticando razoadamente o traballo dos demais na procura dunha solución conxunta.

Domina-los elementos básicos, tanto plásticos como semióticos, do deseño gráfico, e utilizar con destreza os procedementos, técnicas e sistemas de representación para ser quen de amosar unha solución de deseño visual, formal ou espacialmente entendida.

Contidos

I.

Deseño gráfico.

Elementos básicos da forma: punto, liña e plano. Investigacións sobre as devanditas formas: composicións baseadas nunha ou varias delas. Contraste visual para a súa mellor percepción. Estudos xenéricos para a súa posterior aplicación: tanxencias, enlaces, óvalos, elipses, redes modulares, etc. Tipografía, familias tipográficas e o su uso. Estudos da cor, desde un punto de vista tanto plástico como psicológico. Cor luz e cor materia. Connotacións da cor segundo as diversas culturas. A sinalética, a semioloxía e a psicoloxía: coñecementos necesarios para que o alumno sexa quen de elaborar mensaxes claras con grande contido na súa intención.

II.

Deseño tridimensional.

Estudio dos sistemas de representación: sistema diédrico e axonométrico. Acoutación, escalas e seccións: a súa aplicación na representación de obxectos.

Estudio dos principais fitos na historia do deseño. O movemento "Arts and Crafts". A Revolución Industrial. A Bauhaus. A Escola de Ulm. O deseño mediterráneo, o deseño escandinavo e outros.

Nocións de antropometría, ergonomía e biónica. Aplicacións da cor e as texturas para conseguí-los efectos expresivos axeitados.

III.

Deseño de interiores.

Plantas, alzados, seccións e escalas na representación do espazo arquitectónico. Perspectiva cónica. Distribución de espazos, itinerarios e percorridos. Estudio da cor e da luz, e a súa influencia na ambientación.

IV.

Actitudes, valores e normas.

Sensibilización cara á produción artística anovadora e coherente de cara ás súas posibles aplicacións e funcionalidade.

Boa disposición para contrasta-las producións propias cos traballos dos compañeiros, abstraendo conclusións razoadas.

Sensibilización de cara ó feito artístico do contorno.

Responsabilidade na produción de obras coherentes e pulcras.

Criterios de avaliación

Manexar adecuadamente as estruturas formais básicas (punto, liña, mancha), individual ou conxuntamente, valorando a importancia comunicativa e simbólica do ritmo, cor, textura, etc.

Con este criterio preténdese comprobar se o alumnado comprende os principios da forma (punto, liña, etc.) e se é capaz de obter expresividade co seu emprego.

Aplica-las solucións que a xeometría ofrece no deseño gráfico.

Con este criterio preténdese comproba-la capacidade do alumnado para aproveita-la expresividade e racionalidade que a xeometría pode ofrecer na solución de problemas concretos no deseño bidimensional.

Coñece-las principais familias tipográficas e seleccionar os tipos máis axeitados segundo a intención comunicativa.

Con este criterio preténdese comproba-lo coñecemento que o alumnado ten da tipografía así como a súa capacidade para valorar e seleccionar aquela máis axeitada segundo a expresividade que o seu emprego ocasiona.

Empregar redes espaciais bidimensionais e tridimensionais amosando as posibilidades de xeración formal a partir de módulos.

Con este criterio preténdese comproba-la capacidade de xerar formas ou obxectos complexos partindo doutros máis sinxelos apoiados nunha racionalización do espazo. Así mesmo preténdese comproba-la visión espacial do alumnado, así como a capacidade de transformación que ofrecen os xiros, as simetrías, etc.

Coñecer e selecciona-lo sistema de representación e os recursos gráficos axeitados (vistas, perspectivas, claroscuro, texturas), para amosar un determinado obxecto ou espazo tridimensional deseñado.

Con este criterio preténdese comproba-la capacidade que ten o alumnado para comunicar graficamente unha determinada solución de deseño, integrando a expresividade formal propia coas linguaxes obxectivas de representación.

Concebir espazos arquitectónicos sinxelos e amosalos mediante maquetas e/ou planos a escala, valorando o efecto da luz, a cor, a proporción e as texturas e ordenando os itinerarios e remansos.

Con este criterio preténdese comproba-la visión espacial do alumnado, así como a súa capacidade para poñela á disposición da creación do espazo habitable. Tamén se pretende valora-la capacidade que o alumnado ten para ofrecer solucións racionais do espazo habitable presididas por criterios obxectivos.

Recoñece-los signos estilísticos que caracterizan o deseño segundo épocas e procedencia.

Con este criterio preténdese comproba-lo coñecemento que o alumnado ten sobre o pasado e o presente do deseño como disciplina cultural.

Empregar unha metodoloxía xeral válida para abordar en equipo un tema de deseño e ser capaz de adecuala a cada caso concreto, respectando e apoiando o traballo dos demais.

Con este criterio preténdese comproba-la capacidade que ten o alumnado para abordar con carácter xeral un problema de deseño, desde as ideas básicas xeradoras ata a solución formal definitiva, sendo capaz de renunciar á imposición de solucións propias non obxectivas e aportar aquelas outras que se integren nunha solución de equipo.

Aplica-los coñecementos de composición, comunicación e expresión en carteis, carátulas de CD, portadas e deseño de libros, folletos e publicidade en xeral, aplicando criterios críticos.

2.1.1. Metodoloxía didáctica

Á hora de proceder a estruturar en unidades didácticas a distribución e concreción de obxectivos, contidos e criterios de avaliación, se aplicou unha serie de criterios, de maneira que permitan unha ensinanza integrada.

Así, as secuencias de aprendizaxe están organizadas segundo os seguintes criterios:

Adecuación. Todo contido de aprendizaxe está intimamente ligado ós coñecementos previos do alumno/a.

Continuidade. Os contidos vanse asumindo ó longo dun curso, ciclo ou etapa.

Progresión. Os contidos, unha vez que se asimilaron, son retomados constantemente ó longo do proceso educativo, para que non sexan esquecidos. Unhas veces cámbiase a súa tipoloxía (por exemplo, se se estudia como procedementos, retómanse como valores).

Priorización. Pártese sempre dun contido que actúa como eixe organizador e, ó redor del, vanse integrando outros contidos.

Integración e equilibrio. Os contidos seleccionados deben cubrir todas as capacidades que se enuncian nos obxectivos e criterios de avaliación. Asó mesmo, búscase equilibrio no tratamento de conceptos, procedementos e valores .

Con todos estes criterios, a materia estrutúrase en unidades e tamén se secuencian os eixes vertebradores da materia.

2.1.2. Procedemento de avaliación

Farase a media dos traballos de cada avaliación

2.1.3. Actividades de recuperación

Se poderá recuperar repetindo cada un dos traballos que non alcancen os mínimos

En setembro se propondrá unha semellante a s do curso axustada a o tempo que se dispoña

2.1.4. Materiais e recursos didácticos

Todos os propios do debuxo técnico e artístico

2.1.5. Temas transversais

2.1.6. Actividades complementarias e extraescolares

Se propon a visita a todas as exposicións que se realicen na comarca

2.1.7. Medidas de atención á diversidade

2.1.7.1 Diversificación curricular

2.1.7.2 Adaptación curricular

2.1.7.3 Competencias Básicas por tema:

		TEMAS											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
C O M P E T E N C I A S	1												
	2												
	3												
	4												
	5												
	6												
	7												
	8												

Competencias: 1.- Competencia en comunicación lingüística. 2.- Competencia matemática. 3.- Competencia no coñecemento e interacción co mundo físico. 4.- Tratamento da información e competencia dixital. 5.- Competencia social e cidadá. 6.- Competencia cultural e artística. 7.- Competencia para aprender a aprender. 8.- Autonomía e iniciativa persoal.

2.1.8. Contidos mínimos

2.1.9. Criterio de avaliación

2.1.10. Metodoloxía didáctica

2.1.11. Procedemento de avaliación

SISTEMA DE AVALIACIÓN XENERAL.

A cualificación global de cada avaliación, se compón dun 40% dos traballos realizados nun 60 % dos controles o exames.

2.1.12. Actividades de recuperación

SISTEMA DE RECUPERACIÓN.

Cada bloque debe ser recuperado de forma independente, xa que istos son natureza distinta.

Para a recuperación se propondra unha proba xeneral por trimestres, da avaliación pendente, que haberá sido reforzada con exercicios complementarios, e unha revisión dos controis ordinarios realizados.

O alumno que chegue a maio con avaliacións pendentes, terá unha proba xeneral das mesmas, salvo si lle quedan as tres avaliacións, que de este modo, haberá unha proba final de todo o curso.

O alumno o alumna que lle queden avaliacións para a convocatoria de Setembro, se presentará a unha proba xeral dos contidos de todo o curso, independentemente houbese aprobado algunha avaliación, entregando de forma complementaria, os traballos realizados en período estival.

Para a recuperación de Setembro se lle propondra traballos, que repasen a materia e que serán entregados na convocatoria de Xuño.

RECUPERACIÓN DE PENDENTES.

Si algún alumno o alumna, cursando debuxo técnico ou no, en segundo curso, tivese a sinatura pendente de primeiro; realizará traballos complementarios do contido de primeiro tanto si cursa como non, que serán supervisados temporalmente polo profesor da materia.

No mes de abril haberá unha proba global de pendentes, que será positiva con nota igual superior a 5.

Existe a posibilidade que un alumno o alumna cursando 2º curso de debuxo técnico, aprobando as dúas primeiras avaliacións, poda aprobar o curso pendente (acordo tomado en reunión del departamento).

2.1.13. Contribución ao Proxecto Lector

2.1.14.Contribución ao Plan de Integración das TICs

2.1.15.Materiais e recursos didácticos

2.1.16.Actividades complementarias e extraescolares

2.1.17.Medidas de atención á diversidade

2.1.17.1Diversificación curricular

2.1.17.2Adaptación curricular

3.-Criterios para avaliar a programación