

# PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

DEPARTAMENTO  
DE  
ARTES PLÁSTICAS

CURSO 2016-17

IES DO CASTRO. VIGO

ÍNDICE:	Páxina
Introdución e contextualización	3
<b>ESO. EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL E AUDIOVISUAL</b>	
Obxectivos xerais da etapa	4
<b>1º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL E AUDIOVISUAL</b>	
Obxectivos	5
Contribución ao desenvolvemento das competencias clave	5
Contidos e estándares de aprendizaxe por cada unidade	5
Temporalización	9
Materiais, metodoloxía e recursos didácticos	10
Procedementos e instrumentos de avaliación	10
Medidas e actividades de recuperación	11
<b>3º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL E AUDIOVISUAL</b>	
Obxectivos do curso	12
Contribución ao desenvolvemento das competencias clave.	12
Contidos	13
Estándares de aprendizaxe	13
Temporalización	16
Metodoloxía, materiais e recursos didácticos	16
Procedementos e instrumentos de avaliación	17
Medidas e actividades de recuperación	17
<b>4º ESO EDUCACIÓN PLÁSTICA E VISUAL E AUDIOVISUAL</b>	
Obxectivos	19
Competencias clave. Indicadores e descriptores	20
Organización e secuenciación de contidos, criterios de avaliación e estándares de aprendizaxe availables	28
Criterios metodolóxicos	32
Unidades didácticas	33
TemporalizaciónCriterios de cualificación e promoción. Avaliación	63
Recursos didácticos	64
Medidas de atención a diversidade e inclusión	66
<b>BACHARELATO. DEBUXO TÉCNICO</b>	
Obxectivos xerais	68
<b>1º BACH DEBUXO TÉCNICO I</b>	
Obxectivos	70
Contidos,estándares de aprendizaxe e competencias clave por cada unidad.	70
Temporalización	75
Procedementos e instrumentos de avaliación	76
Metodoloxía, materiais e recursos didácticos	77
<b>2º BACH DEBUXO TÉCNICO II</b>	
Obxectivos, contidos, estándares de aprendizaxe e competencias clave	78
Temporalización	85
Procedementos e instrumentos de avaliación	85
Metodoloxía e recursos didácticos	86
Organización das actividades de seguimento, recuperación e avaliación das materias pendentes	87
Medidas de atención á diversidade	87
Actividades complementarias e extraescolares	87
Elementos transversais e educación en valores.	88
Contribución ao proxecto lector, ao plan Tic e ao plan de convivencia.	88
Indicadores de logro para avaliar o proceso de ensino e a práctica docente	88
Mecanismos de revisión, avaliación e modificación das propias programacións didácticas	89
Referencias normativas	90

## INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual parte dos bloques impartidos na educación primaria na área de Educación Artística.

Nos tres primeiros cursos da ESO esta materia estrutúrase en tres bloques: "Expresión plástica", "Comunicación audiovisual" e "Debuxo técnico". O bloque de "Expresión plástica" experimenta con materiais e técnicas diversas na aprendizaxe do proceso de creación. Inténtase darlle ao alumnado unha maior autonomía na creación de obras persoais, axudando a planificar mellor os pasos na realización de proxectos artísticos, tanto propios coma colectivos. Analízanse as características da linguaxe audiovisual desde a cal se realiza a análise crítica das imaxes que nos rodean. Faise, tamén, especial fincapé no uso das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas á imaxe. No bloque titulado "Debuxo técnico" trasládanse coñecementos teórico-prácticos sobre formas xeométricas e sistemas de representación, e aplícanse estes coñecementos á resolución de problemas e á realización de deseños.

En bacharelato, entre as finalidades de Debuxo Técnico figura de xeito específico dotar o alumnado das competencias necesarias para se poder comunicar graficamente con obxectividade nun mundo cada vez máis complexo, que require do deseño e da fabricación de produtos que resolván as necesidades presentes e futuras. Esta función comunicativa, grazas ao acordo dunha serie de convencións a escala nacional, comunitaria e internacional, permítenos transmitir, interpretar e comprender ideas ou proxectos de maneira fiable, obxectiva e inequívoca.

O debuxo técnico, xa que logo, emprégase como medio de comunicación en calquera proceso de investigación ou proxecto que se valla dos aspectos visuais das ideas e das formas para visualizar o que se estea a deseñar e, de ser o caso, definir dun xeito claro e exacto o que se deseja producir; é dicir, como linguaxe universal nos seus dous niveis de comunicación: comprender ou interpretar a información codificada, e expresarse ou elaborar información comprensible polas persoas destinatarias.

O alumnado, ao adquirir competencias específicas na interpretación de documentación gráfica elaborada de acordo coa norma nos sistemas de representación convencionais, pode coñecer mellor o mundo. Isto require, ademais do coñecemento das principais normas de debuxo, un desenvolvemento avanzado da súa visión espacial, entendida como a capacidade de abstracción para, por exemplo, visualizar ou imaxinar obxectos tridimensionais representados mediante imaxes planas.

Ademais de comprender a complexa información gráfica que nos rodea, cómpre que o estudiante aborde a representación de espazos ou obxectos de calquera tipo e elabore documentos técnicos normalizados que plasmen as súas ideas e os seus proxectos, relacionados tanto co deseño gráfico como coa ideación de espazos arquitectónicos ou coa fabricación artesanal ou industrial de pezas e conxuntos

Neste curso 2016-17 implántase a nova lei LOMCE nos cursos 4º da ESO e 2º de Bacharelato, nos cursos 1º ESO, 3º ESO e 1º BACH xa se puso en marcha no curso pasado .Ademais incrementase un grupo de 1º da ESO e pasan a ser 4

O reparto de grupos no departamento faise da seguinte maneira:

Materia	Curso	Grupos	Profesor/a
Educación plástica, visual e audiovisual	1º ESO	A	Elena Guerra
		B	
		C	
		D	
	3º ESO	A	Francisco Jaraba
		B	Elena Guerra
		C	
Debuxo Técnico	4º ESO	A	Francisco Jaraba
		B e C	
	1º Bach	A e EC	Francisco Jaraba
		A e B	
	2º Bach	A, B e EC	Elena Guerra

## **OBXECTIVOS XERAIS DA EDUCACIÓN SECUNDARIA**

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto ás demais persoas, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo, afianzando os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes, como valores comúns dunha sociedade plural, e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.
- b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo, como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.
- d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo e os comportamentos sexistas, e resolver pacificamente os conflitos.
- e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información, para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.
- f) Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en materias, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas en diversos campos do coñecemento e da experiencia.
- g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
- h) Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua galega e na lingua castelá, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudo da literatura.
- i) Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de maneira apropiada.
- l) Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e da historia propias e das outras persoas, así como o patrimonio artístico e cultural. Coñecer mulleres e homes que realizaron achegas importantes á cultura e á sociedade galega, ou a outras culturas do mundo.
- m) Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o das outras persoas, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais, e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio ambiente, contribuíndo á súa conservación e á súa mellora.
- n) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.
- ñ) Coñecer e valorar os aspectos básicos do patrimonio lingüístico, cultural, histórico e artístico de Galicia, participar na súa conservación e na súa mellora, e respectar a diversidade lingüística e cultural como derecho dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste derecho.
- o) Coñecer e valorar a importancia do uso da lingua galega como elemento fundamental para o mantemento da identidade de Galicia, e como medio de relación interpersoal e expresión de riqueza cultural nun contexto plurilingüe, que permite a comunicación con outras linguas, en especial coas pertencentes á comunidade lusófona.

## OBXECTIVOS, COMPETENCIAS CLAVE, CONTIDOS E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

### BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

Obxectivos do bloque:

- Representar imaxes tanto reais coma imaxinadas utilizando a linguaxe visual.
- Crear aproveitando a capacidade expresiva dos elementos que conforman a imaxe.
- Experimentar as posibilidades expresivas do trazo e do xesto.
- Apreciar a variedade de texturas e as súas posibilidades expresivas.
- Diferenciar entre contorno, silueta e forma, observando distintos tipos de formas.
- Entender a imaxe como representación máis ou menos obxectiva da realidade, distinguindo entre o figurativo e o abstracto.
- Descubrir a importancia da imaxinación e da creatividade para a actividade artística.
- Coñecer os fundamentos básicos da teoría da cor.
- Reflexionar e experimentar sobre os significados simbólicos e a potencia emocional da cor.

### COMPETENCIAS:

<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresarse con corrección, adecuación e coherencia. Comprender e interpretar o sentido das mensaxes e saber compoñer outras novas.
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</i>	Desenvolver e aplicar métodos de análise e estratexias de organización e resolución de problemas. Manexar os coñecementos para comprender a realidade e interpretar a información.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar ferramentas dixitais para a construcción de coñecemento utilizando distintas canles para transmitilo. Empregar distintas fontes para a busca de información seleccionándolas segundo a súa fiabilidade.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar recursos e xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe. Planificar os recursos necesarios e os pasos que cómpre realizar no proceso de aprendizaxe.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Desenvolver a capacidade de diálogo cos demais recoñecendo a diversidade das actividades humanas. Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</i>	Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas asumindo riscos. Avaliar e tomar conciencia xerando estratexias para a mellora.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Apreciar a beleza das expresións artísticas mostrando respecto cara ao patrimonio cultural e cara ás persoas que contribuíron ao seu desenvolvemento. Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos.

### 1. Elementos da expresión plástica

#### Contidos:

Elementos configurativos da imaxe: punto, liña e plano.

Arecio do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións.

O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual.

Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade.

Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume.

Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor.

#### Estándares de aprendizaxe:

- Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas.
- Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas.
- Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea.
- Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou más libres e espontáneas.
- Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegria, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).

## 2. A composición

### Contidos

Composición: elementos  
O ritmo na composición.

### Estándares de aprendizaxe:

- Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente, o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.
- Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.
- Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.
- Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do ámbito inmediato, proporcionándos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito.

## 3. A cor

### Contidos

A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura subtractiva  
Círculo cromático. Cores complementarias.  
Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.

### Estándares de aprendizaxe

- Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudiando a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.
- Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.
- Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.
- Experimenta coas témporas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.
- Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compónndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.
- Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.
- Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto orde e estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

## 4. Texturas

### Contidos:

Texturas naturais e artificiais.  
Capacidade expresiva das texturas

### Estándares de aprendizaxe

- Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.
- Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.

## BLOQUE 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### OBXECTIVOS

- Analizar e criticar construtivamente as imaxes que nos rodean.
- Comunicarse con imaxes.
- Observar e reflexionar sobre imaxes e narracións visuais para desenvolver un espírito crítico.
- Expresar con diferentes recursos multimedia experiencias tanto reais como imaxinarias.
- Valorar a narración visual como recurso para compartir experiencias e ideas.
- Coñecer elementos e recursos do cómic como as metáforas visuais, onomatopeas, globos, elementos cinéticos...
- Coñecer o concepto de ilustración e valorar a súa capacidade narrativa.
- Diferenciar distintos tipos de narrativas gráficas.
- Coñecer e utilizar expresivamente os diferentes elementos dunha historieta.

## Competencias

<i>Comunicación lingüística.</i>	Expresarse con corrección, adecuación e coherencia. Comprender e interpretar o sentido das mensaxes e saber componer outras novas.
<i>Competencia dixital.</i>	Manexar ferramentas dixitais para a construcción de coñecemento utilizando distintas canles para transmitilo. Empregar distintas fontes para a busca de información seleccionándolas segundo a súa fiabilidade.
<i>Aprender a aprender.</i>	Xestionar recursos e xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe. Planificar os recursos necesarios e os pasos que cónpre realizar no proceso de aprendizaxe.
<i>Competencias sociais e cívicas.</i>	Desenvolver a capacidade de diálogo cos demás recoñecendo a diversidade das actividades humanas. Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.
<i>Conciencia e expresións culturais.</i>	Apreciar a beleza das expresións artísticas mostrando respecto cara ao patrimonio cultural e cara ás persoas que contribuíron ao seu desenvolvemento. Expresar sentimientos e emocións desde códigos artísticos.

## 5. A imaxe Contidos

Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade.  
Imaxe figurativa e imaxe abstracta.  
Comunicación visual. Símbolos e iconas.  
O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.  
Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.  
Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.

## Estándares de aprendizaxe

- Diferencia imaxes figurativas de abstractas.
- Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes.
- Crea imaxes con distintos graos de iconicidade baseándose nun mesmo tema.
- Distingue símbolos de iconas.
- Deseña símbolos e iconas.
- Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.
- Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.
- Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.
- Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.

## BLOQUE 3. DEBUXO TÉCNICO

### OBXECTIVOS DO BLOQUE:

- Establecer relacións e representar de xeito simbólico con formas xeométricas.
- Plasmar graficamente e de xeito estruturado pensamentos e ideas
- Recoñecer a xeometría en estruturas e redes da natureza e da arte.
- Utilizar instrumentos de debuxo técnico e recoñecer a necesidade da normalización.
- Coñecer elementos e entender conceptos básicos da xeometría plana.
- Recoñecer e construir figuras xeométricas planas.

- Recoñecer nos símbolos culturais patróns xeométricos.
- Crear composicións con formas xeométricas planas.

## COMPETENCIAS

<b>Comunicación lingüística.</b>	<b>Comprender o contexto e o sentido de comunicacións técnicas.</b> <b>Utilizar o vocabulario adecuado, as estruturas lingüísticas e as normas ortográficas e gramaticais para elaborar textos escritos e orais.</b>
<b>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.</b>	Coñecer e utilizar os elementos matemáticos básicos seleccionando os datos adecuados para resolver problemas. Aplicar técnicas e estratexias.
<b>Competencia dixital.</b>	Empregar distintas fontes para a busca de información comprendendo e elaborando novo coñecemento, derivado da información obtida a través de medios tecnolóxicos. Manexar e actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo.
<b>Aprender a aprender.</b>	Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe. Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios, tomando conciencia dos procesos de aprendizaxe.
<b>Competencias sociais e cívicas.</b>	Aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola. Coñecer as actividades humanas, mostrando dispoñibilidade para a participación activa na vida cultural e social.
<b>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.</b>	Xestionar optimizando o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos. Mostrar iniciativa e actuar con responsabilidade.
<b>Conciencia e expresións culturais.</b>	Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural. Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico.

## 6. Trazados xeométricos

### Contidos

Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións.  
 Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.  
 Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a  $45^\circ$ .  
 Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.  
 Manexo do compás.  
 Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás.  
 Realizar motivos decorativos co manexo do compás.  
 Ángulos. Clasificación de ángulos y posicións relativas.  
 Trazado de ángulos con escuadra e cartabón.  
 Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.  
 Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.  
 Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.  
 Mediatrix dun segmento. A mediatrix como lugar xeométrico básico no plano.  
 Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.  
 Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatrix, bisectriz e mediana.

### Estándares de aprendizaxe

Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma.  
 Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.  
 Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás  
 Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.

Identifica os ángulos de  $30^\circ$ ,  $45^\circ$ ,  $60^\circ$  e  $90^\circ$  na escuadra e no cartabón.  
 Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.  
 Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.  
 Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.  
 Trazá a mediatrix dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.  
 Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.  
 Escala un polígonos aplicando o teorema de Thales.  
 Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos más comuns de lugares xeométricos (mediatrix, bisector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).

## 7. Polígonos

### Contidos

#### Triángulos.:

Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.  
 Propiedade fundamental dos triángulos.  
 Construcción de triángulos.  
 Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrixes dos triángulos.  
 Triángulo rectángulo: características e construcción dun.

#### Cuadriláteros:

Cuadriláteros: clasificación e propiedades.  
 Construcción de cuadriláteros.

#### Polígonos.

Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.  
 Construcción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.

### Estándares de aprendizaxe

Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.  
 Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.  
 Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrixes correspondentes.  
 Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.  
 Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.  
 Construye calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.  
 Clasifica correctamente calquera polígonos de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.  
 Construye correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.

### TEMPORALIZACIÓN:

<i>1º trimestre</i>	BLOQUE EXPRESIÓN PLÁSTICA
<i>2º trimestre</i>	BLOQUE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
<i>3º trimestre:</i>	BLOQUE DEBUXO TÉCNICO

### MATERIAIS, METODOLOXÍA E RECURSOS DIDÁCTICOS.

Neste curso non se conta con un libro de texto obligatorio a seguir dando prioridade ó material necesario para realizar as tarefas e actividades propostas.

Dito material sería:

- MATERIAL TÉCNICO. Escuadra, cartabón, regra, compás, transportador de ángulos, lapis de diferente dureza (2H, HB e 2B), goma, afialapis e láminas A4 con recadro e caixa de rotulación. Folios brancos. Carpeta para gardar as láminas.
- MATERIAL ARTÍSTICO, pinturas, témporas (magenta, amarelo, cian, branco e negro), pinceis, trapo. Tesoiras,

pegamento. Papeis e cartolinas.

Parte do material empregado nas actividades o aportará o departamento de debuxo. Por exemplo, paletas, brochas, espátulas, botes, pranchas de corte e cuters, pinturas, cola, barnices, paralex e todas aqueles materiais necesarios para realizar algunas actividades complementarias...

Outros materiais a disposición dos alumno/as na clase, libros de texto adecuados ó seu nivel, revistas, periódicos.

#### **Materiais didácticos de apoio ás clases utilizados polo profesor:**

- Encerado, xiz de cores, escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos.
- Fotocopias para algúns traballos, proxector e ordenador para visualizar imaxes e exemplos de apoio a las explicacións, fotografías de traballos de alumnos anteriores.
- Presentacións e recursos on line das técnicas e contidos analizados.
- Vídeo e televisión. Cámara fotográfica, cámara web e escáner.

#### **Metodoloxía:**

- Coñecer, antes de comezar, as ideas previas, as dificultades de aprendizaxe do alumnado e os recursos dispoñibles.
- Introducir de xeito xeral o alumno na unidade, anticipando as tarefas previstas e os materiais necesarios para o desenvolvemento desta.
- Explicar as diferentes unidades utilizando diversos exemplos e mostrando imaxes que faciliten a súa comprensión.
- Propor a actividade a realizar, facendo fincapé nas técnicas, materiais e obxectivos a traballar.

No caso dos trazados xeométricos, normalmente o profesor realizará os exercicios na pizarra e os alumnos irán realizándooos nas láminas xunto co profesor. Se irá observando na clase se o alumno realiza correctamente o exercicio, se ten o material necesario e se solucionarán as dúbidas que poidan xurdir. Unha vez finalizados os exercicios o alumno terá que procurar rematar a lámina colocando as indicacións, títulos e nome, e procurando unha boa presentación. Se o alumno non rematou a lámina ou nalgún exercicio tivo dificultades e precisa máis tempo poderá terminar ou repetir na casa.

Marcarse un prazo de entrega para cada lámina ou traballo. Valorarase a puntualidade na entrega.

Correxirse, puntuarase de cero a dez e devolverase cada exercicio de modo que o alumno poida coñecer o seu grao de consecución dos obxectivos.

Procurarase a colaboración entre os alumnos facendo de cando en vez algún traballo en grupo. Aínda que a maior parte das actividades son de tipo individual. Pero fomentarase a cooperación e un bo ambiente de traballo, respectando e desenvolvendo a solidariedade e a conciencia colectiva do grupo.

Estableceranse normas para cada traballo e normas de comportamento en xeral dentro da aula, cos compañeiros e de coidado do material e limpeza.

Nas actividades artísticas tentarase prestar atención as motivacións persoais e á natureza de cada individuo. Así como nas actividades de debuxo xeométrico se buscará a precisión, corrección e rigor. Nas outras se procurará a creatividade, que o alumno reflexione e experimente co material e se plantea posibles solucións. Que se exprese con liberdade e adquira unha visión aberta cara a diferentes creacións artísticas tanto propias como alleas. O profesor neste caso guiará ó alumno no seu proceso, propoñendo ou sugerindo. Pero a pesar de deixar un maior grao de liberdade o alumno deberá sempre axustarse ós obxectivos e aplicar as técnicas propostas polo profesor.

## **PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN**

#### **Procedimentos de avaliación:**

- Observación diaria e participación en clase.
- Preguntas orais
- Corrección e avaliación dos traballos e láminas realizados en cada avaliação.
- Probas teóricas ou prácticas (exames). Se realizarán se o profesor o cree conveniente, reservándose como unha opción. En caso de non realizarse avaliaranse os traballos e participación do alumno en clase.
- Realización, entrega e exposición dos traballos en grupo, cando os houbera.
- Probas de recuperación

## **CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN**

Para a obtención da nota de cada avaliação trimestral teranse en conta tres aspectos establecidos nos seguintes porcentaxes:

**1. EXAMES** (se os houbera). O **40%** será a nota dos **controis** teórico/prácticos que se realicen. Se valorará se contesta

ás cuestiós teóricas plantexadas e resolve correctamente os problemas de tipo práctico nas probas de cada avaliación.

**2. AS LÁMINAS OU TRABALLOS** que contará o **40%** da nota. Se fará unha media de todos os exercicios da avaliación trimestral, tanto os individuais como colectivos. As láminas non presentadas terán a nota de cero.

En cada actividade (láminas o traballos prácticos) se avaliará :

- o Se o alumno/a coñece e aplica os conceptos dados na explicación, expresase de acordo os contidos e manexa os instrumentos de cada técnica con habilidade.
  - o Se aplica os materiais propios de cada técnica.
  - o Se se axusta ós obxectivos e plantexametos de cada exercicio.
  - o Se aplica os conceptos dados en cada exercicio con creatividade.
- Se entrega os traballos realizados con boa presentacióN.

\*No caso de non realizarse exames nalgunha avaliación a nota media dos traballos pasará a ter un valor do **80 %** da nota da avaliación.

**3. OBSERVACIÓN E ANOTACIÓN DIARIAS DO ALUMNADO\_ 20% da nota.** Conforman este apartado os seguintes aspectos:

- Asistencia regular a clase con puntualidade.
- Traer a clase o material necesario para a realización dos traballos.
- Rigurosidade, regularidade e puntualidade na entrega de traballos
- Coidado do material e traballos propios e alleos, mantendo a limpeza na clase.
- Respecto as normas de convivencia tanto co profesor como cos compañeiros.
- Participación activa na clase; poñendo interese nas actividades contestando adecuadamente as preguntas orais do profesor.
- Axudar aos compañeiros no traballo diario na medida que poida.
- Boa actitude de cara ao traballo en grupo, colaborando activamente en todo o proceso.
- Esforzo en superar as dificultades, solicitando axuda oportunamente cando sexa necesario e implicándose no proceso de superación de ditas dificultades.

A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual é fundamentalmente práctica. Durante o curso os alumnos realizan láminas e traballos que son explicados na clase e guiados polo profesor. A maior parte destes traballos realizaranse na aula, outras veces se lle manda para casa algunas tarefas como buscar información o realizar algún exercicio.

Nos traballos prácticos haberán de superar uns mínimos de limpeza e precisión, no admitíndose como válidos traballos que teñan raspaduras, borróns, engurras, tipex etc., o que mostren signos evidentes de insuficiencia de coñecementos, de falta de destrezas ou de una inadecuada utilización dos instrumentos de debuxo. **En todo caso, será condición necesaria para superar a materia que cada estudiante entregue o 90 % dos traballos propostos.**

## MEDIDAS E ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Se o alumno non acada os obxectivos propostos deberá mellorar ou repetir os exercicios que o profesor lle indique. Para superar as dificultades nas láminas de debuxo o alumno poderá recorrer á axuda do profesor.

O alumno poderá realizar unha proba de recuperación cando suspenda unha avaliación , no caso de que nesa avaliación houbera algún exame e o tivera suspenso. A proba de recuperación será unha para cada avaliación e realizaranse despois das vacacionés do primeiro e segundo trimestre. Haberá unha última proba en xuño para aqueles alumnos/as que ainda teñan suspensa alguma avaliación, sempre no caso de que nesa avaliación houbera algún exame e o tivera suspenso.

A nota final do curso será a media dos resultados obtidos nas tres avaliacións trimestrais.

**As láminas serán gardadas polo alumno para poder presentalas ao final de cada avaliación e ao final do curso no caso de que o profesor as necesite para poder valorar en conxunto todo o seu traballo.**

# **3º ESO**

## **EDUCACIÓN PLÁSTICA , VISUAL E AUDIOVISUAL**

### **OBXECTIVOS DO CURSO:**

1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.
2. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.
3. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.
4. Identificar e diferenciar as propiedades da color luz e da cor pigmento.
5. Diferenciar as distintas texturas: naturais, artificiais, táctiles e visuais valorando a súa capacidade expresiva.
6. Coñecer e aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
7. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.
8. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas y mixtas.
9. Identificar os elementos e os factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.
10. Coñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicaraas na elaboración de obras propias.
11. Distinguir e crear diferentes tipos de imaxes segundo a súa relación significante-significado: símbolos e iconas.
12. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os seus fundamentos.
13. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de maneira apropiada.
14. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento, explorar as súas posibilidades expresivas.
15. Identificar e recoñecer os diferentes linguaxes visuais apreciando os distintos estilos e tendencias e valorando, respectando e disfrutando do patrimonio histórico e cultural.
16. Comprender os fundamentos da lingua xe multimedia, valorar as aportacións das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante esta lingua xe.
17. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, la liña e o plano.
18. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.
19. Utilizar o compás, realizando exercicios variados e usando a ferramenta de forma fluída.
20. Comprender os conceptos de ángulo e de bisectriz.
21. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regla, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
22. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.
23. Coñecer lugares xeométricos e definilos.
24. Clasificar os polígonos en función de seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
25. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes nos distintos casos de tanxencia e enlaces.
26. Comprender a construcción do óvalo e ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.
27. Estudar os conceptos de simetría, xiro e translación, aplicándoo ó deseño de composicións con módulos.
28. Comprender o concepto de proxección aplicándoo ó debuxo das vistas de obxectos, entendendo a utilidade das acotacións e practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos partindo de as súas vistas principais.

### **CONTRIBUCIÓN AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE.**

<b>Competencia matemática, científica e tecnolóxica</b>	Este área es unha oportunidade para utilizar a lingua xe simbólico así como la profundización en aspectos espaciais da realidade e a súa representación gráfica. Tamén se entrenan procedementos relacionados co método científico, como son: a observación, a experimentación, o descubrimento, a reflexión e o análise.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Respectar e preservar a vida dos seres vivos de seu contorno.</li><li>• Tomar conciencia dos cambios producidos por o ser humano no contorno natural e as repercusiones para a vida futura.</li><li>• Comprender e interpretar a información presentada en formato gráfico.</li></ul>
<b>Comunicación lingüística</b>	Contribúe á adquisición da competencia lingüística na medida que favorece a comprensión e a expresión oral e escrita ao promover o coñecemento e a utilización do vocabulario específico referido á expresión artística e ao explorar diferentes canles de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprender o sentido dos textos escritos e orais.</li><li>• Manexar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes rexistros, nas diversas situacións comunicativas.</li><li>• Respectar as normas de comunicación en calquera contexto: quenda de palabra, escucha atenta ó interlocutor...</li></ul>
<b>Competencia dixital</b>	Aparecen contidos que fan referencia ó entorno audiovisual e multimedia dando especial importancia ó uso de ferramentas tecnolóxicas, para a creación de producións audiovisuais.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar os distintos canles de comunicación audiovisual para transmitir informacións diversas.</li><li>• Comprender os mensaxes que veñen dos medios de comunicación.</li><li>• Empregar distintas fontes para a procura de información.</li></ul>
<b>Conciencia e</b>	Contribúe, especialmente, a adquirir a competencia artística	<ul style="list-style-type: none"><li>• Amosar respecto cara o patrimonio cultural mundial na súas</li></ul>

<b>expresións culturais</b>	e cultural. Xa que se pon o énfases en ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e na utilización das técnicas e os recursos que lles son propios. O alumnado aprende a mirar, ver, observar e percibir, e desde o coñecemento del linguaxe visual, a apreciar los valores estéticos e culturais das producións artísticas. Por otra parte, se contribúe a esta competencia cando se experimenta e investiga con diversidade de técnicas plásticas e visuais e es capaz de expresarse a través de la imaxe.	distintas vertentes (artístico-literaria, etnográfica, científico-técnica...), e cara ás persoas que contribúen o seu desenvolvemento. • Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural. • Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico. • Expressar sentimientos e emocions mediante códigos artísticos. • Apreciar a beleza das expresións artísticas e as manifestacións de creatividade e gusto pola estética no ámbito cotián. • Elaborar traballos e presentacións con sentido estético.
<b>Competencias sociais e cívicas</b>	Esta área é una boa ferramenta para potenciar a competencia social e cívica. Na medida que as producións artísticas pódense propor como traballo en equipo, sendo unha oportunidade para fomentar a cooperación, o respecto, a tolerancia, etc. Por outra parte o fomento da creatividade na aula, leva a valorar diversos enfoques.	• Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos. • Reconocer riqueza na diversidade de opinións e ideas. • Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores.
<b>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor</b>	Esta área colabora en grande medida na adquisición do sentido de iniciativa e espírito emprendedor xa que en todo o proceso de creación hai que converter unha idea nun produto e para elo se han de desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación dos resultados. Este proceso, sitúa ó alumnado ante un proceso que lle obriga a tomar decisiones de maneira autónoma. Todo isto, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación, e a autocritica fomentan a iniciativa e o espírito emprendedor.	• Ser constante no traballo, superando as dificultades. • Dar prioridade a consecución de obxectivos grupais sobre os intereses persoais. • Configurar unha visión do futuro realista e ambiciosa. • Atopar posibilidades no contorno que outros non aprecian
<b>Aprender a aprender</b>	Esta materia contribuirá á competencia para aprender a aprender na medida en que axude á reflexión sobre os procesos e a propia experimentación creativa, xa que esta implica a toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios errores como instrumento de mellora.	• Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe. • Aplicar estratexias para a mellora do pensamento creativo, crítico, emocional, interdependente... • Seguir os pasos establecidos e tomar decisiones sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios. • Avaliar a consecución de obxectivos de aprendizaxe

## BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

### Contidos

#### 1. O proceso creativo.

Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e diseño.  
O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.  
O bosquexo ou apuntamento como estudio previo ao resultado final.

#### 2. A imaxe

A imaxe como representación da realidad.  
Iconicidade na imaxe gráfica.  
Niveis de iconicidade.

#### 3. A cor

Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento.  
Temperatura da cor.  
Simbolismo da cor.  
Materiais e técnicas de debuxo e pintura.  
Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.

### Estándares de aprendizaxe:

- Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.
- Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.

- Reflexiona e avalia, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alíe desde a idea inicial ata a execución definitiva.
- Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquexos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.
- Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas.
- Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.
- Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.
- Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándolas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.
- Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.
- Experimenta coas témporas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, estampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.
- Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.
- Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compónndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.
- Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.
- Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfectos, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

## Bloque 2. COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

### Contidos

#### 4. A percepción

Percepción visual. Proceso perceptivo.  
 Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.  
 Ilusións ópticas.  
 Leis ou principios da Gestalt.

#### 5. A linguaxe visual

Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.  
 Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe.  
 Denotación e connotación.

#### 6. Imaxe fixa e en movemento. Linguaxe audiovisual

A fotografía.  
 A fotografía como medio de comunicación.

A imaxe en movemento

Imagen en movimiento: posibilidades expresivas  
 Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.  
 Cine. O cine como medio de comunicación.

A publicidade

Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.  
 Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.

A linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.

### Estándares de aprendizaxe:

- Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos.
- Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.
- Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt.
- Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.
- Distingue significante e significado nun signo visual.
- Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.
- Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.
- Identifica encadramientos e puntos de vista nunha fotografía.

- Realiza fotografías con distintos encadramientos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.
- Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de xeito ordenado as fases do proceso (guión técnico, storyboard, realización, etc.), e valora de xeito crítico os resultados.
- Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.
- Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.
- Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.
- Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado.

### Bloque 3. DEBUXO TÉCNICO

## Contidos

### 7. Trazados xeométricos.

Lugares xeométricos fundamentais.  
Circunferencia, mediatrix, bisectriz e mediana.

### 8. Polígonos.

Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.  
Construcción de polígonos regulares dado o lado e o radio.

### 9. Tanxencias

Tanxencias e enlaces.  
Propiedades e consideracións xeométricas das tanxencias.

### 10. Curvas técnicas

Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoides.  
Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoides.  
Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características.

### 11. Redes modulares.

Redes modulares: cadrada e triangular.  
Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares.

### 12. Sistemas de representación

Representación obxectiva de sólidos.  
Introdución aos sistemas de medida e sistemas perspectivos.  
Vistas diédricas dun sólido.  
Introdución ás axonométrías e ás súas características.  
Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.  
Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

## Estándares de aprendizaxe

- Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatrix, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc).
- Clasifica correctamente calquera polígono de tres a oito lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.
- Constrúe correctamente polígonos regulares de ata oito lados, coñecendo o lado e o radio.
- Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.
- Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.
- Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.
- Constrúe varios tipos de óvalos e ovoides, segundo os diámetros coñecidos.
- Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e seis centros.
- Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.
- Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.
- Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.
- Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado

de paralelas.

## TEMPORALIZACIÓN

<i>1º trimestre</i>	Bloque de expresión plástica
<i>2º trimestre</i>	Bloque de comunicación visual
<i>3º trimestre:</i>	<i>Bloque de debuxo xeométrico.</i>

## MATERIAIS, METODOLOXÍA E RECURSOS DIDÁCTICOS.

Neste curso non se conta con un libro de texto obrigatorio a seguir dando prioridade ó material necesario para realizar as tarefas e actividades propostas.

Dito material sería:

- MATERIAL TÉCNICO. Escuadra, cartabón, regra, compás, transportador de ángulos, lapis de diferente dureza (2H, HB e 2B), goma, afialapis e láminas A4 con recadro e caixa de rotulación. Folios brancos. Carpeta para gardar as láminas.
- MATERIAL ARTÍSTICO, Rotuladores, pinturas, témerpas (magenta, amarelo, cian, branco e negro), pinceis, trapo. Tesoiras, pegamento. Papeis e cartolinhas.

Parte do material empregado nas actividades o aportará o departamento de debuxo. Por exemplo, paletas, brochas, espátulas, botes, pranchas de corte e cuters, pinturas, cola, barnices, paralex e todas aqueles materiais necesarios para realizar algunas actividades complementarias...

Outros materiais a disposición dos alumno/as na clase, libros de texto adecuados ó seu nivel, revistas, periódicos.

### Materiais didácticos de apoio a las clases utilizados polo profesor:

- Encerado, xiz de cores, escuadra, cartabón, compás, transportador de ángulos.
- Fotocopias para algúns traballos, proxector e ordenador para visualizar imaxes e exemplos de apoio a las explicacións, fotografías de traballos de alumnos anteriores.
- Presentacións e recursos online das técnicas e contidos analizados.
- Vídeo e televisión. Cámara fotográfica, cámara web e escáner.

### Metodoloxía:

- Coñecer, antes de comenzar, as ideas previas, as dificultades de aprendizaxe do alumnado e os recursos disponibles.
- Introducir de xeito xeral o alumno na unidade, anticipando as tarefas previstas e os materiais necesarios para o desenvolvemento desta.
- Explicar as diferentes unidades utilizando diversos exemplos e mostrando imaxes que faciliten a súa comprensión.
- Propor a actividade a realizar, facendo fincapé nas técnicas, materiais e obxectivos a traballar.

No caso dos trazados xeométricos, normalmente o profesor realizará os exercicios na pizarra e os alumnos irán realizándolos nas láminas xunto co profesor. Se irá observando na clase se o alumno realiza correctamente o exercicio, se ten o material necesario e se solucionarán as dúbidas que poidan xurdir. Unha vez finalizados os exercicios o alumno terá que procurar rematar a lámina colocando as indicacións, títulos e nome, e procurando unha boa presentación. Se o alumno non rematou a lámina ou nalgún exercicio tivo dificultades e precisa máis tempo poderá terminar ou repetir na casa.

Marcarase un prazo de entrega para cada lámina ou traballo. Valorarase a puntualidade na entrega.

Correxirse, puntuarase de cero a dez e devolverase cada exercicio de modo que o alumno poida coñecer o seu grao de consecución dos obxectivos.

Procurarase a colaboración entre os alumnos facendo de cando en vez algúun traballo en grupo. Aínda que a maior parte das actividades son de tipo individual. Pero fomentarase a cooperación e un bo ambiente de traballo, respectando e desenvolvendo a solidariedade e a conciencia colectiva do grupo.

Estableceranse normas para cada traballo e normas de comportamento en xeral dentro da aula, cos compañeiros e de coidado do material e limpeza.

Nas actividades artísticas tentarase prestar atención as motivacións persoais e á natureza de cada individuo. Así como nas actividades de debuxo xeométrico se buscará a precisión, corrección e rigor. Nas outras se procurará a creatividade, que o alumno reflexione e experimente co material e se plantee posibles solucións. Que se exprese con liberdade e adquira unha visión aberta cara a diferentes creacións artísticas tanto propias como alleas. O profesor neste caso guiará ó alumno no seu proceso, propoñendo ou suxerindo. Pero a pesar de deixar un maior grao de liberdade o alumno deberá sempre axustarse ós obxectivos e aplicar as técnicas propostas polo profesor.

## **PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN**

### **Procedementos de avaliación:**

- Observación diaria e participación en clase.
- Preguntas orais
- Corrección e avaliação dos traballos e láminas realizados en cada avaliação.
- Probas teóricas ou prácticas (exames). Se realizarán se o profesor o cree conveniente, reservándose como unha opción. En caso de non realizarse avaliaranse os traballos e participación do alumno en clase.
- Realización, entrega e exposición dos traballos en grupo, cando os houbera.
- Probas de recuperación

## **CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN**

Para a obtención da nota de cada avaliação trimestral teranse en conta tres aspectos establecidos nos seguintes porcentaxes:

1. **EXAMES** (se os houbera). O **40%** será a nota dos **controis** teórico/prácticos que se realicen. Se valorará se contesta ás cuestións teóricas plantexadas e resolve correctamente os problemas de tipo práctico nas probas de cada avaliação.
2. **AS LÁMINAS OU TRABALLOS** que contará o **40%** da nota. Se fará unha media de todos os exercicios da avaliação trimestral, tanto os individuais como colectivos. As láminas non presentadas terán a nota de cero.

En cada actividade (láminas o traballos prácticos) se avaliará :

- Se o alumno/a coñece e aplica os conceptos dados na explicación, expresase de acordo os contidos e manexa os instrumentos de cada técnica con habilidade.
- Se aplica os materiais propios de cada técnica.
- Se se axusta ós obxectivos e plantexamentos de cada exercicio.
- Se aplica os conceptos dados en cada exercicio con creatividade.
- Se entrega os traballos realizados con boa presentación.

\*No caso de non realizarse exames nalgúnha avaliação a nota media dos traballos pasará a ter un valor do **80 %** da nota da avaliação.

3. **OBSERVACIÓN E ANOTACIÓNIS DIARIAS DO ALUMNADO** **\_ 20%** da nota. Conforman este apartado os seguintes aspectos:

- Asistencia regular a clase con puntualidade.
- Traer a clase o material necesario para a realización dos traballos.
- Rigurosidade, regularidade e puntualidade na entrega de traballos
- Coidado do material e traballos propios e alleos, mantendo a limpeza na clase.
- Respecto as normas de convivencia tanto co profesor como cos compañeiros.
- Participación activa na clase; poñendo interese nas actividades contestando adecuadamente as preguntas orais do profesor.
- Axudar aos compañeiros no traballo diario na medida que poida.
- Boa actitude de cara ao traballo en grupo, colaborando activamente en todo o proceso.
- Esforzo en superar as dificultades, solicitando axuda oportunamente cando sexa necesario e implicándose no proceso de superación de ditas dificultades.

A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual é fundamentalmente práctica. Durante o curso os alumnos realizan láminas e traballos que son explicados na clase e guiados polo profesor. A maior parte destes traballos realizaranse na aula, outras veces se lles manda para casa algunas tarefas como buscar información o realizar algún exercicio.

Nos traballos prácticos haberán de superar uns mínimos de limpeza e precisión, no admitíndose como válidos traballos que teñan raspaduras, borróns, engurras, tipex etc., o que mostren signos evidentes de insuficiencia de conocementos, de falta de destrezas ou de una inadecuada utilización dos instrumentos de debuxo. **En todo caso, será condición necesaria para superar a materia que cada estudiante entregue o 90 % dos traballos propostos.**

## **MEDIDAS E ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN**

Se o alumno non acada os obxectivos propostos deberá mellorar ou repetir os exercicios que o profesor lle indique. Para superar as dificultades nas láminas de debuxo o alumno poderá recorrer á axuda do profesor.

O alumno poderá realizar unha proba de recuperación cando suspenda unha avaliación , no caso de que nesa avaliación houbera algúun exame e o tivera suspenso. A proba de recuperación será unha para cada avaliación e realizaranse despois das vacacións do primeiro e segundo trimestre. Haberá unha última proba en xuño para aqueles alumnos/as que áñda teñan suspensa algúuna avaliación, sempre no caso de que nesa avaliación houbera algúun exame e o tivera suspenso.

A nota final do curso será a media dos resultados obtidos nas tres avaliacións trimestrais.

**As láminas serán gardadas polo alumno para poder presentalas ao final de cada avaliación e ao final do curso no caso de que o profesor as necesite para poder valorar en conxunto todo o seu traballo.**

# EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

## OBXECTIVOS DA ÁREA DE EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

1. Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre persoas e grupos, exercitarse no diálogo afianzando os dereitos humanos como valores comúns dunha sociedade plural e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática.
2. Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
3. Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres.
4. Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, así como rexistar a violencia, os prexuízos de calquera tipo, os comportamentos sexistas e resolver pacificamente os conflitos.
5. Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información para, con sentido crítico, adquirir novos coñecementos. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.
6. Concibir o coñecemento científico como un saber integrado, que se estrutura en distintas disciplinas, así como coñecer e aplicar os métodos para identificar os problemas nos diversos campos de coñecemento e a experiencia.
7. Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.
8. Comprender e expresar con corrección, oralmente e por escrito, na lingua castelá e na galega, textos e mensaxes complexas, e iniciarse no coñecemento, na lectura e no estudio da literatura.
9. Comprender e expresarse nunha ou máis linguas estranxeiras de xeito apropiado.
10. Coñecer, valorar e respectar os aspectos básicos da cultura e a historia propias e dos demais, así como o patrimonio artístico e cultural.
11. Coñecer e aceptar o funcionamento do propio corpo e o dos outros, respectar as diferenzas, afianzar os hábitos de coidado e saúde corporais e incorporar a educación física e a práctica do deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social. Coñecer e valorar a dimensión humana da sexualidade en toda a súa diversidade. Valorar criticamente os hábitos sociais relacionados coa saúde, o consumo, o coidado dos seres vivos e o medio, contribuíndo á súa conservación e mellora.
12. Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das distintas manifestacións artísticas, utilizando diversos medios de expresión e representación.

## DESCRITORES

<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía</i>	Coidado do contorno ambiental e dos seres vivos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactuar co contorno natural de xeito respectuoso.</li> <li>- Comprometerse co uso responsable dos recursos naturais para promover un desenvolvemento sostible.</li> <li>- Respectar e preservar a vida dos seres vivos do seu contorno.</li> <li>- Tomar conciencia dos cambios producidos polo home no contorno natural e as repercuśóns para a vida futura.</li> </ul>
	Vida saudable	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver e promover hábitos de vida saudable en canto á alimentación e ao exercicio físico.</li> <li>- Xerar criterios persoais sobre a visión social da estética do corpo humano fronte ao seu coidado saudable.</li> </ul>
	A ciencia no día a día	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Recoñecer a importancia da ciencia na nosa vida cotiá.</li> <li>- Aplicar métodos científicos rigorosos para mellorar a comprensión da realidade circundante en distintos ámbitos (biolóxico, xeolóxico, físico, químico, tecnolóxico, xeográfico...).</li> <li>- Manexar os coñecementos sobre ciencia e tecnoloxía para solucionar problemas, comprender o que acontece arredor nosa e responder preguntas.</li> </ul>

	Manexo de elementos matemáticos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coñecer e utilizar os elementos matemáticos básicos: operacións, magnitudes, porcentaxes, proporcións, formas xeométricas, criterios de medición e codificación numérica, etc.</li> <li>- Comprender e interpretar a información presentada en formato gráfico.</li> <li>- Expresarse con propiedade na lingua matemática.</li> </ul>
	Razoamento lóxico e resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Organizar a información utilizando procedementos matemáticos.</li> <li>- Resolver problemas seleccionando os datos e as estratexias apropiadas.</li> <li>- Aplicar estratexias de resolución de problemas a situacións da vida cotiá.</li> </ul>
<i>Comunicación lingüística</i>	Comprensión: oral e escrita	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comprender o sentido dos textos escritos e orais.</li> <li>- Manter unha actitude favorable cara á lectura.</li> </ul>
	Expresión: oral e escrita	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresarse oralmente con corrección, adecuación e coherencia.</li> <li>- Utilizar o vocabulario adecuado, as estruturas lingüísticas e as normas ortográficas e gramaticais para elaborar textos escritos e orais.</li> <li>- Compoñer distintos tipos de textos creativamente con sentido literario.</li> </ul>
	Normas de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respectar as normas de comunicación en calquera contexto: quenda de palabra, escoita atenta ao interlocutor...</li> <li>- Manexar elementos de comunicación non verbal, ou en diferentes rexistros nas diversas situacións comunicativas.</li> </ul>
	Comunicación noutras linguas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entender o contexto sociocultural da lingua, así como a súa historia para un mellor uso desta.</li> <li>- Manter conversas noutras linguas sobre temas cotiáns en distintos contextos.</li> <li>- Utilizar os coñecementos sobre a lingua para buscar información e ler textos en calquera situación.</li> <li>- Producir textos escritos de diversa complexidade para o seu uso en si-</li> </ul>

		turacións cotiás ou de materias diversas.
<i>Competencia dixital</i>	Tecnoloxías da información	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Empregar distintas fontes para a busca de información.</li> <li>- Seleccionar o uso das distintas fontes segundo a súa fiabilidade.</li> <li>- Elaborar e publicitar información propia derivada de información obtida a través de medios tecnolóxicos.</li> </ul>
	Comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizar as distintas canles de comunicación audiovisual para transmitir informacións diversas.</li> <li>- Comprender as mensaxes que veñen dos medios de comunicación.</li> </ul>
	Utilización de ferramentas dixitais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Manexar ferramentas dixitais para a construcción de coñecemento.</li> <li>- Actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo e facilitar a vida diaria.</li> <li>- Aplicar criterios éticos no uso das tecnoloxías.</li> </ul>
<i>Conciencia e expresións culturais</i>	Respecto polas manifestacións culturais propias e alleas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mostrar respecto cara ao patrimonio cultural mundial nas súas distintas vertentes (artístico-literaria, etnográfica, científico-técnica...), e cara ás persoas que contribuíron ao seu desenvolvemento.</li> <li>- Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural.</li> <li>- Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico.</li> </ul>
	Expresión cultural e artística	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos.</li> <li>- Apreciar a beleza das expresións artísticas e no cotián.</li> <li>- Elaborar traballos e presentacións con sentido estético.</li> </ul>
<i>Competencias sociais e cívicas</i>	Educación cívica e constitucional	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coñecer as actividades humanas, adquirir unha idea da realidade histórica a partir de distintas fontes e identificar as implicacións que ten vivir nun Estado social e democrático de dereito referendado por unha</li> </ul>

		<p>constitución.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola.</li> </ul>
	Relación cos demais	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Desenvolver capacidade de diálogo cos demais en situacións de convivencia e traballo e para a resolución de conflitos.</li> <li>- Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.</li> <li>- Recoñecer riqueza na diversidade de opinións e ideas.</li> </ul>
	Compromiso social	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores.</li> <li>- Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela.</li> <li>- Evidenciar preocupación polos máis desfavorecidos e respecto aos distintos ritmos e potencialidades.</li> <li>- Involucrarse ou promover accións cun fin social.</li> </ul>
	Autonomía persoal	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Optimizar recursos persoais apoiándose nas fortalezas propias.</li> <li>- Asumir as responsabilidades encorramadas e dar conta delas.</li> <li>- Ser constante no traballo superando as dificultades.</li> <li>- Dirimir a necesidade de axuda en función da dificultade da tarefa.</li> </ul>
<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor</i>	Liderado	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xestionar o traballo do grupo coordinando tarefas e tempos.</li> <li>- Contaxiar entusiasmo pola tarefa e confianza nas posibilidades de acadar obxectivos.</li> <li>- Priorizar a consecución de obxectivos grupais sobre os intereses persoais.</li> </ul>
	Creatividade	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Xerar novas e diverxentes posibilidades desde coñecementos previos do tema.</li> <li>- Configurar unha visión de futuro realista e ambiciosa.</li> <li>- Atopar posibilidades no contorno que outros non aprecian.</li> </ul>

	Emprendemento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Optimizar o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos.</li> <li>- Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas.</li> <li>- Asumir riscos no desenvolvemento das tarefas ou os proxectos.</li> <li>- Actuar con responsabilidade social e sentido ético no traballo.</li> </ul>
Aprender a aprender	Perfil de aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identificar potencialidades persoais como aprendiz: estilos de aprendizaxe, intelixencias múltiples, funcións executivas...</li> <li>- Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe.</li> <li>- Xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe.</li> </ul>
	Ferramentas para estimular o pensamento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aplicar estratexias para a mellora do pensamento creativo, crítico, emocional, interdependente...</li> <li>- Desenvolver estratexias que favorezan a comprensión rigorosa dos contidos.</li> </ul>
	Planificación e avaliación da aprendizaxe	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planificar os recursos necesarios e os pasos a realizar no proceso de aprendizaxe.</li> <li>- Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios.</li> <li>- Avaliar a consecución de obxectivos de aprendizaxe.</li> <li>- Tomar conciencia dos procesos de aprendizaxe.</li> </ul>

## CONTRIBUCIÓN DA ÁREA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS CLAVE

### ***Descripción do modelo competencial***

Na descripción do modelo competencial, incluímos o marco de descritores competenciais xa que supoñen unha reflexión e reconfiguración dos contidos desde un enfoque de aplicación que permita o adestramento destas. As competencias non se estudan, nin se ensinan, adéstranse. Para iso debemos xerar tarefas de aprendizaxe onde permitamos aos alumnos a aplicación do coñecemento mediante metodoloxías de aula activas.

Abordar cada competencia de xeito global en cada unidade didáctica é inabarcable, para iso cada unha rómpese en indicadores, grandes piaras que permiten describila dun xeito máis preciso. Podemos atopar entre 3 e 6 indicadores por competencia.

Cada indicador segue sendo áinda demasiado xeral, polo que o rompemos no que chamamos descritores da competencia que «describen»o alumno competente neste ámbito. Por cada indicador atoparemos entre 3 e 6 descritores redactados en infinitivo.

En cada unidade didáctica concretaremos o descritor en desempeños competenciais redactados en terceira persoa de presente indicativo. O desempeño será o aspecto concreto da competencia que poderemos adestrar e avaliar de xeito explícito na unidade, será concreto e obxectivable e indícanos que debemos observar nas actividades deseñadas para o seu adestramento.

Para o seu desenvolvimento partimos dun marco de descritores competenciais definido para o proxecto aplicable a toda materia e curso.

Respectando o tratamento específico nalgunhas áreas, os elementos transversais, como a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, as tecnoloxías da información e a comunicación, o emprendemento e a educación cívica e constitucional, traballaranse desde todas as áreas posibilitando e fomentando que o proceso de ensinanza-aprendizaxe dos alumnos sexa o máis completo posible.

Por outra parte, o desenvolvimento de valores presentes tamén en todas as áreas axudará a que os nosos alumnos aprendan a desenvolverse desde uns determinados valores que constrúan unha sociedade ben consolidada na que todos poidamos vivir.

A diversidade de alumnos cos seus estilos de aprendizaxe diferente levaranos a traballar desde as **diferentes potencialidades** que posúen, apoiándonos sempre nas súas fortalezas para poder dar resposta ás súas necesidades.

Na área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual incidiremos no adestramento de todas as competencias de xeito sistemático, facendo fincapé nos descritores más afíns á área.

#### *Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía*

A área é unha oportunidade para utilizar a linguaxe simbólica, así como o afondamento en aspectos espaciais da realidade e a súa representación gráfica. Tamén se adestran procedementos relacionados co método científico, como son a observación, a experimentación, o descubrimento, a reflexión e a análise.

Os descritores que, fundamentalmente, traballaremos serán:

- Interactuar co contorno natural de xeito respectuoso.
- Tomar conciencia dos cambios producidos polo home no contorno natural e as repercuíons para a vida futura.
- Xerar criterios persoais sobre a visión social da estética do corpo humano fronte ao coidado saudable.

- Aplicar métodos científicos rigorosos para mellorar a comprensión da realidade circundante en distintos ámbitos (biolóxico, xeolóxico, físico, químico, tecnolóxico, xeográfico, etc.).
- Coñecer e utilizar os elementos matemáticos básicos: operacións, magnitudes, porcentaxes, proporcións, formas xeométricas, criterios de medición e codificación numérica, etc.
- Organizar a información utilizando procedementos matemáticos.

### *Comunicación lingüística*

Esta área contribúe á adquisición da competencia lingüística na medida que favorece a comprensión e a expresión oral e escrita ao promover o coñecemento e a utilización do vocabulario específico referido á expresión artística, e ao explorar diferentes canles de comunicación.

Os descriptores que priorizaremos serán:

- Comprender o sentido dos textos escritos e orais.
- Expresarse oralmente con corrección, adecuación e coherencia.
- Respectar as normas de comunicación en calquera contexto: quenda de palabra e escoita atenta ao interlocutor.
- Manexar elementos de comunicación non verbal, ou en diferentes rexistros nas diversas situacións comunicativas.

*En caso de centros bilingües ou plurilingües que imparten a materia noutra lingua:*

- Manter conversas noutras linguas sobre temas cotiáns en distintos contextos.
- Utilizar os coñecementos sobre a lingua para buscar información e ler textos en calquera situación.

### *Competencia dixital*

Dentro da área aparecen contidos que fan referencia ao ámbito audiovisual e multimedia, dando especial importancia ao uso de ferramentas tecnolóxicas para a creación de producións audiovisuais.

Para iso, nesta área traballaremos os seguintes descriptores da competencia:

- Empregar distintas fontes para a busca de información.
- Seleccionar o uso das distintas fontes segundo a súa fiabilidade.
- Elaborar información propia derivada da obtida a través de medios tecnolóxicos.
- Comprender as mensaxes elaboradas en códigos diversos.
- Utilizar as distintas canles de comunicación audiovisual para transmitir informacións diversas.
- Manexar ferramentas dixitais para a construcción de coñecemento.
- Aplicar criterios éticos no uso das tecnoloxías.

### *Conciencia e expresións culturais*

A área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual contribúe, especialmente, a adquirir a competencia artística e cultural, xa que se pon a énfase en ampliar o coñecemento dos diferentes códigos artísticos e na utilización das técnicas e dos recursos que lles son propios. O alumnado aprende a mirar, ver, observar e percibir, e, desde o coñecemento da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas. Por outra parte, contribúese a esta competencia cando se experimenta e investiga con diversidade de técnicas plásticas e visuais e se é capaz de expresarse a través da imaxe.

Polo que nesta área traballaremos os seguintes descritores:

- Expressar sentimientos e emocións desde códigos artísticos.
- Apreciar a beleza das expresións artísticas e as manifestacións de creatividade e gusto pola estética no ámbito cotián.
- Elaborar traballos e presentacións con sentido estético.

#### *Competencias sociais e cívicas*

Esta área é unha boa ferramenta para potenciar a competencia social e cívica, na medida que as producións artísticas se poden considerar como traballo en equipo, sendo unha oportunidade para fomentar a cooperación, o respeito, a tolerancia, etc. Por outra parte, o fomento da creatividade na aula leva a valorar diversos enfoques e formulacións.

Para iso, adestraremos os seguintes descritores:

- Aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola.
- Desenvolver capacidade de diálogo cos demais en situacións de convivencia e traballo e para a resolución de conflitos.
- Mostrar dispoñibilidade para a participación activa nos ámbitos establecidos.
- Recoñecer riqueza na diversidade de opinións e ideas.
- Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores.

#### *Sentido de iniciativa e espírito emprendedor*

Esta área colabora en boa medida na adquisición do sentido de iniciativa e espírito emprendedor, xa que en todo proceso de creaciónhai que converter unha idea nun produto; e para iso débense desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e de avaliación de resultados. Este procesositúa o alumnado ante un proceso que o obriga a tomar decisións de xeito autónomo. Todo isto, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocriticía, fomentan a iniciativa e o espírito emprendedor.

Os descritores que adestraremos son:

- Optimizar recursos persoais apoiándose nas fortalezas propias.
- Ser constante no traballo, superando as dificultades.
- Xestionar o traballo do grupo, coordinando tarefas e tempos.
- Priorizar a consecución de obxectivos grupais a intereses persoais.
- Mostrar iniciativa persoal para comezar ou promover accións novas.
- Xerar novas e diverxentes posibilidades desde coñecementos previos do tema.
- Configurar unha visión de futuro realista e ambiciosa.
- Encontrar posibilidades no contorno que outros non aprecian.
- Optimizar o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos.
- Asumir riscos no desenvolvemento das tarefas ou os proxectos.

#### *Aprender a aprender*

Esta materia contribuirá á competencia para aprender a aprender na medida

en que favoreza a reflexión sobre os procesos e a propia experimentación creativa, xa que esta implica a toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios errores como instrumento de mellora.

Os descriptores que adestraremos son:

- Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe.
- Xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe.
- Planificar os recursos necesarios e os pasos que se deberán realizar no proceso de aprendizaxe.
- Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os seguintes en función dos resultados intermedios.
- Avaliar a consecución de obxectivos de aprendizaxe.

## **ORGANIZACIÓN E SECUENCIACIÓN DE CONTIDOS. CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES**

Os contidos da área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual agrúpanse en varios bloques. Os contidos, criterios de evaluación e estándares de aprendizaje formulanse para o cuarto curso de Educación Secundaria.

O alumnado deberá adquirir unos conocimientos e unas destrezas básicas que lle permitan adquirir una cultura plástica e visual.

### **CONTIDOS**

#### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Os soportes na linguaxe plástica e visual. Experimentación con materiais diversos.
2. Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi e tridimensionais: dibujo y pintura: técnicas secas e húmedas. Volume.
3. Técnicas de grabado y estampación.
4. Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición.
5. Estructura de la forma.
6. Simbolología y psicología de la color.
7. Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.
8. El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación, verificación.

#### **Bloque 2. Dibujo técnico**

1. Materiales de dibujo técnico.

2. Formas xeométricas: óvalo, ovoide, espiral. Cuadriláteros.
3. Polígonos regulares. Polígonos estrelados.
4. Tanxencias e enlaces.
5. Xeometría descriptiva. Tipos de proxección.
6. Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva cabaleira, perspectiva cónica.
7. O debuxo técnico no deseño. Programas de debuxo por ordenador.

### **Bloque 3. Fundamentos do deseño**

1. A comunicación visual: elementos e finalidades.
2. Fundamentos do deseño: valores funcionais e estéticos.
3. As formas básicas do deseño.
4. Composicións modulares. Técnicas.
5. Áreas do deseño: deseño gráfico, de interiores, modas...Finalidades.
6. A imaxe corporativa.
7. Recoñecemento e lectura de imaxes no deseño.
8. O deseño asistido por ordenador.
9. Programas de debuxo.
10. Realización do proceso de creación: bosquexo (esbozo), guión (proxecto) presentación (maqueta) e avaliación do resultado final.

### **Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia**

1. Linguaxe audiovisual. Características.
2. Linguaxe fotográfica. Cámaras.
3. Correntes estéticas e xéneros fotográficos. Aplicacións técnicas.
4. Linguaxe cinematográfica. Planos, movementos e angulacións de cámara. Xéneros.
5. Linguaxe visual en prensa. Finalidades das imaxes en prensa.
6. Linguaxe televisiva. Xéneros.
7. Deseño publicitario: fundamentos e estilos. Elementos e composición das mensaxes publicitarias.
8. Tecnoloxías da información e a comunicación aplicadas á imaxe. Infografía, arte interactiva e videoarte.
9. Multimedia.
10. O proceso colaborador na creación artística. Chuvia de ideas, traballo en equipo.

## **CRITERIOS DE AVALIACIÓN E ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE**

### **Bloque 1. Expresión plástica**

1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as distintas capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual desenvolvendo a creatividade e expresándo-a, preferentemente, coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou utilizando os códigos, terminoloxía e procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.

1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os distintos elementos da linguaxe plástica e visual.

2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas tanto analóxicas como dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.

2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.

2.2. Estuda o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.

2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.

3. Elixir os materiais e as técnicas más adecuadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavalación continua do proceso de realización.

3.1. Coñece e elixe os materiais más adecuados para a realización de proxectos artísticos.

3.2. Utiliza con propiedade os materiais e procedementos más idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas mantendo o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, achegando á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo como fonte de riqueza na creación artística.

4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases e aplícao á producción de proxectos persoais e de grupo.

5. Recoñecer en obras de arte a utilización de distintos elementos e técnicas de expresión, apreciar os distintos estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e gozo individual e colectivo e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.

5.1. Explica, utilizando unha linguaxe adecuada, o proceso de creación dunha obra artística, analizando os soportes, materiais e técnicas grafico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os elementos compositivos desta.

5.2. Analiza e le imaxes de diferentes obras de arte, situándolas no período artístico ao que pertencen.

## Bloque 2. Debuxo técnico

1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico.

1.1. Diferencia o sistema de debuxo descriptivo do perceptivo.

1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.

1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.

1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícaos á creación de deseños persoais.

2. Diferenciar e utilizar os distintos sistemas de representación gráfica, reconécedo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.

2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.

2.2. Debuxa as vistas (o alzado, a planta e o perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.

2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación más adecuado.

2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista más adecuado.

3. Utilizar diferentes programas de debuxo por ordenador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos diferentes sistemas de representación.

3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e a comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.

### **Bloque 3. Fundamentos do deseño**

1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, sendo sensible ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, apreciando o proceso de creación artística, tanto en obras propias como alleas, distinguindo e valorando as súas distintas fases.

1.1. Coñece os elementos e finalidades da comunicación visual.

1.2. Observa e analiza os obxectos do noso contorno na súa vertente estética e de funcionalidade e utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.

2. Identificar os distintos elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.

2.1. Identifica e clasifica diferentes obxectos en función da familia ou rama do deseño.

3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño, adaptándoas ás diferentes áreas, valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.

3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares, utilizando as formas xeométricas básicas, estudiando a organización do plano e do espazo.

3.2. Coñece e planifica as distintas fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.

3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás diferentes áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de todo proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.

3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e a comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.

3.5. Planifica os pasos a seguir na realización de proxectos artísticos, respectando as realizadas por compañeiros.

### **Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia**

1. Identificar os distintos elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, describindo correctamente os pasos necesarios para a producción dunha mensaxe audiovisual, valorando o labor de equipo.
  - 1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.
  - 1.2. Realiza un *story board* a xeito de guión para a secuencia dunha película.
2. Recoñecer os elementos que integran as distintas linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.
  - 2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando e analizando os diferentes planos, angulacións e movementos de cámara.
  - 2.2. Analiza e realiza diferentes fotografías tendo en conta diversos criterios estéticos.
  - 2.3. Recompila diferentes imaxes de prensa analizando as súas finalidades.
3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, mostrando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.
  - 3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando distintos programas de debuxo porordenador.
  - 3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os distintos elementos da linguaxe gráfico-plástica.
  - 3.3. Realiza, seguindo o esquema do proceso de creación, un proxecto persoal.
4. Mostrar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñen discriminación sexual, social ou racial.

4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os componen.

## CRITERIOS METODOLÓXICOS E ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS XERAIS PARA UTILIZAR NA ÁREA

Traballar de xeito competencial na aula supón un cambio metodolóxico importante; o docente pasa a ser un xestor de coñecemento dos alumnos e estes adquiren un maior grao de protagonismo. En concreto, na área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual:

Necesitamos adestrar de xeito sistemático os procedementos que conforman os andamios da materia. Malia que a finalidade da área é adquirir coñecementos esenciais que se inclúen no currículo básico e as estratexias propias das aprendizaxes artísticas, o alumnado deberá ademais desenvolver actitudes conducentes á observación e a análise da realidade e das linguaxes plásticas que nela encontramos para unha comunicación diferente e más completa. Para iso necesitamos certo grao de **adestramento individual e traballo reflexivo** de procedementos básicos da materia: a destreza manual, a expresión estética de ideas ou a comunicación audiovisual.

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

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

Na área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual é indispensable a **vinculación a contextos reais**, así como

xerar posibilidades de aplicación dos contidos adquiridos. Para iso, as tarefas competenciais facilitan este aspecto, que se podería complementar con proxectos de aplicación dos contidos.

## DESENRÓLO DAS UNIDADES DIDÁCTICAS.

	Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO			
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
	Bloque 1. Expresión plástica			
a c d e h	B1.1. A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.	B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándo-a preferentemente coa subxectividáda súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.	EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.	CCEC
a d g n	B1.2. Leis da composición. B1.3. Leis da composición: movimiento, ritmo e liñas de forza. B1.4. Cor como ferramenta simbólica.	B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.	CCEC
			EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.	CCEC
			EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.	CCEC
b c e g n	B1.5. Técnicas de expresión gráfico-plásticas. Experimentación con diversos materiais. B1.6. Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creacións propias. B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesistencia no proceso de producción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas más axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavalación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais más axeitados para a realización de proxectos artísticos.	CCEC CSIEE
			EPVAB1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos más idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	CCEC CSIEE CAA CD
b c e g n	B1.8. Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva). B1.9. Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.	B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.4.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícalo á producción de proxectos persoais e de grupo.	CSIEE CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
d f l n	B1.10. Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes.  B1.11. Análise de distintas obras de arte situándolas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.	B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.	EPVAB1.5.1. Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.	CSIEE CCEC
			EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaas no período ao que pertencen.	CSIEE CCEC
Bloque 2. Debuxo técnico				
b f g n o	B2.1. Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo.  B2.2. Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia.  B2.3. Tanxencias e enlaces.  B2.4. Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.	B2.1. Analizar a configuración de deseños realizados con formas xeométricas planas, creando composicións onde interveñan diversos trazados xeométricos, utilizando con precisión e limpeza os materiais de debuxo técnico.	EPVAB2.1.1. Diferencia o sistema de debuxo descriptivo do perceptivo.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.	CAA CMCCT
			EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e apícao á creación de deseños persoais.	CAA CMCCT
b f g o	B2. 5. Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas.  B2.6. Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico.  B2.7. Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas.  B2.8. Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas.  B2.9. Perspectiva cónica central.  B2.10. Perspectiva cónica oblicua.  B2.11. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.	B2.2. Diferenciar e utilizar os sistemas de representación gráfica, recoñecendo a utilidade do debuxo de representación obxectiva no ámbito das artes, a arquitectura, o deseño e a enxeñaría.	EPVAB2.2.1. Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.	CAA CMCCT
			EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	CAA CMCCT
			EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado.	CAA CMCCT
			EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.	CAA CMCCT
b e i o	B2.12. Debuxo asistido por computador. Trazado de pezas planas e tridimensionais sinxelas.	B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construir trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.	EPVAB2.3.1. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	CAA CMCCT
Bloque 3. Fundamentos do deseño				
a c d f h l	B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.).  B3. 2. Fases do proceso de deseño.  B3.3. Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos.  B3.4. Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.	B3.1. Percibir e interpretar críticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.	CSIEE CCEC
			EPVAB3.1.2. Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	CCEC

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO				
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
c e g i	B3.5. Campos de aplicación do deseño.	B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.	EPVAB3.2.1. Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.	CSIEE CCEC
b e f i	B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos.	B3.3. Realizar composicións creativas que evidencien as calidades técnicas e expresivas da linguaxe do deseño adaptándoas ás áreas, e valorando o traballo en equipo para a creación de ideas orixinais.	EPVAB3.3.1. Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudiando a organización do plano e do espazo.	CSIEE CCEC
	B3.7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc.		EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.	CSIEE CCEC
	B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño.		EPVAB3.3.3. Realiza composicións creativas e funcionais adaptándoas ás áreas do deseño, valorando o traballo organizado e secuenciado na realización de calquera proxecto, así como a exactitude, a orde e a limpeza nas representacións gráficas.	CSIEE CCEC
	B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño.		EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.	CD CSIEE CCEC
	B3.10. Planificación dun proxecto artístico.		EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.	CSIEE CCEC
Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia				
a h n ñ	B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.  B4.2. Realización dun storyboard.	B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a producción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.	EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.  EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	CD CSIEE CCEC  CSIEE
e l n o	B4.3. Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine.  B4.4. Criterios estéticos na elaboración de fotografías.  B4.5. Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.	B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.	CD CSIEE CCEC
	EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.		CD CSIEE CCEC	
	EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.		CD CSIEE CCEC	
a e f g	B4.6. Creación dixital de imaxes.  B4.7. Deseño dun proxecto publicitario.  B4.8. Desenvolvemento dun proxecto persoal.	B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.	EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.	CD CSIEE CCEC
	EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.		CD CSIEE CCEC	

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

## UNIDADES DIDÁCTICAS

### Unidad 1 Las formas en la naturaleza

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar y analizar las formas en la naturaleza y en reproducciones artísticas, diferenciando entre objetivo y subjetivo.</li> <li>2. Reproducir formas naturales en creaciones artísticas de forma libre.</li> <li>3. Conocer la importancia de la realización de un esquema previo al realizar una producción y la aplicación de las leyes de la composición.</li> <li>4. Valorar la obra de artistas que utilizan las formas naturales en sus creaciones plásticas. Apreciar y conocer los distintos estilos artísticos. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 3 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 4)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 4)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<p><b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</b></p> <p><b>Estructura de la forma</b></p>	<p>1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.</p> <p>(Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Conoce las partes que componen una forma, comprende su estructura y aprecia su relación con la totalidad.</p> <p>Diferencia entre representaciones objetivas y subjetivas.</p> <p>Realiza representaciones del natural utilizando los distintos elementos plásticos.</p> <p><b>Act. 2, pág. 11 Act. 4, pág. 13 Act. 5, pág. 15 Acts. 11 y 13, pág. 18 Act. 15, pág. 19 Acts. 1, 2, 3, 5 y 9, pág. 21 Acts. Saviadigital, págs. 11, 12 y 14 Pon a prueba tus competencias, págs. 22 y 23</b></p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<p><b>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición</b></p> <p><b>Simbología y psicología del color</b></p> <p><b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b></p> <p><b>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales</b></p>	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>2.1. Aplica las leyes de la composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.</p> <p>2.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.</p> <p>2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p>(Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital)</p>	<p>Realiza composiciones artísticas aplicando las leyes de la composición y creando esquemas de movimiento y ritmos adecuados.</p> <p>Realiza obras plásticas cambiando el significado por medio del color y aplicando diferentes soportes y técnicas.</p> <p><b>Act. 2, pág. 11 Act. 7, pág. 17 Acts. 9, 10 y 12, pág. 18 Acts. 14, 16, 17 y 19, pág. 19 Acts. 4 y 8, pág. 21</b></p>

	<p><b>dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen</b></p> <p><b>Técnicas de grabado y estampación</b></p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.2. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencias sociales y cívicas)</p>	<p>Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus producciones eligiendo los materiales más adecuados en cada caso y utilizándolos con propiedad.</p> <p>Valora las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística.</p> <p><b>Act. 2, pág. 11</b>  <b>Act. 5, pág. 15</b>  <b>Acts. 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16 y 19, págs. 18 y 19</b>  <b>Recursos y técnicas, págs.. 232-237</b></p>
--	---	---	--	---

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<p><b>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</b></p>	<p>4. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.</p>	<p>4.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como sus elementos compositivos.</p> <p>4.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen.</p> <p>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</p>	<p>Valora y analiza las obras de grandes maestros del arte en la interpretación de las formas en diferentes períodos artísticos.</p> <p><b>Act. 1, pág. 11</b>  <b>Acts. 3 y 4, pág. 13</b>  <b>Act. 6, pág. 15</b>  <b>Act. 8 (Saviadigital), pág. 17</b>  <b>Acts. 10 y 11, pág. 18</b>  <b>Acts. 14 y 18, pág. 19</b>  <b>Acts. 6, 7 y 9, pág. 21</b>  <b>Acts. Saviadigital, págs. 13, 15 y 17</b></p>

## Unidad 2 El paisaje urbano

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Observar y analizar diferentes paisajes urbanos.</p> <p>2. Realizar composiciones artísticas de paisajes teniendo en cuenta las leyes de la composición, así como los elementos visuales y las técnicas más adecuados.</p> <p>3. Conocer e identificar los principales elementos de la perspectiva cónica en la representación de paisajes.</p> <p>4. Valorar la aportación de las ciudades y sus representaciones en los distintos períodos al patrimonio cultural y artístico.</p>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 4)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</b>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.  <b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b>	Realiza composiciones artísticas creativas utilizando diferentes elementos del lenguaje plástico y visual y experimentando con diversos materiales.  <b>Act. Saviadigital, pág. 32 Acts. 7, 8, 9, 10 y 11, pág. 34 Act. 16, pág. 35</b>
	<b>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición</b>	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo	2.4. Aplica las leyes de la composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.  2.5. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.  2.6. Cambia el significado de una imagen por medio del color.	Conoce los elementos compositivos que intervienen en un paisaje urbano y utiliza elementos plásticos para acentuar su expresividad y riqueza visual.  Realiza composiciones artísticas aplicando las leyes de la composición y creando esquemas de movimiento y ritmos adecuados.
	<b>Estructura de la forma</b>  <b>Simbología y psicología del color</b>		<b>(Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital,</b>	<b>Act. 3, pág. 29 Acts. 5 y 6, pág. 33</b>

			<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b>	<b>Acts. 7, 8, 9, 10, 11 y 12, págs. 34 y 35 Acts. 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10 y 11, pág. 37 Acts. Saviadigital, págs. 28 y 29</b>
<b>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen</b>	<b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b>	3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuados para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	3.3. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.  3.4. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.  <b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b>	Realiza composiciones artísticas eligiendo la técnica más adecuada a una determinada finalidad expresiva.  <b>Acts. 1 y 2, pág. 27 Acts. 5 y 6, pág. 33 Acts. 7, 8, 9, 10 y 11, pág. 34</b>
		4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.  <b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencias sociales y cívicas, Competencia digital)</b>	Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus producciones individuales y grupales.  Valora las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística.  <b>Acts. 7, 8, 9, 10 y 11, pág. 34 Pon a prueba tus competencias, págs. 38 y 39</b>
	<b>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</b>	5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.	5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.  5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</b>	Valora y analiza los elementos que intervienen en el diseño y la configuración estética de representaciones de paisajes urbanos en diferentes períodos artísticos.  <b>Acts. 1 y 2, pág. 27 Act. 3, pág. 29 Act. 4, pág. 31 Acts. 5 y 6, pág. 33 Acts. 8, 11, 12 y 15, págs. 34 y 35 Acts. 1, 3, 4, 6, 9, 10 y 11, pág. 37 Acts. Saviadigital, págs. 27, 28, 29, 31, 32 y 33 Pon a prueba tus competencias, págs. 38 y 39</b>

<b>Dibujo técnico</b>	<b>Sistemas de representación: perspectiva cónica</b>	<p>6. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p>	<p>6.1. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>Conoce los elementos principales de la perspectiva cónica y los aplica en sus representaciones, eligiendo el punto de vista más adecuado.</p> <p><b>Act. 4, pág. 31 Acts. 13 y 14, pág. 35 Act. Saviadigital, pág. 30 Pon a prueba tus competencias, pág. 38</b></p>
<b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<b>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen Multimedia</b>	<p>7. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>7.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>Utiliza las nuevas tecnologías para realizar composiciones digitales creativas y muestra interés por los avances tecnológicos.</p> <p><b>Act. 16, pág. 35 Act. Saviadigital, págs. 28 y 32 Pon a prueba tus competencias, pág. 38</b></p>

## Unidad 3 La figura humana

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Observar y analizar la estructura, el movimiento y los gestos del rostro en la figura humana.</li>   <li>2. Identificar las formas, la proporción y la expresividad en las representaciones plásticas de la figura humana.</li>   <li>3. Representar la figura humana según diversas intenciones expresivas o finalidades.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 3)</p>

4. Reconocer y valorar la representación de la figura humana en el arte.				
BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</b>	1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.  <b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia digital)</b>	Realiza composiciones artísticas de figuras humanas, desde retratos con diferentes gestos, escorzos, máscaras y figuras en movimiento hasta cómics.  Act. 8, pág. 49 Acts. 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17 y 18, págs. 50 y 51 Acts. Saviadigital, págs. 42, 46, 47, 48 y 55
	<b>Estructura de la forma</b>  <b>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición</b>	2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicos como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	2.7. Aplica las leyes de la composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.  2.8. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.  <b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia digital)</b>	Conoce los elementos compositivos para representar distintas expresiones del rostro y del cuerpo humano.  Comprende y representa la figura humana, su anatomía y proporción, en movimiento, en equilibrio y en diferentes posiciones.  Acts. 1 y 2, pág. 43 Acts. 3 y 4, pág. 45 Acts. 5 y 6, pág. 47 Acts. 9, 10, 11, 12 y 14, págs. 50 y 51 Acts. 2, 3, 4, 5, 6 y 7, pág. 53 Acts. Saviadigital, págs. 43, 44 y 45

<b>Expresión plástica</b>	<p><b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b></p> <p><b>Técnicas de expresión gráfico-plásticas bi y tridimensionales de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. Volumen</b></p> <p><b>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</b></p>	<p>3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuados para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.</p>	<p>3.5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.</p> <p>3.6. Utiliza con propiedad los materiales y los procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p> <p><b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia digital)</b></p>	<p>Realiza representaciones de la figura humana eligiendo la técnica más adecuada a una determinada finalidad expresiva.</p> <p>Aplica los materiales en sus producciones eligiendo los más adecuados en cada caso, y utilizándolos con propiedad.</p> <p><b>Act. 2, pág. 43 Act. 8, pág. 49 Acts. 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17 y 18, págs. 50 y 51</b></p>
<b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<p><b>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen</b></p> <p><b>Multimedia</b></p>	<p>4. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.</p>	<p>4.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>4.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</b></p>	<p>Valora y analiza los materiales, las técnicas y los elementos que intervienen en la representación artística de la figura humana y su evolución histórica.</p> <p><b>Desarrolla tus competencias, págs. 40 y 41 Act. 1, pág. 43 Act. 6, pág. 47 Acts. 9, 17 y 18, págs. 50 y 51 Acts. 4 y 7, pág. 53 Acts. Saviadigital, págs. 43, 44, 49, 54 y 55 Pon a prueba tus competencias, pág. 54</b></p>

## Unidad 4 La imagen digital

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Identificar las características básicas de la imagen digital.</p> <p>2. Conocer y manejar programas informáticos básicos para la aplicación de elementos de la expresión plástica en creaciones digitales y mostrar interés por los avances tecnológicos vinculados al lenguaje audiovisual.</p> <p>3. Reconocer las posibilidades de la imagen digital como medio de producción de obras artísticas, educativas, de diseño, etc., e identificar sus posibilidades de modificación, distribución y aplicación.</p>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1 y 3)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 2 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
<b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<p><b>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen</b></p> <p><b>Multimedia</b></p> <p><b>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo</b></p>	<p>1. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>1.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>1.2. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p><b>(Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>Conoce las características de la imagen digital: resolución, modos de color, formatos, etc. y los utiliza para modificar imágenes y crear composiciones con diferentes soportes tecnológicos.</p> <p><b>Act. 1, pág. 63</b>  <b>Act. 3, pág. 65</b>  <b>Act. 4, pág. 67</b>  <b>Acts. 6 y 7, pág. 70</b>  <b>Act. 10, pág. 71</b>  <b>Acts. 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 7, pág. 73</b>  <b>Acts. Saviadigital, págs. 62, 63, 66 y 67</b>  <b>Pon a prueba tus competencias, págs. 74 y 75</b></p> <p>Conoce y diferencia las aplicaciones de la imagen digital: infografías, animaciones, videojuegos, etc.</p> <p><b>Act. 5, pág. 69</b>  <b>Acts. 8, 9, 10 y 11, pág. 73</b>  <b>Acts. Saviadigital, págs. 68 y 69</b></p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual</b>  <b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b>	<p>2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>2.1. Cambia el significado de una imagen por medio del color.   <b>(Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	Entiende la simbología del color y realiza diferentes composiciones plásticas digitales modificando el color para cambiar su significado. <b>Act. 2, pág. 65</b> <b>Act. 8, pág. 70</b> <b>Act. 9, pág. 71</b> <b>Acts. Saviadigital, págs. 64 y 65</b> <b>Pon a prueba tus competencias, págs. 74 y 75</b>
		<p>3. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.   <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus producciones digitales de grupo, valorando las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística. <b>Pon a prueba tus competencias, pág. 75</b>

## Unidad 5 La fotografía

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer los inicios de la historia y la evolución de la fotografía, así como fotógrafos destacados de la historia.</li> <li>2. Conocer y manejar las cámaras fotográficas digitales y sus funciones.</li> <li>3. Reconocer los principales géneros fotográficos: publicitario, de naturaleza, científico y médico, de arquitectura y paisaje y de prensa.</li> <li>4. Desarrollar una mirada crítica para analizar imágenes realizadas con técnicas clásicas y actuales.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 2)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 4)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Lenguaje audiovisual y multimedia	<p><b>Lenguaje audiovisual.</b> <b>Características</b></p> <p><b>Lenguaje fotográfico. Cámaras</b></p> <p><b>Corrientes estéticas y géneros fotográficos. Aplicaciones técnicas</b></p> <p><b>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa</b></p>	<p>1. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.</p>	<p>1.1. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.</p> <p>1.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Observa y analiza diferentes fotografías pertenecientes a distintas corrientes estéticas. <b>Act. 5, pág. 85</b> <b>Act. 7, pág. 87</b> <b>Acts. 8 y 9, pág. 89</b> <b>Act. Saviadigital, págs. 84, 85 y 86</b> <b>Acts. 12 y 14, pág. 92</b> <b>Acts. 4, 6 y 7, pág. 95</b></p> <p>Realiza fotografías con distintos efectos aprovechando los recursos que ofrecen las cámaras fotográficas. <b>Act. 3, pág. 81</b> <b>Act. 4, pág. 83</b> <b>Acts. 15, 17 y 18, págs. 92 y 93</b></p> <p>Recopila imágenes de prensa y reconoce y aprecia el valor de los géneros fotográficos en diferentes campos de la cultura actual, como el periodismo, la conservación del medioambiente, la publicidad, etc. <b>Desarrolla tus competencias, pág. 77</b> <b>Acts. 10 y 11, pág. 91</b> <b>Act. Saviadigital, pág. 91</b> <b>Acts. 7 y 8, pág. 95</b> <b>Pon a prueba tus competencias, pág. 97</b></p>

<b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<b>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen</b>	<p>2. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>2.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p><b>(Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	Utiliza programas de ordenador para realizar fotografías digitales y muestra interés por los avances tecnológicos. Act. 3, pág. 81 Act. 4, pág. 83 Act. 19, pág. 93 Act. Saviadigital, pág. 89
<b>Expresión plástica</b>	<b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b>	<p>3. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.</p>	<p>3.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus producciones digitales de grupo, valorando las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística. <b>Pon a prueba tus competencias, págs. 96 y 97</b>
	<b>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</b>	<p>4. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.</p>	<p>4.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, los materiales y las técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos de la misma.</p> <p>4.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	Identifica a algunos de los inventores y fotógrafos más importantes de la historia de la fotografía. Y reconoce la evolución tecnológica de las cámaras fotográficas.  Valora y analiza las obras de grandes maestros de la fotografía en diferentes períodos artísticos, así como los elementos compositivos de sus obras.  <b>Desarrolla tus competencias, pág. 77</b> Act. 1, pág. 79 Act. 2, pág. 81 Acts. 5 y 6, pág. 85 Act. 7, pág. 87 Acts. 8 y 9, pág. 89 Act. 10, pág. 91 Acts. 1, 2, 3, 4, 9, 10 y 11, pág. 95 Acts. Saviadigital, págs. 78, 79, 81, 82 y 83 <b>Pon a prueba tus competencias, pág. 96</b>

## Unidad 6 El cine y los medios de comunicación

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer la evolución histórica y tecnológica del arte cinematográfico y los diferentes géneros.</p> <p>2. Identificar y describir los elementos básicos del lenguaje cinematográfico y sus valores expresivos.</p> <p>3. Aplicar el lenguaje audiovisual a diferentes intenciones comunicativas.</p> <p>4. Identificar las características de los diferentes medios de comunicación: publicidad, prensa y radio, y analizarlas de manera crítica.</p>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencia digital (objetivo 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1, 3 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivo 1)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Lenguaje audiovisual y multimedia	<p><b>Lenguaje audiovisual. Características</b></p> <p><b>Lenguaje cinematográfico. Planos, movimientos y angulaciones de cámara. Géneros</b></p> <p><b>El proceso colaborativo en la creación artística. Lluvia de ideas, trabajo en equipo</b></p>	<p>1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual, valorando la labor de equipo.</p>	<p>1.1. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus factores expresivos.</p> <p>1.2. Realiza un <i>storyboard</i> a modo de guion para la secuencia de una película.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</b></p>	<p>Conoce y diferencia los principales géneros cinematográficos.</p> <p>Comprende los elementos esenciales del lenguaje cinematográfico, identificando los diferentes tipos de planos y sus valores expresivos.</p> <p>Realiza su propio <i>Storyboard</i>.</p> <p>Conoce el proceso de realización de una película y distingue los diferentes profesionales que trabajan en ello.</p> <p>Acts. 3 y 4, pág. 103      Act. 5, pág. 105      Acts. 6 y 7, pág. 107      Acts. 11 y 12, pág. 112      Acts. 14 y 15, pág. 113      Acts. Saviadigital, págs. 102, 103, 104, 105 y 107      Acts. 4, 5, 8 y 9, pág. 115      Pon a prueba tus competencias, págs. 116 y 117</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Lenguaje audiovisual y multimedia	<p><b>Lenguaje visual en prensa. Finalidades de las imágenes en prensa</b></p> <p><b>Lenguaje televisivo. Géneros</b></p> <p><b>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la imagen</b></p>	2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.	<p>2.1. Visiona diferentes películas cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.</p> <p>2.2. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b></p>	Identifica los distintos tipos de planos, angulaciones y movimientos de cámara en diferentes películas cinematográficas.  Comprende las características y la relación entre el desarrollo de la tecnología y la evolución del cine y los medios de comunicación: prensa, radio, televisión y publicidad.  Realiza creaciones digitales relacionadas con los medios de comunicación: anuncios publicitarios, periódicos, podcasts, grabaciones de escenas, etc.  <b>Act. 5, pág. 105 Acts. 8 y 9, pág. 109 Acts. Saviadigital, págs.100, 101, 105, 108, 109 y 110 Act. 13, pág. 112 Acts. 14, 15, 16, 17 y 18, pág. 113 Acts. 4, 5 y 8, pág. 115 Pon a prueba tus competencias, págs. 116 y 117</b>
Expresión plástica	<p><b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual Experimentación con materiales diversos</b></p> <p><b>Simbología y psicología del color</b></p>	3. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	<p>3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</b></p>	Analiza con argumentos y de forma crítica los códigos de los medios de comunicación.  <b>Acts. 8 y 9, pág. 109 Act. 10, pág. 111 Acts. 12 y 13, pág. 112 Act. Saviadigital, pág. 111 Acts. 11 y 12, pág. 115</b>
		4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	<p>4.1. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b></p>	Entiende la simbología del color y realiza composiciones plásticas digitales modificando el color para cambiar su significado.  <b>Act. 17, pág. 113</b>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES/ INDICADORES
Expresión plástica	<b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b>	5. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.	5.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b>	Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus producciones.  Valora las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística.  Acts. 11, 14, 15, 17 y 18, págs. 112 y 113 Acts. Saviadigital, págs. 104, 107, 108 y 109
	<b>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos.</b>	6. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.	6.1. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período artístico al que pertenecen.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	Conoce el origen del cine y valora su evolución a lo largo de la historia.  Aprecia los estilos de cada época y su aportación al patrimonio artístico y cultural.  Acts. 1 y 2, pág. 101 Act. 3, pág. 103 Acts. 12 y 13, pág. 112 Acts. Saviadigital, págs. 100 y 101 Acts. 1, 2 y 3, pág. 115 Pon a prueba tus competencias, págs. 116 y 117

## Unidad 7 Fundamentos del diseño

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Valorar la importancia del diseño en el mundo actual y diferenciar los posibles campos de aplicación.</li> <li>2. Identificar y analizar las características funcionales del diseño.</li> <li>3. Describir y aplicar la expresividad de los elementos plásticos en el diseño, utilizando formas geométricas básicas y estructuras modulares.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Fundamentos del diseño	<b>La comunicación visual: elementos y finalidades</b>  <b>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos</b>	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual.  1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	Observa y reconoce las modalidades y las funciones del diseño.  Valora y analiza los elementos visuales del diseño: punto, línea, plano, textura y color, y sus aplicaciones en las composiciones artísticas.  Act. 1, pág. 125 Act. 3, pág. 127 Acts. 4 y 5, págs. 129 Acts. Saviadigital, págs. 124, 125, 126, 127, 128 y 129 Act. 9, pág. 134 Acts. 1, 2, 3, 4, 6, 7 y 10, pág. 137 Pon a prueba tus competencias, págs. 138 y 139
			2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	Identifica y distingue las características de los diferentes campos del diseño.  Acts. 1 y 2, pág. 125 Acts. Saviadigital, págs. 124, 125 y 126 Acts. 2, 3, 4 y 10, pág. 137
			3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	Reconoce la importancia de las formas básicas: círculo, triángulo, cuadrado y figuras compuestas en el diseño.  Entiende y realiza composiciones modulares y comprende sus efectos visuales sobre el diseño.  Reconoce la importancia de la experimentación en el proceso de realización de un diseño y aplica este conocimiento en sus producciones.
	<b>Las formas básicas del diseño</b>  <b>Composiciones modulares. Técnicas</b>	3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.  3.2. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.  3.3. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.  3.4. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales,</b>	Conoce y utiliza las aplicaciones de las nuevas tecnologías en la creación de un diseño.  Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus proyectos.  Act. 6, pág. 131 Acts. 7 y 8, pág. 133 Act. 9, pág. 134 Act. 11, pág. 134 Acts. 14, 15 y 16, pág. 135 Acts. Saviadigital, págs. 130	
	<b>Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final</b>			

			<b>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</b>	y 133 Acts. 8 y 9, pág. 137
<b>Expresión plástica</b>	<b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual. Experimentación con materiales diversos</b>  <b>El proceso de creación artística: preparación, incubación, iluminación y verificación</b>	4. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, la terminología y los procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	4.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.  <b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	Realiza diferentes diseños combinando los elementos básicos del lenguaje plástico y apreciando sus valores expresivos. Utiliza para sus composiciones diferentes materiales y técnicas.  Acts. 9, 10, 11 y 12, pág. 134 Acts. 13, 14 y 15, pág. 135
	<b>Simbología y psicología del color</b>	5. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	5.1. Cambia el significado de una imagen por medio del color.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	Entiende la simbología del color y realiza diferentes composiciones plásticas digitales modificando el color para cambiar su significado.  Acts. 4 y 5, pág. 135 Acts. Saviadigital, págs. 128 y 129 Acts. 10 y 12, pág. 134 Act. 5, pág. 137

## Unidad 8 Diseño gráfico

<b>OBJETIVOS DE UNIDAD</b>	<b>COMPETENCIAS</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reconocer y valorar los diferentes campos del diseño gráfico: imagen corporativa, comunicación visual, diseño editorial, etc.</li> <li>2. Aplicar los elementos y las destrezas plásticas para transmitir ideas mediante diseños gráficos.</li> <li>3. Identificar elementos propios de la representación geométrica en obras artísticas y diseños, y aplicarlos en sus creaciones.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 2)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivo 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Fundamentos del diseño	<b>La comunicación visual: elementos y finalidades</b>  <b>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos</b>	1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y aprehendiendo el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	1.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual.  1.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	Observa y reconoce las diferentes aplicaciones del diseño gráfico en la comunicación visual.  Valora y analiza los elementos visuales del diseño gráfico y sus aplicaciones, entre ellos, el funcionamiento del diseño editorial.  <b>Acts. 1 y 2, pág. 143 Act. 8, pág. 151 Act. 9, pág. 153 Act. 10, pág. 154 Acts. Saviadigital, págs. 142, 143 y 152 Acts. 1, 2, 7, 8, 9, 10 y 11, pág. 157</b>
	<b>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, moda... Finalidades</b>	2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	2.1. Identifica y clasifica diferentes objetos en función de la familia o rama del diseño.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	Identifica y distingue las características de los diferentes campos del diseño en distintos terrenos de la comunicación.  <b>Act. 2, pág. 143 Act. Saviadigital, pág. 142</b>
	<b>La imagen corporativa</b>  <b>Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño</b>  <b>Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final</b>	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.  3.2. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.  3.3. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.  3.4. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor,</b>	Valora la importancia de la imagen corporativa para el mundo empresarial y lo utiliza en sus composiciones.  Realiza diseños creativos de logotipos, envases, revistas y páginas web.  Utiliza programas informáticos en la creación de sus diseños.  Conoce el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica en sus proyectos de diseño de un polideportivo y una página web, valorando las aportaciones de sus compañeros como fuente de riqueza en la creación artística.  <b>Acts. 3 y 4, pág. 145 Acts. 5 y 6, pág. 147 Acts. 11, 12 y 13, pág. 154 Acts. 15, 16 y 17, pág. 155 Acts. Saviadigital, págs. 144, 145, 150 y 153 Acts. 3, 4 y 5, pág. 157 Pon a prueba tus competencias, págs. 158 y 159</b>

			<b>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b>	
Dibujo técnico	<b>Formas geométricas: óvalo, ovoide, espiral</b>  <b>Tangencias y enlaces</b>	<p>4. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>4.1. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>4.2. Resuelve analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p>(Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Conoce el trazado de formas geométricas como óvalos, ovoides, espirales, tangencias y enlaces, y los aplica a la creación de sus diseños personales.</p> <p>Valora la importancia del conocimiento de los desarrollos poliédricos en la construcción y el diseño de embalajes.</p> <p><b>Acts. 5 y 6, pág. 147</b>  <b>Act. 7, pág. 149</b>  <b>Act. 8, pág. 151</b>  <b>Act. 14, pág. 155</b>  <b>Acts. Saviadigital, págs. 146, 148 y 149</b>  <b>Acts. 12 y 13, pág. 154</b>  <b>Acts. 14 y 15, pág. 155</b></p>

## Unidad 9 Diseño publicitario

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ser crítico con la información difundida por los mensajes publicitarios en cualquier soporte.</li> <li>2. Distinguir los elementos del diseño publicitario y los diversos soportes: papel, televisión, páginas web, etc.</li> <li>3. Crear diseños con fines publicitarios destinados a la sociedad actual y basados en elementos plásticos conocidos.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencia digital (objetivos 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 1 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 2 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual</b> <b>Criterios de composición: plano básico, centro visual y leyes de composición</b>	1. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.	1.1. Aplica las leyes de composición creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.  1.2. Estudia el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen.  <b>(Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</b>	Conoce e identifica los elementos fundamentales que intervienen en un mensaje publicitario: titular, texto, imagen y elementos de firma.  Observa y comprende la estructura compositiva de los mensajes publicitarios, reconociendo esquemas, ritmos y líneas de fuerza.  Acts. 6 y 7, pág. 169 Acts. 10 y 11, pág. 170 Acts. 13, 14 y 15, pág. 171 Act. Saviadigital, pág. 169 Acts. 9, 10 y 11, pág. 173
Fundamentos del diseño	<b>La comunicación visual: elementos y finalidades</b>  <b>Fundamentos del diseño: valores funcionales y estéticos</b>  <b>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas... finalidades</b>  <b>Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño</b>	2. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	2.1. Conoce los elementos y las finalidades de la comunicación visual.  2.2. Observa y analiza los objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</b>	Observa y analiza los fundamentos de la publicidad.  Conoce y distingue los principales medios, estilos, soportes y formatos publicitarios.  Acts. 1 y 2, pág. 163 Acts. 3 y 4, pág. 165 Act. 5, pág. 167 Acts. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9, pág. 173 Acts. Saviadigital, págs. 162, 163, 164 y 169
Fundamentos del diseño	<b>Realización: boceto (croquis), guion (proyecto), presentación (maqueta) y evaluación del resultado final</b>	3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.	3.1. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.  3.2. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.  3.3. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.  <b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y</b>	Realiza composiciones creativas con distintos estilos publicitarios y diferentes técnicas.  Conoce y utiliza las nuevas tecnologías para la creación de sus diseños publicitarios.  Planifica los pasos a seguir en la realización de diseños publicitarios, valorando la experimentación en el proceso de realización.  Acts. 9, 10 y 11, pág. 170 Acts. 12 y 14, pág. 171 Acts. Saviadigital, págs. 165 y 166 <b>Pon a prueba tus competencias, pág. 175</b>

			<b>cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor)</b>	
Lenguaje audiovisual y multimedia	Diseño publicitario: fundamentos y estilos. Elementos y composición de los mensajes publicitarios	4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.	<p>4.1. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.</p> <p>4.2. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p> <p>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Realiza diseños publicitarios empleando los elementos necesarios.</p> <p>Reconoce los tópicos y los roles que utiliza la publicidad y aprecia su importancia para conseguir fines solidarios y sociales.</p> <p>Analiza anuncios publicitarios con una actitud crítica.</p> <p>Act. 1, pág. 163        Act. 5, pág. 167        Acts. 9, 10 y 11, pág. 170        Acts. 12 y 14, pág. 171        Acts. Saviadigital, págs. 162, 163, 165, 166 y 169        Act. 2, pág. 173        Pon a prueba tus competencias, págs. 174 y 175</p>

## Unidad 10 Diseño por ordenador

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conocer las posibilidades del campo del diseño por ordenador.</li> <li>2. Practicar las destrezas digitales para la creación y la transformación de imágenes fijas por ordenador.</li> <li>3. Manejar las posibilidades de programas sencillos de tratamiento de imágenes y programas de animación.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 3)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 3)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
<b>Fundamentos del diseño</b>	<p><b>El diseño asistido por ordenador</b></p> <p><b>Programas de dibujo</b></p>	<p>1. Realizar composiciones creativas que evi- dencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas y valo- rando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Utiliza las nuevas tecnolo- gías de la información y la comuni- cación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>1.2. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realiza- das por compañeros.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y ex- presiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnolo- gía)</b></p>	<p>Conoce las principales herra- mientas de los programas de tratamiento de imágenes y las aplica en sus creaciones.</p> <p>Conoce los principales pro- gramas de creación de imá- genes vectoriales y los utiliza en creaciones propias.</p> <p>Conoce los principales pro- gramas de animación y sus herramientas y los utiliza para realizar sus propios proyectos artísticos.</p> <p>Realiza proyectos digitales en grupo, planificando la tarea y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p> <p><b>Act. 1, pág. 179 Act. 2, pág. 181 Act. 3, pág. 183 Acts. 4, 5 y 6, pág. 184 Acts. 7, 8 y 9, pág. 185 Acts. Saviadigital, págs. 178, 179, 181 y 182 Acts. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 y 12, pág. 187 Pon a prueba tus compe- tencias, págs. 188 y 189</b></p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
<b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<p><b>Lenguaje audiovi- sual. Característi- cas</b></p> <p><b>Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la ima- gen</b></p> <p><b>Multimedia</b></p> <p><b>El proceso colabo- rativo en la crea- ción artística. Lluvia de ideas,</b></p>	<p>2. Realizar composicio- nes creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovi- sual, mostrando interés por los avances tecno- lógicos vinculados a estos lenguajes.</p>	<p>2.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador.</p> <p>2.2. Realiza, siguiendo el es- quema del proceso de creación, un proyecto personal.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y ex- presiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnolo- gía)</b></p>	<p>Elabora imágenes digitales siguiendo el esquema de proceso de creación y utili- zando programas informáticos de tratamiento de imágenes, de creación de imágenes vectoriales y de animación.</p> <p>Realiza un proyecto colaborati- vo para crear un <i>stop motion</i> utilizando los programas ade- cuados y respetando el tra- bajo de sus compañeros.</p> <p><b>Act. 1, pág. 179 Act. 2, pág. 181 Act. 3, pág. 183 Acts. 4, 5 y 6, pág. 184 Acts. 7, 8 y 9, pág. 185 Act. Saviadigital, pág. 181 Pon a prueba tus compe- tencias, págs. 188 y 189</b></p>

	<b>trabajo en equipo</b>	<p>3. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad, rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.</p>	<p>3.1. Analiza elementos publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)</b></p>	<p>Analiza de forma crítica la influencia del retoque de imágenes en el cine y en la publicidad.</p> <p><b>Desarrolla tus competencias, pág. 177</b></p>
<b>Expresión plástica</b>	<b>Los soportes en el lenguaje plástico y visual</b>	<p>4. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.</p>	<p>4.1. Cambia el significado de una imagen por medio del color.</p> <p><b>(Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>Conoce y aplica las herramientas de los programas de tratamiento de imágenes necesarias para cambiar el significado de una imagen por medio del color.</p> <p><b>Act. 1, pág. 179 Acts. 4 y 5, pág. 184</b></p>

## Unidad 11 Sistemas de representación

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distinguir e identificar los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación espacial: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica.</li> <li>2. Representar sólidos en los sistemas diédrico y axonométrico, y caballera.</li> <li>3. Diferenciar la perspectiva cónica frontal de la oblicua.</li> <li>4. Representar en perspectiva cónica figuras en diédrico.</li> </ol>	<p>Comunicación lingüística (objetivo 1)</p> <p>Competencia digital (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 2 y 4)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivos 2 y 4)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2, 3 y 4)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
Expresión plástica	<b>Reconocimiento y lectura de imágenes de diferentes períodos artísticos</b>	1. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los diferentes estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y la divulgación de las obras de arte.	1.1. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen.  (Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Analiza imágenes pertenecientes a distintos períodos artísticos y comprende la perspectiva utilizada en cada una, valorando los medios empleados.  Desarrolla tus competencias, págs. 194 y 195 Pon a prueba tus competencias, págs. 212 y 213
Dibujo técnico	<b>Geometría descriptiva. Tipos de proyección</b>	2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	2.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.  (Comunicación lingüística, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Observa diferentes imágenes diferenciando el dibujo descriptivo del perceptivo.  Desarrolla tus competencias, págs. 194 y 195 Act. 1, pág. 197 Acts. 2 y 3, pág. 199 Acts. 4 y 5, pág. 201 Act. 6, pág. 203 Acts. 10 y 12, pág. 208 Acts. 5 y 6, pág. 211 Pon a prueba tus competencias, pág. 213
	<b>Materiales de dibujo técnico</b>	3. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	3.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.  3.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.  3.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.  3.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	Identifica y comprende los diferentes tipos de proyección y sus correspondientes sistemas de representación.  Reconoce las vistas principales de formas tridimensionales y es capaz de dibujarlas a partir de figuras sencillas.
	<b>Geometría descriptiva. Tipos de proyección</b>			Entiende y utiliza el sistema axonométrico y la perspectiva caballera para representar volúmenes.  Conoce los elementos de la perspectiva cónica y diferencia en imágenes la perspectiva cónica frontal de la oblicua.
	<b>Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica</b>			Representa en perspectiva cónica frontal y oblicua figuras dadas en diédrico.  Act. 1, pág. 197 Acts. 2 y 3, pág. 199 Acts. 4 y 5, pág. 201 Act. 6, pág. 203 Act. 7, pág. 205 Acts. 8 y 9, pág. 207 Acts. 10, 11, 12, 13, 14 y 15, págs. 208 y 209 Acts. Saviadigital, págs. 196,

			197, 198, 200, 203, 204 y 206 Acts. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 10, pág. 211 Pon a prueba tus competen- cias, págs. 212 y 213
<b>El dibujo técnico en el diseño. Programas de dibujo por ordenador</b>	4. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	4.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.  (Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)	Utiliza programas informáticos sencillos para la realización de perspectivas de interior o exterior.  Act. 16, pág. 209 Pon a prueba tus competen- cias, pág. 212

## Unidad 12 Dibujo técnico industrial

OBJETIVOS DE UNIDAD	COMPETENCIAS
<p>1. Conocer y valorar el diseño industrial y sus aplicaciones, así como realizar sus propios diseños.</p> <p>2. Valorar la importancia de la normalización, las escalas y las acotaciones en el diseño industrial.</p> <p>3. Aplicar los conocimientos del sistema diédrico en la realización de croquis de piezas sencillas.</p>	<p>Comunicación lingüística (objetivos 1 y 2)</p> <p>Competencia digital (objetivo 1)</p> <p>Aprender a aprender (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Conciencia y expresiones culturales (objetivos 1, 2 y 3)</p> <p>Competencias sociales y cívicas (objetivos 1 y 2)</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (objetivo 1)</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (objetivos 1, 2 y 3)</p>

BLOQUE	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	DESCRIPTORES / INDICADORES
<b>Fundamentos del diseño</b>	<p><b>Áreas del diseño: diseño gráfico, de interiores, modas</b></p> <p><b>Finalidades</b></p> <p><b>Reconocimiento y lectura de imágenes en el diseño</b></p>	<p>1. Realizar composiciones creativas que eviden las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño, adaptándolas a las diferentes áreas y valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.</p>	<p>1.1. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.</p> <p>1.2. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.</p> <p>1.3. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos, respetando los realizados por compañeros.</p> <p><b>(Comunicación lingüística, Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>Valora el diseño industrial y la utilidad de diversos objetos.</p> <p>Realiza composiciones creativas y funcionales adaptadas a diferentes áreas del diseño, como un jarrón, una biblioteca o una marquesina.</p> <p>Planifica y organiza los pasos a seguir en la realización de sus proyectos artísticos.</p> <p><b>Desarrolla tus competencias, págs. 214 y 215</b>  <b>Act. 1, pág. 217</b>  <b>Acts. 4 y 5, pág. 223</b>  <b>Acts. 6, 7, 10, 13 y 14, págs. 224 y 225</b>  <b>Act. Saviadigital, págs. 217 y 223</b>  <b>Acts. 1, 2 y 3, pág. 227</b>  <b>Pon a prueba tus competencias, págs. 228 y 229</b></p>

<b>Dibujo técnico</b>	<p><b>Materiales de dibujo técnico</b></p> <p><b>Tangencias y enlaces</b></p>	<p>2. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.</p>	<p>2.1. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.</p> <p>2.2. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.</p> <p><b>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>Analiza diseños realizados con formas geométricas y realiza composiciones con trazados geométricos utilizando con precisión los materiales de dibujo técnico.</p> <p>Reconoce la importancia de la normalización en el dibujo técnico industrial.</p> <p>Conoce los distintos tipos de escalas y acotaciones y los aplica correctamente en vistas de piezas.</p> <p><b>Act. 2, pág. 219</b>  <b>Act. 3, pág. 221</b>  <b>Act. 4, pág. 223</b>  <b>Acts. 8, 9, 10, 11, 12 y 13, págs. 224 y 225</b>  <b>Act. Saviadigital, pág. 221</b>  <b>Acts. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 11, pág. 227</b>  <b>Pon a prueba tus competencias, págs. 228 y 229</b></p>
-----------------------	---	--	---	--

	<b>Sistemas de representación: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica</b>	<p>3. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.</p> <p>3.1. Visualiza formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.</p> <p>3.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.</p> <p>3.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuado.</p> <p>(Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)</p>	<p>Realiza croquis de diversas piezas mostrando las vistas principales.</p> <p>Dibuja a mano alzada la perspectiva de objetos y lugares.</p> <p><b>Act. 6, pág. 224</b> <b>Acts. 10, 12 y 13, pág. 225</b></p>
--	---	---	--

## TEMPORALIZACIÓN

1º trimestre	Bloque de expresión plástica
2º trimestre	Bloque de debuxo técnico
3º trimestre	Bloque fundamentos do deseño Bloque linguaxe audiovisual e multimedia

## CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

### AVALIACIÓN

As actividades e instrumentos da avaliación da área, así como as súas normas de cualificación, estarán orientadas á valoración do logro das capacidades expresadas no capítulo 3 desta programación, ás cales teremos que referir tamén a adquisición dos contidos - conceptos, procedementos e actitudes- que foron descritos, distribuídos e temporizados nos epígrafes correspondentes.

1. Realizar composicións con diferentes efectos visuais recoñecendo nas imaxes os distintos principios perceptivos. (C. E. 1, 3)
2. Elaborar composicións a partir da súa función comunicativa, descriptiva, informativa, estética ou expresiva. (C. E. 1, 3)
3. Describir os pasos necesarios para a producción dunha mensaxe audiovisual identificando os distintos elementos que forman a estrutura narrativa básica da linguaxe audiovisual, e mostrando unha actitude crítica fronte ás manifestacións insolidarias, sexistas e discriminatorias. (C. E. 5, 6)
4. Aplicar as distintas capacidades expresivas do punto, a liña, as calidades da cor (ton, valoración, saturación) e da luz á realización de composicións creativas, individuais e en grupo. (C. E. 1, 7, 8)
5. Utilizar as leis do equilibrio na composición empregando os materiais e as técnicas con precisión, e axeitándoo ás mensaxes que se queren transmitir. (C. E. 2, 4, 7)

6. Aplicar os fundamentos do sistema diédrico, das perspectivas axonométrica e cabaleira e da perspectiva cónica ao trazado de vistas, realización de esbozo e trazados perspectivos. (C. E. 2, 3, 7)
7. Apreciar os distintos estilos artísticos recoñecendo en obras de arte a utilización de distintos elementos de expresión, de estruturas xeométricas, perspectiva... que dotan de maior expresividade a unha obra. (C. E. 1, 2, 3, 7)
8. Realizar trazados xeométricos mediante o uso de instrumentos de debuxo técnico. (C. E. 4, 8)
9. Elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavalía continua do proceso de realización, seleccionando de forma autónoma os materiais e as técnicas. (C. E. 7, 8)

## AVALIACIÓN INICIAL

Farase unha avaliación inicial que servirá para detectar o nivel e as posibles carencias de cada alumno.

A avaliación inicial é un proceso que debe preceder á introdución de toda unidade didáctica e ten como finalidade obter información acerca dos coñecementos, habilidades e actitudes que posúen os alumnos e alumnas a quen vai dirixida a ensinanza. O resultado desta avaliación dános idea das aprendizaxes previas dos alumnos, adaptando así a unidade didáctica correspondente aos seus coñecementos.

É interesante recoller as respuestas e reaccións do alumnado como base fundamental para o deseño dos módulos de aprendizaxe concéntricos e para perfilar a unidade, incorporando, reforzando... algúns dos elementos que a componen. É moi importante que esta avaliación inicial non se lle presente ao alumno como un exame, senón como unha experiencia máis na aula.

## PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Os instrumentos serán variados, desde a observación do alumno respecto á súa correcta actitude e a aplicación dos procedementos ata a entrega e cualificación dos traballos que amosen que asimilou os contidos. Tamén anotaranse en determinadas situacións positivos ou negativos no seu haber, por emprego de procedementos e amosamento de actitudes correctas e incorrectas respecto ao traballo, ao material e aos compañeiros.

Faráse a media ponderada dos traballos en cada avaliación. No desenrolo das unidades didácticas na aula, os criterios de avaliación se identifican cos obxectivos didácticos previstos inicialmente. Ou sexa, os obxectivos funcionan tamén como criterios de avaliación da unidade. Por outra banda, todas as actividades que realicen os alumnos poden proporcionar información válida sobre a súa avaliación. Non obstante, considerouse conveniente decidir un conxunto de actividades de avaliación (logro dos dominios básicos da unidade, rigor e precisión na lingua e específica da área, participación activa na clase, calidade da elaboración dos traballos feitos na aula, interese polo traballo en equipo, prácticas, etc.) asentadas en varios procedementos e instrumentos, que se utilizan para valorar ou apreciar a consecución dos obxectivos didácticos, facéndose desde os ámbitos propostos da atención a diversidade.

Os instrumentos utilizados para a avaliación deben de ser variados e poderán incluir:

- Preguntas orais en clase.
- Probas escritas (exames) que reflectan a correcta asimilación dos contidos do tema. En principio non se farán, reservándose como unha opción do profesor.
- Realización, entrega e exposición das láminas ou traballos da avaliación correspondente.
- Realización, entrega e exposición doutros traballos en grupo, cando os houbera.

## CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Os criterios de avaliación indicados en cada curso entenderanse como os aspectos básicos que o alumnado terá que dominar. Estes criterios globalizan os criterios particulares redactados para cada lección da proposta didáctica.

En calquera caso, tamén adoptaranse como criterios de avaliación os criterios xerais sinalados no proxecto curricular do centro.

A avaliación do alumnado levarase a cabo tendo en conta dúas referencias: a consecución dos obxectivos xerais da Etapa e dos obxectivos da Área de Educación Plástica Visual.

A avaliación na Área poderá responder aos tres aspectos seguintes: contidos da área, hábitos de traballo do alumnado, actitudes cara o estudo e grao de integración e relación co grupo.

Respecto á avaliación dos contidos da área, terase en conta o grao de dominio dos contidos mínimos establecidos na programación, así como do grao de dominio dos contidos de ampliación traballados nas láminas de síntese. Puntuaránse de cero a dez os controis de coñecementos e os exercicios realizados.

## **Avaliacións trimestrais**

A cualificación obtida en cada trimestre será calculada tendo en conta os seguintes porcentaxes:

1. Exame ( se o houbera) e traballos: 80% da nota, contando o exame como o 50% deste apartado.
2. Traballo e compromiso: 20% da nota.

Conforman este apartado os seguintes puntos:

- Asistencia regular a clase e puntualidade.
- Traer a clase o material pertinente para a realización dos traballos.
- Rigurosidade, limpeza e puntualidade na entrega de traballos.
- Participación activa.
- Respeto hacia o profesor, o grupo de compañeros/as e a propia aula.
- Axudar nas dúbidas ou explicar aspectos dos traballos aos compañeros.

## **Recuperación dunha avaliación trimestral**

Cando un alumno non consiga aprobar un trimestre deberá realizar as seguintes actividades e probas de recuperación:

- Repetir ou mellorar os traballos nos que obtivera unha cualificación igual ou inferior a 3 puntos, así como aqueles que non foran entregados.
- Obter una cualificación mínima de 4 puntos no exame teórico de recuperación que se faga, se é o caso, posteriormente.
- A finais do terceiro trimestre realizará un examen global, se é o caso, dos contidos que teña pendentes.

## **AVALIACIÓN DE XUÑO**

A nota final da asignatura en xuño é a media dos tres trimestres. Para aprobar o curso hai que obter como media final unha cualificación de 5 ou máis.

Aqueles que non superen a materia en xuño cunha cualificación igual ou superior a 5 deberán presentarse á Proba Extraordinaria de setembro.

## PROBA EXTRAORDINARIA DE SETEMBRO

Os alumnos/as que non superen a materia en xuño deberán presentar en setembro unha selección dos traballos realizados ao longo do curso, traballos que lles serán indicados polo profesor a finais de xuño e que serán entregados polos alumnos/as na data que indique o Equipo Directivo do Centro. Deberán asimismo facer o exame, se é o caso, correspondente aos contidos pendentes, agás que xa os tiveran aprobados anteriormente.

## RECURSOS DIDÁCTICOS

Polo que respecta aos recursos metodolóxicos, a Educación Plástica e Visual contemplará os mesmos *principios* de carácter psicopedagógico que constitúen a referencia esencial para unha formulación curricular coherente e integradora entre todas as materias dunha etapa que debe reunir un carácter comprensivo, á vez que respectuoso coas diferenzas individuais. Son os seguintes:

- A nosa actividade como profesores será considerada como mediadora e guía para o desenvolvimento da actividade constructiva do alumno.
- Partiremos do nivel de desenvolvimento do alumno, o que significa considerar tanto as súas capacidades coma os seus coñecementos previos.
- Orientaremos a nosa acción a estimular no alumno o desenvolvimento de competencias básicas.
- Promoveremos a adquisición de aprendizaxes funcionais e significativas.
- Buscaremos formas de adaptación na axuda pedagógica ás diferentes necesidades do alumnado.
- Impulsaremos un estilo de avaliación que sirva como punto de referencia á nosa actuación pedagógica, que proporcione ao alumno información sobre o seu proceso de aprendizaxe e permita a participación do alumno no mesmo a través da autoavaliación e a coavalidación.
- Fomentaremos o desenvolvimento da capacidade de socialización e de autonomía do alumno.

A configuración de imaxes ou formas, e en xeral as actividades procedimentais, non son en si mesmas o obxectivo básico da materia, senón unha das vías de acceso á comprensión e goce da realidade visual. O *cultivo de destrezas ten sentido para conseguir representacións e para interiorizar conceptos*.

Desenvolverase a capacidade creadora nas experiencias dos traballos dos alumnos. Para iso protexerase a expresión individual, estimularanse a iniciativa e a espontaneidade. Esta é un ensino activo con respuestas inmediatas onde o alumno debe buscar solucións no canto de expresar a resposta do profesor.

En relación aos recursos ambientais e materiais teremos en conta que no noso contexto cultural gran número dos estímulos que recibimos son de natureza táctil ou visual. Esta información provén de dúas grandes fontes: a que proporciona a natureza e a que provén da actividade e creación humana, onde están incluídos o deseño e as artes en xeral.

Os materiais que usaremos especificáñase no desenrollo das unidades didácticas. Estes recursos aparecen no apartado *Descriptores/indicadores*. O libro de texto será o da editorial SM para 4º da ESO. Contaremos tamén cos recursos informáticos que ten o centro, como as aulas de Informática, as aulas que teñen pizarra dixital e a propia aula de Plástica. Este ano démonos de alta no proxecto Saviadigital desa editorial, así que contaremos tamén cos recursos didácticos que ofrece a súa web.

## MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE E INCLUSIÓN

A interdisciplinariedade da plástica implica o establecemento de relacións entre esta e outras áreas. A través deste proceso, o alumno poderá adquirir unha formación que lle permita valorar críticamente as diferentes manifestacións plásticas que lle oferta a nosa sociedade.

Partindo das diversas aptitudes que cada alumno presenta en relación coas diferentes manifestacións da expresión plástica obríganos a empregar estratexias metodolóxicas variadas que favorezan e permitan un ritmo concreto de aprendizaxe en cada persoa, partindo da súa actitude e interese.

Como criterio básico estará a determinación dos contidos nucleares ou fundamentais do currículo, aqueles que resultan imprescindibles para aprendizaxes posteriores e que contribúen ao desenvolvemento das competencias básicas.

O referente serán os obxectivos xerais da etapa e as competencias básicas. Fomentarase a participación activa do alumnado, tanto de xeito individual como no traballo en grupo. Incidirase na procura de que o alumnado sexa capaz de aprender a aprender e de aumentar o grao de autonomía persoal.

Estas necesidades observaránse mediante os instrumentos de entrevista e observación.

### Medidas ordinarias e extraordinarias

Medidas ordinarias	
Organizativas	Curriculares
<ul style="list-style-type: none"> <li>As actividades de recuperación e de ampliación plantearánse nos momentos de recapitulación e síntese previstos nos itinerarios de ensino e aprendizaxe, atendendo ás necesidades concretas, propoñendo ao alumnado a realización das láminas preparadas que resulten más axeitadas as súas necesidades.</li> <li>No caso de que sexa necesario, adaptaríase ou modificaríase cada material que se utilice no proceso de aprendizaxe ás necesidades individuais do alumnado que non sexa quen de seguir o ritmo de aprendizaxe do resto da aula.</li> <li>O profesor deberá contar coa posibilidade de realizar agrupamentos flexibles dentro da aula, para a realización de traballos en grupo.</li> </ul>	<p><b>• Detección de aspectos concretos do currículo nos que o alumno obtivera unha cualificación negativa, e de ser posible esos aspectos serían traballados na aula nos seguinte períodos nos que asistira, e de non ser así proporcionaríanse a estes alumnos materiais relacionados con estes temas que lles permitan superar as deficiencias observadas</b></p> <p><b>• Programa específico para alumnado repetidor da materia.</b></p> <p>Como norma xeral, o alumnado repetidor sumaráse a todo o establecido para o alumnado non repetidor.</p> <p>Non obstante, tomaránse algunas medidas ao respecto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Intensificación do seguimento do traballo cotián nas distintas asignaturas.</li> <li>-Revisión con atención especial dos traballos presentados, indicándolles aos alumnos aqueles aspectos</li> </ul>

que deben mellorar.

-Información da evolución do traballo do alumno a traveso dos boletíns trimestrales de notas ou, siempre que ustedes o profesor que imparte a materia o considere oportuno, a traveso da axenda de clase.

-Asemade, informaráselle de que a avaliación levaráse a cabo seguindo os mesmos criterios e instrumentos establecidos na programación da materia, e que as probas ou exames realizaránse co mesmo calendario que se concrete para o grupo ao que pertence.

# BACHARELATO DEBUXO TÉCNICO

## Artigo 26. Obxectivos xerais do bacharelato

O bacharelato contribuirá a desenvolver no alumnado as capacidades que lle permitan:

- a) Exercer a cidadanía democrática, desde unha perspectiva global, e adquirir unha conciencia cívica responsable, inspirada polos valores da Constitución española e do Estatuto de autonomía de Galicia, así como polos dereitos humanos, que fomente a corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa e favoreza a sustentabilidade.
- b) Consolidar unha madureza persoal e social que lle permita actuar de forma responsable e autónoma e desenvolver o seu espírito crítico. Ser quen de prever e resolver pacificamente os conflitos persoais, familiares e sociais.
- c) Fomentar a igualdade efectiva de dereitos e oportunidades entre homes e mulleres, analizar e valorar criticamente as desigualdades e discriminacións existentes e, en particular, a violencia contra a muller, e impulsar a igualdade real e a non discriminación das persoas por calquera condición ou circunstancia persoal ou social, con atención especial ás persoas con discapacidade.
- d) Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina, como condicións necesarias para o eficaz aproveitamento da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- e) Dominar, tanto na súa expresión oral como na escrita, a lingua galega e a lingua castelá.
- f) Expresarse con fluidez e corrección nunha ou máis linguas estranxeiras.
- g) Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.
- h) Coñecer e valorar criticamente as realidades do mundo contemporáneo, os seus antecedentes históricos e os principais factores da súa evolución. Participar de xeito solidario no desenvolvemento e na mellora do seu contorno social.
- i) Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais, e dominar as habilidades básicas propias da modalidade elixida.
- l) Comprender os elementos e os procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos. Coñecer e valorar de forma crítica a contribución da ciencia e da tecnoloxía ao cambio das condicións de vida, así como afianzar a sensibilidade e o respecto cara ao medio ambiente e a ordenación sustentable do territorio, con especial referencia ao territorio galego.
- m) Afianzar o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza nun mesmo e sentido crítico.
- n) Desenvolver a sensibilidade artística e literaria, así como o criterio estético, como fontes de formación e enriquecemento cultural.
- ñ) Utilizar a educación física e o deporte para favorecer o desenvolvemento persoal e social, e impulsar conductas e hábitos saudables.
- o) Afianzar actitudes de respecto e prevención no ámbito da seguridade viaria.
- p) Valorar, respectar e afianzar o patrimonio material e inmaterial de Galicia, e contribuír á súa conservación e mellora no contexto dun mundo globalizado.

## OBXECTIVOS XERAIS DA ETAPA

A ensinanza de Debuxo Técnico no Bacharelato terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Utilizar axeitadamente e con certa destreza os instrumentos e a terminoloxía específica do debuxo técnico.
2. Valorar a importancia que ten o correcto acabado e presentación do debuxo no referido á diferenciación dos distintos trazos que o configuran, á súa exactitude e á limpeza e ao coidado do soporte.
3. Considerar o debuxo técnico como unha linguaxe obxectiva e universal, e valorar a necesidade de coñecer a súa sintaxe para poder expresar e comprender a información.
4. Coñecer e comprender os principais fundamentos da xeometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas no plano.

5. Comprender e empregar os sistemas de representación para resolver problemas xeométricos no espazo ou representar figuras tridimensionais no plano.
6. Valorar a universalidade da normalización no debuxo técnico e aplicar as principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e cota das vistas dun corpo.
7. Empregar o bosquexo e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e conseguir a destreza e a rapidez necesarias.
8. Planificar e reflexionar, de forma individual e colectiva, sobre o proceso de realización de calquera construcción xeométrica, e relacionarse con outras persoas nas actividades colectivas con flexibilidade e responsabilidade.
9. Integrar os seus coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá; revisar e valorar o estado de consecución do proxecto ou da actividade sempre que sexa necesario.
10. Interesarse polas novas tecnoloxías e polos programas de deseño; gozar coa súa utilización e valorar as súas posibilidades na realización de planos técnicos.

*Segundo o Real decreto 1467/2007, do 2 de novembro, polo que se establece a estrutura do Bacharelato e se fixan as súas ensinanzas mínimas.*

# PROGRAMACIÓN 1º BACHARELATO

## DEBUXO TÉCNICO I

### OBXECTIVOS XERAIS DO CURSO

- Considerar o debuxo técnico como unha linguaxe obxectiva e universal; valorar a necesidade de coñecer a súa sintaxe para poder expresar e comprender a información.
- Utilizar axeitadamente e con certa destreza os instrumentos e a terminoloxía específica do debuxo técnico.
- Valorar a importancia que ten o correcto acabado e a presentación do debuxo no referido á diferenciación dos distintos trazos que o configuran, a exactitude destes e a limpeza e coidado do soporte.
- Fomentar o razonamento e o método nas representacións de carácter técnico e científico e para a concreción de formas nos procesos de deseño.
- Coñecer e comprender os principais fundamentos da xeometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración de formas no plano.
- Comprender e empregar os sistemas de representación para resolver problemas xeométricos no espazo ou representar figuras tridimensionais no plano.
- Valorar a universalidade da normalización no debuxo técnico e aplicar as principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e cota das vistas dun corpo.
- Interpretar e representar obxectos compostos sinxelos, así como os seus componentes, e empregar para iso os sistemas de representación e os convencionalismos normalizados.
- Potenciar o trazado a man alzada como medio de acadar a destreza e a rapidez necesarias na expresión gráfica.
- Coñecer e utilizar as novas tecnoloxías e os programas de deseño, e valorar as súas posibilidades na realización de planos técnicos.
- Participar en proxectos cooperativos vinculados á materia.
- Integrar os coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá.

### BLOQUE 1. XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.

#### Tema 1. TRAZADOS XEOMÉTRICOS FUNDAMENTAIS

##### CONTIDOS:

###### 1.1. Instrumentos e materiais do debuxo técnico.

- Trazados con con escuadra e cartabón: rectas paralelas e perpendiculares. Ángulos con escuadra e cartabón
- Trazados con compás.
- Trazado de redes modulares

###### 1.2. Perpendicularidade e paralelismo

- mediatriz dun segmento
- perpendicular a unha recta nun punto dela. (con compás)
- Perpendicular a unha recta desde un punto exterior (con compás)
- perpendicular a un segmento nun dos seus extremos (con compás)
- paralela a unha recta por un punto exterior (con compás)

###### 1.3. Operacións con segmentos:

- Suma e resta de segmentos
- Produto dun segmento por un número n.
- División dun segmento:
  - En partes iguales.
  - En partes proporcionais.
- Raíz cadrada dun segmento

- Segmento cuarto, terceiro e medio proporcionalidade
- Sección áurea dun segmento
- Media e extrema razón.

#### 1.4. Operacións con ángulos:

- Tipos de ángulos
- Bisectriz dun ángulo.
  - De vértice accesible
  - De vértice inaccesible.
- Construcción dun ángulo igual a outro.
- Suma e diferencia de ángulos
- Construcción de ángulos con compás .
- Arco capaz.

#### 1.5. Circunferencia e círculo. Elementos.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Deseña, modifica ou reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda do escuadro e o cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.	CSIEE
Determina coa axuda de rega e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba graficamente o cumprimento das condicións establecidas	CMCCT
Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións.	CAA

## Tema 2. POLÍGONOS

### CONTIDOS

#### 2.1. Triángulos

- Introdución
- Clasificación de triángulos.
- Construcción de triángulos
- Puntos e rectas notables de un triángulo.

#### 2.2. Cuadriláteros

- Introdución
- Clasificación dos cuadriláteros
- Construcción de cuadriláteros

#### 2.3. Polígonos regulares

- Introdución e concepto. Puntos notables.
- Trazado de polígonos regulares dado o lado: pentágono, hexágono, heptágono, octágono, eneágono e decágono.
- Trazado de polígonos regulares dado o radio.
- Método xeral para o trazado de polígonos regulares.
- Polígonos estrelados

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións.	CAA
Resolve triángulos coa axuda de rega e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e	CMCCT

os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.

### Tema 3 TRANSFORMACIÓN XEOMÉTRICAS

#### CONTIDOS

- 3.1. Igualdade por triangulación, radiación, coordenadas e por copia de ángulos.
- 3.2. Translación.
- 3.3. Xiro o rotación
- 3.4. Simetría
- 3.5. Semellanza
- 3.6. Homotecia
- 3.7. Escalas gráficas, construcción e utilización

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.	CSIEE
Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría e homotecia), identificando as súas invariantes, e aplícasas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.	CAA
Reproduce figuras proporcionais determinando a razón idónea para o espazo de debuxo dispoñible, construíndo a escala gráfica correspondente en función da apreciación establecida e utilizándoa coa precisión requirida.	CSIEE

### Tema 5. TANXENCIAS E ENLACES

#### CONTIDOS

- 5.1. Resolución de problemas básicos de tanxencias e enlaces.
- 5.2. Exercicios de aplicación de trazado de tanxencias e enlaces.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.	CMCCT
Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de rega e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.	CAA
Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas que conteñan enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando graficamente a construcción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.	CSIEE

### Tema 5. CURVAS TÉCNICAS

#### CONTIDOS

- 5.1. Óvalo:
  - coñecido o eixe maior
  - coñecido o eixe menor
  - coñecidos os eixes
- 5.2. Ovoide:
  - dado o diámetro

dado o eixe

### 5.3. Espiral e voluta:

Voluta de dous, tres, catro e seis centros

Espiral de Durero

Espiral de Arquimedes

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
Aplica os coñecementos de tanxencias á construcción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial.	CSIEE

## BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

### Tema 6. SISTEMA DIÉDRICO

#### CONTIDOS

6.1. Fundamentos dos sistemas de representación

6.2. Tipos de proxección.

6.3. Fundamentos do sistema diédrico

    6.3.1. Disposicións dos elementos do sistema diédrico.

        Representación do punto.

        Representación da recta.

        Representación do plano

    6.3.2. Posicións relativas dos elementos xeométricos

        Pertenzas:

            Punto contido nunha recta

            Punto contido nun plano

        Interseccións

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determina as características diferenciais e os elementos principais do sistema.	CCL
Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo.	CCL
Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo, analizando a complexidade da súa forma, a finalidade da representación, a exactitude requirida e os recursos informáticos dispoñibles.	CD
Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.	CMCCT
Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitud.	CMCCT
Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispondo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.	CSIEE
Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras).	CMCCT

Determina seccións planas de obxectos tridimensionais sinxelos, visualizando intuitivamente a súa posición mediante perspectivas a man alzada, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitud.	CCEC
---	------

## Tema 7. SISTEMA DE PLANOS COTADOS

### CONTIDOS

- 7.1. Aplicacións.
- 7.2. Curvas de nivel

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Comprende o funcionamento do sistema de planos cotados como unha variante do sistema diédrico que permite rendibilizar os coñecementos adquiridos, ilustra as súas principais aplicacións mediante a resolución de problemas sinxelos de pertenza e intersección e obtén perfís dun terreo a partir das súas curvas de nivel.	CAA

## Tema 8. SISTEMA AXONOMÉTRICO

### CONTIDOS

- 8.1. Fundamentos do sistema axonométrico.
- 8.2. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución.
- 8.3. Representación do punto, da recta e do plano.
- 8.4. Intercambiabilidade entre o sistema axonométrico e o sistema diédrico
- 8.5. Sistema axonométrico ortogonal: perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas.
  - Representación de corpos en perspectiva isométrica.
- 8.6.. Sistema axonométrico oblicuo: perspectiva cabaleira e militar.
  - Representación de corpos en perspectiva cabaleira

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais, coa axuda de utensilios de debuxo sobre taboleiro, representando as circunferencias situadas en caras paralelas aos planos coordinados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado.	CCEC
Realiza perspectivas cabaleiras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordinados, disponse a súa orientación para simplificar o seu trazado.	CCEC

## Tema 9. SISTEMA CÓNICO

### CONTIDOS

- 9.1. Fundamentos do sistema
- 9.2. Elementos do sistema: planos, liñas e puntos do sistema.
- 9.3. Tipos de perspectiva cónica:
  - a) Cónica frontal
  - b) Cónica oblicua
- 9.4. Representación de corpos no sistema cónico.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Comprende os fundamentos da perspectiva cónica e clasifica a súa tipoloxía en función da orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final, determinando o punto principal, a liña do horizonte, os puntos de fuga e os seus puntos de	CCL

medida.

Debuxa coa axuda de utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispondo a súa orientación para simplificar o seu trazado.

CSIEE

Representa formas sólidas ou espaciais con arcos de circunferencia en caras horizontais ou verticais, debuxando perspectivas cónicas oblicuas coa axuda de utensilios de debuxo, simplificando a construcción das elipses perspectivas mediante o trazado de polígonos circunscritos, trazándolas a man alzada ou coa axuda de patróns de curvas.

CMCCT

### BLOQUE 3. NORMALIZACIÓN

#### Tema 10. NORMALIZACIÓN

##### CONTIDOS

- 10.1. Formatos
- 10.2. Vistas. Liñas normalizadas.
- 10.3. Escalas. Cotación.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMPETENCIAS
Describe os obxectivos e os ámbitos de utilización das normas UNE, EN e ISO, e relaciona as específicas do debuxo técnico coa súa aplicación para a elección e a dobra de formatos, para o emprego de escalas, para establecer o valor representativo das liñas, para dispor as vistas e para a cotación.	CCL
Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas.	CSIEE
Representa pezas e elementos industriais ou de construcción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispónndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas.	CAA
Cota pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispónndoas de acordo coa norma.	CMCCT
Cota espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispónndoas de acordo coa norma.	CMCCT
Representa obxectos con ocos mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes.	CSIEE

#### TEMPORALIZACIÓN

	BLOQUE	CONTIDOS	EXÁMENES
1ª AVA.	Xeometría e debuxo técnico	Trazados fundamentais Polígonos regulares	1º control parcial
		Transformacións xeométricas Tanjencias Curvas técnicas	2º control parcial
2º AVA.	Sistemas de representación	Sistema diédrico. fundamentos Puntos, rectas e planos Pertenza e intersección	1º control parcial
		Sólidos e espazos Sección planas Sistema acotado	2º control parcial
3º AVA.	Sistemas de representación e normalización	Sistema axonométrico	1º control parcial
		Sistema cónico Normalización	2º control parcial

## **Concreción do grado mínimo dos estándares de aprendizaxe para superar a materia.**

- Domina os trazados xeométricos fundamentais no plano e aplícaos na resolución de problemas prácticos nos que sexa necesario construír operación con ángulos, segmentos, lugares xeométricos, triángulos, cuadriláteros, polígonos, figuras semellantes, proporcionais e transformacións xeométricas.
- Deseña e/ou reproduce formas non excesivamente complexas, que na súa definición conteñan enlaces entre a circunferencia e recta e/ou entre circunferencias.
- Utiliza o sistema diédrico para representar figuras planas e volumes sinxelos.
- Realiza perspectivas axonométricas de corpos, definidos polas súas vistas principais, e viceversa, executadas a man alzada e/ou deliñadas.
- Utiliza e constrúe escalas gráficas para a interpretación de planos e elaboración de debuxos.
- Representa pezas e elementos industriais ou de construcción sinxelos; valorar ademais a correcta aplicación das normas referidas a vistas, cota e simplificacións indicadas na representación.
- Culmina os traballos de debuxo técnico, utiliza os diferentes procedementos e recursos gráficos, de forma que estes sexan claros, limpos e respondan ao obxectivo para os que foron realizados.
- Representa pezas en perspectiva cónica a partir das vistas diédricas dun sólido e a posición con respecto aos planos e elementos principais da perspectiva.

## **PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN**

### **Procedementos de avaliación:**

- Observación diaria e participación en clase.
- Preguntas orais
- Corrección e avaliación dos traballos e láminas realizados en cada avaliação.
- Probas teórico-prácticas (exames).
- Probas de recuperación

## **CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN**

Para a obtención da nota de cada avaliação trimestral se terán en conta tres aspectos establecidos nos seguintes porcentaxes:

- 1. EXAMES - 60%** . Procurarase fazer dous exames parciais por cada avaliação, dividindo en dúas partes a materia estudiada. Polo que cada un deles contará un 30% da nota da avaliação. Nalgún caso é posible que se faga un único exame por avaliação se o profesor o cree conveniente, neste caso contaría co un 60 %.
- 2. AS LÁMINAS** entregadas, corrixidas e puntuadas será o **30%** da nota. Se fará unha media de todos os exercicios da avaliação trimestral. As láminas non presentadas terán a nota de cero.

As láminas deberán ir identificadas e numeradas, entregaranse no prazo marcado e corrixiranse devolvéndoas debidamente cualificadas.

Nas láminas haberá de superar uns mínimos de limpeza e precisión, no admitíndose como válidas as que teñan raspaduras, borróns, engurras, tipex, etc., o que mostren signos evidentes de insuficiencia de coñecementos, de falta de destrezas ou de una inadecuada utilización dos instrumentos de debuxo. **En todo caso, será condición necesaria para superar a materia que cada alumno/a entregue o 90 % dos traballos propostos.**

Débese coidar a boa presentación, limpeza, claridade e corrección nos trazados xeométricos.

Aplicaranse as normas de debuxo en canto á utilización de diversos tipos de liñas (grosores e durezas), rotulación, formatos , acotación, etc...

- 3. OBSERVACIÓN E ANOTACIÓNIS DIARIAS DO ALUMNADO\_ 10%** da nota. Conforman este apartado os seguintes aspectos:

- Asistencia regular a clase con puntualidade.
- Traer a clase o material necesario para a realización dos traballos.
- Rigurosidade, regularidade e puntualidade na entrega de traballos (As láminas débense presentar puntualmente no prazo marcado agás causas debidamente xustificadas)
- Participación activa na clase; poñendo interese nas actividades e contestando adecuadamente as preguntas orais do profesor.
- Coidado do material e traballos propios e alleos, mantendo a limpeza na clase.

□□Respecto as normas de convivencia tanto co profesor como cos compañeiros.

A nota final o curso será a media dos resultados obtidos nas tres avaliacións trimestrais.

**As láminas serán gardadas polo alumno/a para poder presentalas ao final de cada avaliación e ao final do curso no caso de que o profesor as necesite para poder valorar en conxunto todo o seu traballo.**

## MEDIDAS E ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

Se o alumno non acada os obxectivos propostos deberá mellorar ou repetir os exercicios que o profesor lle indique ou entregar as láminas se non o fixo no seu momento.

O alumno poderá realizar unha proba de recuperación cando suspenda unha avaliación, no caso de que nesa avaliación tivera suspenso algúns exame. A proba de recuperación será unha para cada avaliación e realizarase despois das vacacións do primeiro e segundo trimestre. Haberá unha última proba en xuño para aqueles alumnos que ainda teñan suspensa algúna avaliación, sempre no caso de que nesa avaliación tiveran suspenso algúns exame.

## METODOLOXÍA E RECURSOS DIDÁCTICOS

Unha vez explicados os contidos e analizados os planteamentos xerais realizaranse os diversos exercicios prácticos marcados. A maior parte dos exercicios serán explicados paso a paso polo/a profesor/a na pizarra (na dixital ou na clásica) o alumnado os realizará na súa lámina. Se aclararán as dúbihdas e dificultades que vaian xurdindo nese momento.

En outras ocasiones unha vez explicado o tema se lles proporán algúns exercicios que o alumnado terá que resolver por se mesmo, procurando de este modo un razonamento lóxico e esforzo persoal.

- **Libro de prácticas utilizado :**

*Libro de exercicios de debuxo técnico para 1º de Bacharelato de Ricardo Ladero e Román Castro. Reprogalicia S.L. Edicións. 2009. ISBN 978-84-936762-2-3*

Se irán realizando todas as láminas do libro de exercicios pero ademais algunhas láminas poderán ser propostas polo profesor para completar os exercicios da programación

Os contidos e unidades didácticas se irán expoñendo na clase utilizando diversos recursos:

- Explicacións paso a paso dos exercicios e contidos realizados polo/a profesor/a na pizarra.
- Proxeccións de imaxes, exercicios, gráficos, aplicación didácticas e enlaces de internet

Ademais durante as clases preguntarase ao alumnado para facer un seguimento do grao de asimilación dos contidos.

O alumnado contará con mesas de debuxo abatibles nas dúas aulas onde se darán as clases de debuxo técnico, estando a maior parte delas debidamente provistas de paralex.

# Programación 2º BACHARELATO

## DEBUXO TÉCNICO II

### BLOQUE 1. TRAZADOS XEOMÉTRICOS

#### UNIDADE 1. TRAZADOS FUNDAMENTAIS NO PLANO

##### OBXECTIVOS

1. Realizar trazados xeométricos no plano coñecendo os seus fundamentos teóricos.
2. Saber aplicar ditos trazados á realización de traballos más complexos.
3. Usar correctamente o compás, a escuadra e o cartabón, a rega e o lápiz.
4. Coñecer os distintos ángulos na circunferencia e saber relationalos entre sí.

##### CONTIDOS

- 1.1 Resolución de problemas xeométricos
- 1.2 Repaso e ampliación de triángulos e cuadriláteros
- 1.3 Repaso de polígonos regulares (1 lámina)
- 1.4 Relación entre os ángulos e a circunferencia: Ángulo central, inscrito, semiinscrito, interior e exterior. Arco capaz.
- 1.5 Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións.
- 1.6 Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliares axeitadas.

Estándares de aprendizaxe

Competencias clave

Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analogía noutros problemas más sinxelos.	CSIEE
Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións.	CAA CMCCT
Identifica a estrutura xeométrica de obxectos industriais ou arquitectónicos a partir da análise de plantas, alzados, perspectivas ou fotografías, sinalando os seus elementos básicos e determinando as principais relacións de proporcionalidade.	CCL
Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construcción auxiliar utilizada.	CMCCT

#### UNIDADE 2. TRANSFORMACIÓN XEOMÉTRICAS

##### OBXECTIVOS

1. Construir e debuxar figuras xeométricas planas que teñan a mesma superficie que outras.
2. Coñecer as relacións das transformacións con a xeometría descriptiva que se estudiará máis adiante.
3. Realizar transformacións no plano, tales como homoloxías e afinidades.
4. Aplicar ditas transformacións a outros tipos de problemas.

##### CONTIDOS

## 2.1 Equivalencias.

- Triángulo equivalente a outro
- Transformación dun polígono convexo noutro equivalente dun lado menos.
- Cuadratura dun polígono regular e irregular
- Cuadratura del círculo
- Dado un triángulo, debuxar un rectángulo equivalente

## 2.2 Homoloxía.

- Definición. Determinación dos seus elementos.
- Punto homólogo doutro dado
- Homoloxía de figuras planas e circunferencias.

## 2.3 Afinidade.

- Definición. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns.
- Construcción da elipse afín a unha circunferencia.

# UNIDADE 3. TANXENCIAS

## OBXECTIVOS

1. Coñecer e comprender os fundamentos das construcións básicas de tanxencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias.
2. Saber aplicar os diferentes procedementos gráficos para resolver cada caso.
3. Analizar e ordenar todos os casos de tanxencias estudiados para aplicacións, non só de forma aislada senón insertados na definición dunha forma.
4. Realizar con corrección os enlaces, aplicando os casos de tanxencia correspondentes

## CONTIDOS

### 3.1 POTENCIA dun punto respecto a unha circunferencia.

Determinación e propiedades do eixe radical e do centro radical.

1. Eixe radical de dúas circunferencias
2. Centro radical de tres circunferencias

### Resolución de tanxencias aplicando o concepto de potencia:

1. Circunferencias tanxentes a unha recta e que pase por dous puntos
2. Circunferencias tanxentes a dúas rectas e que pasan por un punto.
3. Circunferencias tanxentes a unha circunferencia e que pasen por dous puntos.
4. Circunferencias tanxentes a dúas circunferencias dado o punto de tanxencia nunha delas.
5. Circunferencias tanxentes a unha recta e a unha circunferencia dado o punto de tanxencia na circunferencia dato.
6. Circunferencia tanxente a unha recta por un punto dela e a outra circunferencia.

### 3.2 INVERSIÓN

- Consideracións xeométricas.
- Inversión do punto, recta e circunferencia
- Resolución de tanxencias por inversión.

Estándares de aprendizaxe

Competencias clave

Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión.	CMCCT
Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos	CAA
Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construcción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.	CMCCT

## UNIDADE 4. CURVAS CÓNICAS E CURVAS CÍCLICAS

### OBXECTIVOS

1. Coñecer e comprender a naturaleza das curvas cónicas e cíclicas, diferenciando as distintas formas de xerarse.
2. Representar curvas cónicas, atendendo as suas propiedades e características.
3. Coñecer e aplicar as propiedades das curvas cónicas e a relación entre os diferentes elementos de definición, incluindo as rectas tanxentes e secantes.
4. Trazar curvas cíclicas atendendo as suas propiedades e elementos.

### CONTIDOS

Curvas cónicas. Orixe, definición e elementos principais.

#### 4.1. ELIPSE.

Trazado:

1. Dados os eixes, por puntos
2. Feixe de rectas
3. Como envolvente
4. Dada a circunferencia principal
5. Dados os diámetros conxugados determinar os eixes da elipse

Rectas tanxentes a unha elipse :

- Por un punto exterior
- Paralelas a unha dirección dada

Intersección dunha recta cunha elipse

#### 4.2. HIPÉRBOLA

Trazado:

1. Dados o eixe real e os focos
2. Dados os focos e un punto dela.
3. Feixe de rectas
4. Por envolventes

Rectas tanxentes a unha hipérbole :

- Por un punto exterior
- Paralelas a unha dirección dada

Intersección dunha recta cunha hipérbole

#### 4.3. PARÁBOLA

Trazado:

1. Dados os eixes
2. Feixe de rectas
3. Como envolvente

Rectas tanxentes a unha elipse:

- Por un punto exterior
- Paralelas a unha dirección dada

Intersección dunha recta cunha parábola

Curvas cíclicas e envolventes :

- Rectificación da circunferencia, da semicircunferencia, dun cuadrante e dun arco de circunferencia.
- Cicloide, epicicloide, hipocicloide, pericicloide, evolvente da circunferencia

Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Debuxa curvas cíclicas e cónicas e identifica os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia.	CMCCT CAA
Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.	CCL
Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.	CAA CMCCT
Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia.	CSIEE CMCCT

## BLOQUE 2. SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

### UNIDADE 5. SISTEMA DIÉDRICO

#### OBXECTIVOS

1. Entender a necesidade e a importancia do sistema diédrico.
2. Coñecer o fundamento teórico do sistema diédrico.
3. Empregar o sistema diédrico para resolver problemas de interseccións, paralelismo, perpendicularidade e distancias entre puntos, a recta e o plano.
4. Empregar a terceira proxección na resolución de problemas.
5. Coñecer e comprender en sistema diédrico os métodos que usa a xeometría descriptiva, como os abatimentos, os cambios de plano e os xiros.
6. Coñecer métodos como os abatimientos, os cambios de plano e os xiros, para representar en diédrico figuras planas.
7. Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espacio entre puntos, rectas e planos
8. Representar as superficies radiadas no plano.
9. Resolver problemas xeométricos no espacio de pirámides, conos, prismas e cilindros, e as súas seccións planas e respectivos desenvolvementos.
10. Representar os poliedros regulares e resolver problemas xeométricos de poliedros regulares: proxeccións diédricas, alturas e seccións planas.

#### CONTIDOS

- Punto, recta e plano no sistema diédrico (repaso de 1º BACH)
- Resolución de problemas de **pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade**.

- Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas.
- Construción de figuras planas no sistema diédrico.
- **Abatemento de planos.** Determinación dos seus elementos. Aplicacións.
- **Xiro** dun corpo xeométrico. Aplicacións.
- **Cambios de plano.** Determinación das novas proxeccións. Aplicacións.
- Afinidade entre proxeccións.
- Problema inverso ao abatemento.
- Corpos xeométricos no sistema diédrico.
- Representación de **poliedros regulares**. Posicións singulares.
- Determinación das súas seccións principais.
- Representación de prismas e pirámides
- Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións planas.
- Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvimentos.
- Interseccións de rectas e planos con superficies xeométricas.
- Xiros, abatements ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais

Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude.	CAA
Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.	CSIEE
Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados.	CAA
Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.	CSIE
Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.	CMCCT CAA
Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude	CMCCT
Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída	CMCCT
Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as con-forman.	CAA

## UNIDADE 6. SISTEMA AXONOMÉTRICO

### OBXECTIVOS

1. Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación axonométrico.
2. Coñecer e comprender os fundamentos prácticos dos sistemas axonométricos e a súa relación co sistema

- diédrico.
3. Empregar o sistema axonométrico para representar figuras tridimensionais no plano.
  4. Comprender e usar o sistema axonométrico para resolver problemas xeométricos no espazo de abatementos, figuras planas, sólidos e seccións.
  5. Usar e comprender a perspectiva cabaleira para representar figuras tridimensionais no plano.

## CONTIDOS

- Sistemas axonométricos ortogonais.
- Posición do triedro fundamental.
- Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema.
- Determinación de coeficientes de redución.
- Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes.
- Representación de figuras planas.
- Representación simplificada da circunferencia.
- Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións.

Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución.	CMCCT
Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispondo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.	CEC
Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras.	CMMCT

## BLOQUE 3. DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

## UNIDADE 7. PROXECTOS

### OBXECTIVOS

1. Entender a necesidade e a importancia da lingua gráfica como medio de expresión universal.
2. Diferenciar os distintos tipos de proxectos e valorar a súa importancia día a día.
3. Realizar a presentación dun proxecto, concebido desde o seu planteamiento e planificación

### CONTIDOS

- Elaboración de bosquejos, esbozos e planos.
- Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual.
- Proxecto: tipos e elementos.
- Planificación de proxectos.
- Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas.
- Elaboración das primeiras ideas.
- Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construcción.
- Presentación de proxectos.
- Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo.
- Debuxo de bosquejos a man alzada e esquemas.

- Elaboración de debuxos cotados.
- Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos.

Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construcción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á lingua do debuxo técnico.	CSC
Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.	CMCCT
Debuxa bosqueños a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.	CCEC
Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispondo as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosqueños a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación.	CCEC

## UNIDADE 8. RECURSOS INFORMÁTICOS

### OBXECTIVOS

1. Valorar os programas informáticos de CAD pola súa exactitude, rapidez, limpeza e capacidade de modificación.
2. Realizar debuxos e planos en 2D e 3D utilizando programas de CAD.
3. Completar a presentación dun proxecto usando os debuxos e planos realizados con programas de CAD.

### CONTIDOS

- Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivamento e á presentación de proxectos.
- Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas.
- Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
- Selección do encadramento, a iluminación e o punto de vista.
- Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos.

Estándares de aprendizaxe	Competencias clave
Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.	CD
Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispondo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.	CD
Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoo ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.	CD

Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron.

CD

## TEMPORALIZACIÓN

	BLOQUE	CONTIDOS	EXÁMENES
1ª AVA.	Xeometría e debuxo técnico	Trazados fundamentais Transformacións xeométricas	1º control parcial
		Tanxencias Curvas cónicas e cíclicas	2º control parcial
2º AVA.	Sistemas de representación	Sistema diédrico (1º parte)	1º control parcial
		Sistema diédrico (2º parte)	2º control parcial
3º AVA.	Sistemas de representación e documentación gráfica de proxectos	Sistema axonométrico	1º control parcial
		Documentación gráfica de proxectos	2º control parcial

## PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

### Procedimentos de avaliação:

- Observación diaria e participación en clase.
- Preguntas orais
- Corrección e avaliação dos traballos e láminas realizados en cada avaliação.
- Probas teórico-prácticas (exames).
- Probas de recuperación

## CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Para a obtención da nota de cada avaliação trimestral se terán en conta tres aspectos establecidos nos seguintes porcentaxes:

**1. EXAMES - 60%** . Procurarase fazer dous exames parciais por cada avaliação, dividindo en dúas partes a materia estudiada. Polo que cada un deles contará un 30% da nota da evaluación. Nalgún caso é posible que se faga un único examen por avaliação se o profesor o cree conveniente, neste caso contaría co un 60 %.

**2. AS LÁMINAS** entregadas, corrixidas e puntuadas será o **30%** da nota. Se fará unha media de todos os exercicios da avaliação trimestral. As láminas non presentadas terán a nota de cero.

As láminas deberán ir identificadas e numeradas, entregaranse no prazo marcado e corrixiranse devolvéndoas debidamente cualificadas.

Nas láminas haberá de superar uns mínimos de limpeza e precisión, no admitíndose como válidas as que teñan raspaduras, borróns, engurras, tipex, etc., o que mostren signos evidentes de insuficiencia de coñecementos, de falta de destrezas ou de una inadecuada utilización dos instrumentos de debuxo. **En todo caso, será condición necesaria para superar a materia que cada alumno/a entregue o 90 % dos traballos propostos.**

Débese coidar a boa presentación, limpeza, claridade e corrección nos trazados xeométricos.

Aplicaranse as normas de debuxo en canto á utilización de diversos tipos de liñas (grosores e durezas), rotulación, formatos , acotación, etc...

**3. OBSERVACIÓN E ANOTACIÓNIS DIARIAS DO ALUMNADO\_ 10% da nota.** Conforman este apartado os seguintes aspectos:

- Asistencia regular a clase con puntualidade.
- Traer a clase o material necesario para a realización dos traballos.
- Rigurosidade, regularidade e puntualidade na entrega de traballos (As láminas débense presentar puntualmente no prazo marcado agás causas debidamente xustificadas)
- Participación activa na clase; poñendo interese nas actividades e contestando adecuadamente as preguntas orais do profesor.
- Coidado do material e traballos propios e alleos, mantendo a limpeza na clase.
- Respecto as normas de convivencia tanto co profesor como cos compañeiros.

A nota da avaliación final do curso será a media dos resultados obtidos nas tres avaliacións trimestrais.

**As láminas serán gardadas polo alumno/a para poder presentalas ao final de cada avaliación e ao final do curso no caso de que o profesor as necesite para poder valorar en conxunto todo o seu traballo.**

#### **MEDIDAS E ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN**

Se o alumno non acada os obxectivos propostos deberá mellorar ou repetir os exercicios que o profesor lle indique ou entregar as láminas se non o fixo no seu momento.

O alumno poderá realizar unha proba de recuperación cando suspenda unha avaliación, no caso de que nesa avaliación tivera suspenso algún exame. A proba de recuperación será unha para cada avaliación e realizarase despois das vacacións do primeiro e segundo trimestre. Haberá unha última proba en xuño para aqueles alumnos que áinda teñan suspensa alguma avaliación, sempre no caso de que nesa avaliación tiveran suspenso algún exame.

#### **METODOLOXÍA E RECURSOS DIDÁCTICOS**

Unha vez explicados os contidos e analizados os planteamentos xerais realizaranse os diversos exercicios prácticos marcados. A maior parte dos exercicios serán explicados paso a paso polo/a profesor/a na pizarra (na dixital ou na clásica) o alumnado os realizará na súa lámina. Se aclararán as dúbihdas e dificultades que vaian xurdindo nese momento.

En outras ocasiones unha vez explicado o tema se lles proporán algúns exercicios que o alumnado terá que resolver por se mesmo, procurando de este modo un razonamento lóxico e esforzo persoal.

Os contidos e unidades didácticas se irán expoñendo na clase utilizando diversos recursos:

- Explicacións paso a paso dos exercicios e contidos realizados polo/a profesor/a na pizarra.
- Proxeccións de imaxes, exercicios, gráficos, aplicación didácticas e enlaces de internet

Ademais durante as clases preguntarase ao alumnado para facer un seguimento do grao de asimilación dos contidos.

O alumnado contará con mesas de debuxo abatibles nas dúas aulas onde se darán as clases de debuxo técnico, estando a maior parte delas debidamente provistas de paralex.

## **ORGANIZACIÓN DAS ACTIVIDADES DE SEGUIMENTO, RECUPERACIÓN E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.**

Con respecto a aqueles alumnos que teñan pendente algún curso de Educación Plástica e Visual se les entregará ó principio de curso dunha serie de actividades para realizar e que poderán entregar antes de dúas datas límites, a primeira data a volta das vacacións de Nadal. A outra metade de actividades plantexadas será entregada na primeira semana de abril.

Os traballos serán deseñados para que que repasen os contidos básicos do curso anterior e os poñan en práctica especialmente nos exercicios de debuxo xeométrico, noutros casos se procurará que traballen outros aspectos más artísticos e creativos, analizando os temas dados e propoñendo solucións orixinais e propias que recollan os aspectos estudiados.

Ademais se realizará unha **proba de carácter práctico** baseada nos traballos propostos e nos mínimos esixibles.

A nota da recuperación de pendentes terá en conta os exercicios (50%) e a proba (50%) valorando o interese, a actitude e o esforzo que demostrou o alumno na superación da materia. E atendendo as súas dificultades iniciais e o grao de superación das mesmas.

Se o alumnado coa materia pendente ten calquera dúbida ofrécese a axuda do profesor/a xefe/a do departamento para que dentro das súas posibilidades de horario poda atendelas. Neste caso nun recreo.

Aqueles alumnos que non presenten os traballos propostos o non se presenten a proba, terán a posibilidade de presentarse a unha proba no mes de maio de carácter xeral da materia que terá como referentes os mínimos esixibles. A data de dita proba se poñerá en coñecemento destes alumnos.

## **MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE**

### **Descripción do grupo despois da avaliación inicial**

Á hora de plantexar as medidas de atención á diversidade temos que recabar, en primeiro lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos e alumnas; como mínimo debe coñecerse a relativa a:

- O número de alumnos e alumnas.
- O funcionamento del grupo (clima do aula, nivel de disciplina, atención...).
- As fortalezas que se identifican no grupo en cuanto o desenvolvemento de contidos curriculares.
- As necesidades que se haxan podido identificar; convén pensar en esta fase en como se poden abordar (*planificación de estratexias metodolóxicas, xestión del aula, estratexias de seguimento de la eficacia de medidas, etc.*).
- As fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciais.
- Os desempeños competenciais prioritarios que hai que practicar no grupo en esta materia.
- Os aspectos que se deben ter en conta ao agrupar a los alumnos e ás alumnas para los trabajos cooperativos.
- Os tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel xeral para obter un logro óptimo do grupo.

### **Necesidades individuais**

A avaliación inicial nos facilita non so coñecemento acerca do grupo como conxunto, senón que tamén nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuais dos nosos estudiantes; a partir de ela poremos:

- Identificar aos alumnos ou as alumnas que necesitan un maior seguimento o personalización de estratexias no seu proceso de aprendizaxe. (Débese ter en conta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades e con necesidades non diagnosticadas, pero que requiran atención específica por estar en resgo, pola súa historia familiar, etc.).
- Saber as medidas organizativas a adoptar. (Planificación de reforzos, ubicación de espazos, xestión de tempos grupais para favorecer a intervención individual).
- Establecer conclusións sobre as medidas curriculares a adoptar, así como sobre os recursos que vanse a empregar.
- Analizar o modelo de seguimento que vaise a utilizar con cada un de eles.
- Acotar o intervalo de tempo e o modo en que vanse a avaliar os progresos destes estudiantes.
- Fixar o modo en que se va a compartir a información sobre cada alumno ou alumna co resto de docentes que interveñen no seu itinerario de aprendizaxe; especialmente, co titor.

## **ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESCOLARES**

- Se potenciará a participación do alumnado de Plástica (ESO) dentro do programa de actividades do centro; conmemoracións e celebracións tales como o Magosto, Entroido, Letras Galegas, Día da Paz, Día do Libro e Poesía... colaborando en aquellas actividades artísticas que poidan ser compaxinadas coa programación como no deseño de carteis ou decoracións para o centro. Neste caso se lles proverá do material necesario para a súa realización.

- Ademais se motivará a participación do alumnado nos diferentes **concursos** de debuxo convocados polo centro e a Asociación de Nais e País (ANPA).
- Así mesmo, pénsase a posibilidade de realizar algunha **saída didáctica** co motivo de exposicións temporais ou visitas guiadas a museos, e coordinadas pola vicedirección do centro. Se ao longo do curso xurdiran posibilidades de interese didáctico e artístico, áinda que non estean programadas de antemán, e dependendo da oferta cultural poderá organizarse a visita. Serán prioritarios aqueles cursos que poidan aproveitar máis dita experiencia segundo estea deseñada, e procurando sempre ir alternando as saídas nos distintos niveis.

Possibles visitas de interese na cidade; Museo Marco, Pinacoteca, Colección permanente e exposicións da Afundación, Fundación Pedro Barrié de la Maza...

## ELEMENTOS TRANSVERSAIS

Se fomentará o desenvolvemento da **igualdade efectiva entre homes e mulleres**, a prevención da **violencia de xénero** ou contra persoas con discapacidade e os valores inherentes ó principio de igualdade de trato e non discriminación por calquera condición ou circunstancia persoal ou social.

Concretamente este curso se colaborará nunha actividade de sensibilización do alumnado **contra a violencia de xénero** convxuntamente con outros departamentos e a vicedirección do centro. Ese día se colocarán varios rótulos no instituto con frases de “respecto e non violencia”, ditos rótulos os realizarán os alumnos de plástica (4º ESO) e ademais se realizará unha presentación de fotografías e música no vestíbulo do instituto durante o recreo.

En el ámbito de la **educación e a seguridade** vial, se poderán realizarán carteis ou analizarán algunas campañas publicitarias contra la prevención de los accidentes de tráfico como exemplo de comunicación visual, promovendo a reflexión e concienciación ante estes casos.

## CONTRIBUCIÓN AO PROXECTO LECTOR, AO PLAN TIC, E AO PLAN DE CONVIVENCIA.

Fomentarase a compresión lectora dando ós alumnos as ferramentas necesarias para entender os textos cos que se traballe, de xeito que sexan autónomos para a súa aprendizaxe. Dentro da actividade de “Hora de ler” que se desenvolverá no centro nos cursos de 1º e 2º de ESO se adicará a clase de Educación Plástica no momento que se determine segundo o calendario proposto.

Dentro das actividades e concursos convocados no instituto, animarase aos alumnos a participar nelas, tales como concursos de relatos, ilustracións de contos, campañas de animación a lectura,etc...

Potenciarase a lectura de **cómics** como elemento integrador da lingua xe plástica e lingua xe escrita, traballando cos cómics da biblioteca no momento de realizar as actividades deseñadas dentro da programación. Se analizarán os diferentes recursos expresivos utilizados; viñetas, bocadillos, onomatopeas, metáforas visuais..

Outras lecturas e consultas recomendadas e a súa disposición na biblioteca serán os manuais, textos tales como:

- “*ENCICLOPEDIA DE ARTISTAS GALLEGO*”. Nova Galicia Edicións
- “*HISTORIA UNIVERSAL DEL ARTE*”. Editorial Planeta., 1992
- *PLÁSTICA GALLEGA. CAV. Caixa de Aforros Municipal de Vigo. 1981*
- *Monografías e guías de Arte.*
- *Libros de Debuxo Técnico e Plástica.*
- *Manuais de técnicas artísticas, fotografía e cine.*

As TIC serán empregadas puntualmente, cando se poda acceder ás aulas de informática para que os alumnos tomen contacto co funcionamento dalgúns programas informáticos e sexan capaces de entender o ordenador como outra ferramenta de traballo e para conseguir plasmar unha idea. O uso dos ordenadores no centro será maior en cursos superiores como cuarto da ESO traballando con programas tales como: **Gimp** para o tratamento da imaxe dixital, **Openoffice Draw** para imaxes vectoriais e **moviemaker** para a edición de vídeos.

Ademais procurarase potenciar o uso de ordenadores na casa para actividades didácticas, compartindo documentos, enlaces e información relevante da materia en Drive cos alumnos. Isto supón un aforro de fotocopias e textos e abre unha serie de posibilidades de ampliación de contidos ós alumnos que teñan interese en algún aspecto en particular.

## INDICADORES DE LOGRO PARA AVALIAR O PROCESO DE ENSINO E A PRÁCTICA DOCENTE

Indicadores de logro do proceso de ensino

	Escala			
	1	2	3	4
1. O nivel de dificultade foi adecuado ás características do alumnado.				
2. Conseguíuse crear un conflito cognitivo que favoreceu a aprendizaxe.				
3. Conseguíuse motivar para lograr a actividade intelectual e física do alumnado.				
4. Conseguíuse a participación activa de todo o alumnado.				

5. Contouse co apoio e coa implicación das familias no traballo do alumnado.				
6. Mantívose un contacto periódico coa familia por parte do profesorado.				
7. Adoptáronse as medidas curriculares adecuadas para atender ao alumnado con NEAE.				
8. Adoptáronse as medidas organizativas adecuadas para atender ao alumnado con NEAE.				
9. Atendeuse adecuadamente á diversidade do alumnado.				
10. Usáronse distintos instrumentos de avaliación.				
11. Dáse un peso real á observación do traballo na aula.				
12. Valorouse adecuadamente o traballo colaborativo do alumnado dentro do grupo.				

#### Indicadores de logro da práctica docente

	Escala			
	1	2	3	4
1. Como norma xeral, fanse explicacións xerais para todo o alumnado.				
2. Ofrécense a cada alumno/a as explicacións individualizadas que precisa.				
3. Elabóranse actividades atendendo á diversidade.				
4. Elabóranse probas de avaliación adaptadas ás necesidades do alumnado con NEAE.				
5. Utilízanse distintas estratexias metodolóxicas en función dos temas a tratar.				
6. Combínase o traballo individual e en equipo.				
7. Poténcianse estratexias de animación á lectura.				
8. Poténcianse estratexias tanto de expresión como de comprensión oral e escrita.				
9. Incorpóranse as TIC aos procesos de ensino – aprendizaxe.				
10. Préstase atención aos elementos transversais vinculados a cada estándar.				
11. Ofrécense ao alumnado de forma rápida os resultados das probas / traballos, etc.				
12. Analízanse e coméntanse co alumnado os aspectos más significativos derivados da corrección das probas, traballos, etc.				
13. Dáselle ao alumnado a posibilidade de visualizar e comentar os seus acertos e errores.				
14. Grao de implicación do profesorado nas funcións de titoría e orientación.				
15. Adecuación, logo da súa aplicación, das ACS propostas e aprobadas.				
16. As medidas de apoio, reforzo, etc. están claramente vinculadas aos estándares.				
17. Avalíase a eficacia dos programas de apoio, reforzo, recuperación, ampliación...				

#### MECANISMOS DE REVISIÓN, AVALIACIÓN E MODIFICACIÓN DAS PROPIAS PROGRAMACIÓN DIDÁCTICAS EN RELACIÓN COS RESULTADOS ACADÉMICOS E PROCESOS DE MELLORA.

Durante o transcurso da marcha académica farase unha reflexión e análise da programación coordinada por todos os membros do departamento.

Aspectos a avaliar:

- Temporalización das unidades didácticas
- Desenvolvemento dos obxectivos didácticos
- Manexo dos contidos da unidade
- Descriptores e desempeños competenciais
- Realización de tarefas
- Estratexias metodolóxicas
- Recursos e medios materiais utilizados
- Criterios de avaliación
- Uso de diversas ferramentas de avaliación
- Atención a la diversidade
- Interdisciplinariedade

Para poder coordinar e comentar estes aspectos a avaliar os logros e posibles melloras da programación con todos os componentes do departamento, se adicará parte das reunións do departamento a comentar as incidencias, o deseño das

actividades e a temporalización, tendo en conta aquelas actividades más idóneas e procurando adecuar a programación a estes posibles logros. Sacaranse conclusiones e terase en conta no deseño das programacións sucesivas.

Ademais analizaranse as características dos grupos, e os casos que precisan unha atención a diversidade.

## REFERENCIAS NORMATIVAS

- Lei Orgánica 2/2006, do 3 de maio, de Educación (LOE), modificada parcialmente pola Lei Orgánica 8/2013, do 9 de decembro, para a mellora da calidade educativa (LOMCE).
- Real Decreto 1105/2014, do 26 de decembro, polo que se establece o currículo básico da Educación Secundaria Obrigatoria e do Bacharelato (BOE do 3 de xaneiro de 2015).
- Orde ECD/65/2015, do 21 de xaneiro, pola que se describen as relacións entre as competencias, os contidos e os criterios de avaliación da educación primaria, a educación secundaria obrigatoria e o bacharelato (BOE do 29).
- Decreto 86/2015, do 25 de xuño, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato na Comunidade Autónoma de Galicia (DOG do 29).
- Orde do 15 de xullo de 2015 pola que se establece a relación de materias de libre configuración autonómica de elección para os centros docentes nas etapas de educación secundaria obrigatoria e bacharelato, e se regula o seu currículo e a súa oferta (DOG do 21).
- Resolución do 27 de xullo de 2015, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, pola que se ditan instrucións no curso académico 2015/16 para a implantación do currículo da educación secundaria obrigatoria e do bacharelato nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia (DOG do 29).

Vigo, outubro de 2016

Elena Guerra Prado  
Xefa do departamento