

Mediante a aplicación deste criterio, avaliarase o nivel de coñecemento do sistema de planos acotados para utilizalos na resolución de casos prácticos. Así mesmo, a utilización de escalas permitirá igualmente, coñecer o nivel de integración dos coñecementos que se van adquirindo.

9. Culminar os traballos de debuxo técnico, utilizando os diferentes recursos gráficos, de forma que estes sexan claros, limpos e respondan ao obxectivo para os que foron realizados.

Con este criterio quérese valorar a capacidade para dar distintos tratamentos ou aplicar diferentes recursos gráficos ou ata informáticos, en función do tipo de debuxo que se vai realizar e das distintas finalidades deste. Este criterio deberá integrarse no resto de criterios de avaliación na medida que lles afecte.

Orientacións metodolóxicas.

Como liñas metodolóxicas no desenvolvemento deste currículo, propóñense, entre outras:

- Relacionar a teoría coa práctica, buscando a aplicación do aprendido.

- Traballar con casos prácticos encamiñados á resolución de problemas reais, presentes na vida cotiá.

- Propiciar o traballo en grupo, respectando a iniciativa e creatividade de cada unha das persoas que o compoñen.

- Uso das novas tecnoloxías da información e comunicación, tanto para a busca e selección de informacións específicas como para a elaboración de proxectos creativos.

- Potenciar a flexibilidade na elección de tratamentos ou recursos gráficos na resolución de proxectos.

- Incidir na necesidade do esforzo e tenacidade para o logro de destrezas e precisión nos obxectivos previstos.

DESEÑO

Introdución.

O deseño podería dicirse, que é, sobre todo, un medio de humanización dos procesos industriais.

O deseño nace como unha profesión dedicada a proxectar os produtos, as mensaxes e os ambientes que nos rodean. Mellora as súas calidades estéticas, achegando contidos culturais e optimizando o seu funcionamento.

Os principios teóricos do deseño teñen os seus fundamentos nas teorías formuladas na Escola da Bauhaus a principios do século XX. Posteriormente xorden novas correntes, asociadas ás transformacións sociais, culturais e políticas que se van sucedendo.

Hoxe en día, a identidade desta disciplina está tamén en proceso de transformación.

Pasamos dunha sociedade da demanda a unha sociedade da oferta e o impacto da revolución tecno-

lóxica tamén vai mais alá da substitución dunhas ferramentas por outras máis eficaces. A tendencia parece dirixida a formular problemas máis que a solucionarlos, desatendendo o moito que queda por resolver.

Ante o papel relevante do deseño neste contexto de cambio, o ensino debe interpor recursos conceptuais e metodolóxicos. A materia de deseño está orientada a proporcionar unha base sólida acerca dos principios e fundamentos que constitúen esta actividade, así como a fomentar o proceso de reflexión e análise sobre unha práctica tan significativa na actualidade.

Os coñecementos adquiridos na área de educación plástica e visual, na que xa aparecían contidos relacionados co mundo do deseño, achegaron unha base formativa de tipo xeral. O carácter aberto e interdisciplinario do contexto da materia complétase co resto das materias propias da modalidade sen renunciar á propia especificidade dos contidos da mesma.

Estes contidos agrúpanse en catro bloques que fan referencia aos fundamentos do deseño, en xeral, e á súa aplicación; ao deseño gráfico, deseño de obxectos e deseño do espazo habitable. Esta presentación responde á intención de agrupar saberes e procedementos. Por iso o seu desenvolvemento non debe entenderse de forma lineal.

Obxectivos.

A ensinanza de deseño no bacharelato terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Coñecer os principios e fundamentos que constitúen a actividade de deseño.

2. Comprender as raíces do deseño, a evolución do concepto, os seus diferentes ámbitos de aplicación e os factores que o condicionan.

3. Analizar e recoñecer os condicionantes funcionais e as funcións simbólicas no deseño actual.

4. Comprender a importancia de facer un uso non sexista da linguaxe visual, así como valorar a necesidade de non recorrer aos estereotipos nas mensaxes das súas propias creacións.

5. Desenvolver unha actitude crítica sobre a idoneidade das solucións de deseño ofrecidas.

6. Valorar o papel de Galicia dentro do panorama da creación e da industria asociada ao deseño.

7. Valorar a importancia dos métodos no proceso de deseño e aplicarlos no seu uso.

8. Resolver propostas de deseño, de distintos ámbitos e baixa tecnoloxía, de forma satisfactoria.

9. Discernir entre valores estéticos asociados a valores funcionais, fronte a ornamento e artificio.

10. Saber escoller e usar as técnicas gráfico-plásticas axeitadas para cada proxecto e empregalas de forma correcta.

11. Coñecer e experimentar as diferentes relacións compositivas e posibilidades que poden xerar os elementos visuais.

12. Comprender o papel do deseño na cultura contemporánea como referente de correntes estéticas.

13. Recoñecer a capacidade desta actividade para influír no contorno e recibir a súa influencia.

14. Desenvolver hábitos de traballo e investigación que animen o alumnado a superarse.

15. Valorar e respectar o traballo das outras persoas e a cooperación como método de traballo.

Contidos.

Contidos comúns.

-Valoración e recoñecemento da importancia do deseño na sociedade actual e da súa contribución ao progreso e a unha mellor calidade de vida para as persoas.

-Recoñecemento da influencia do contexto social na demanda e produción de obxectos de deseño.

-Identificación dentro do sistema icónico do medio cultural do alumnado de manifestacións ou produtos de deseño.

-Desenvolvemento da capacidade analítica e sintética do alumnado, mellorando a súa capacidade para tomar decisións responsables, fundamentadas e críticas.

-Fomento da participación do alumnado ante as controversias que poidan xurdir nos procesos de elaboración e resolución de problemas de deseño.

- Busca, selección e comunicación de información e de conclusións empregando diferentes recursos e ferramentas, así como a terminoloxía axeitada.

-Valoración das consecuencias ambientais da evolución tecnolóxica e mais da explotación de recursos naturais e recoñecemento da necesidade dun desenvolvemento sustentable.

O deseño e o seu contexto.

-Ideoloxía: carácter social, cultural e artístico do deseño.

-Evolución: da artesanía á industria.

-Campos de aplicación do deseño: deseño gráfico, industrial, interiorismo, deseño de moda, xoiaría, etc. Aproximación á realidade social, cultural e industrial asociada ao deseño en Galicia.

-Aplicación dos métodos de deseño (creatividade, proxecto, maqueta, prototipo).

Deseño gráfico.

-Análise das funcións comunicativas do deseño gráfico: identidade, información e persuasión.

-Elementos básicos da forma: o punto, a liña e o plano. Formas xeométricas básicas. Investigación sobre as devanditas formas.

-A linguaxe visual: estrutura, composición e aplicacións.

-Planificación do espazo. Repetición e ordenación: redes modulares. Simetría. Dinamismo. Deconstrución.

-A cor: uso plástico e psicolóxico.

-A textura: tipos e aplicacións.

-A tipografía: familias tipográficas, evolución, características e aplicacións.

-Áreas de aplicación do deseño gráfico.

-O cartel: características e evolución histórica.

-A identidade e a publicidade: marcas e logotipos.

-A sinalética: características e aplicacións.

-Técnicas gráficas aplicadas ao deseño: augada, colaxe, infografía.

Deseño de obxectos.

-Nocións de antropometría, ergonomía e biónica.

-Sistemas de representación: sistema diédrico e axonometrías. Acotación, seccións, escalas e esbozos. Aplicacións.

-Deseño de produto: proceso industrial. Nocións básicas sobre materiais, cor e sistemas de fabricación. Obxecto simple e obxecto articulado.

-Principais acontecementos da historia do deseño industrial: o movemento Arts and Crafts, a Bauhaus, a Escola de Ulm, o deseño mediterráneo, o deseño escandinavo e outros.

Deseño do espazo habitable.

-Aplicacións de escalas nos distintos sistemas de representación.

-A perspectiva cónica.

-Organización do espazo habitable: distribución, itinerarios, percorridos. A proxémica e a psicoloxía do espazo.

-Estudo da cor, luz, texturas e ambientación.

-Os factores ambientais no deseño de espazos habitables.

-Nocións básicas de materiais e instalacións.

Criterios de avaliación.

1. Utilizar os elementos básicos da linguaxe visual para establecer diferentes relacións compositivas e recoñecer posibles aplicacións destas estruturas en obxectos concretos de deseño.

Este criterio busca valorar a capacidade compositiva, o uso adecuado dos elementos visuais e as súas relacións, así como as súas posibilidades expresivas, especialmente o uso da cor: as súas calidades funcionais e estéticas e a súa adecuación ás diferentes aplicacións segundo códigos semánticos e psicolóxicos.

2. Realizar proxectos elementais de deseño gráfico no campo da identidade, da sinalización, da edición e da publicidade.

Este criterio trata de avaliar a capacidade de aplicar os coñecementos adquiridos na execución de proxectos concretos de deseño gráfico: composición, metodoloxía, linguaxe formal, linguaxe simbólica, retórica e condicionamentos funcionais.

3. Comprender as relacións do deseño coa natureza, a sociedade, a ideoloxía e a ética. Coñecer e describir as características fundamentais dos movementos históricos, correntes e escolas máis relevantes da historia do deseño.

A través deste criterio preténdese avaliar se se comprende o deseño como unha actividade conectada sempre cun contorno natural e/ou cultural en que os factores específicos do deseño se atopan sempre mediatizados por factores contextuais. Tamén avaliará se se recoñecen as correntes e escolas máis relevantes.

4. Facer uso do método axeitado para o desenvolvemento proxectual do obxecto de deseño.

O obxectivo deste criterio é saber se se valora a importancia da metodoloxía como ferramenta para a formulación, desenvolvemento e comunicación acertada do proxecto.

5. Determinar as principais familias tipográficas, establecendo nocións elementais de lexibilidade, estrutura, espazado e composición.

Con este criterio preténdese comprobar a capacidade para usar de forma axeitada a tipografía seguindo criterios acertados na súa elección e composición.

6. Analizar diferentes obxectos de deseño, e determinar a súa idoneidade, realizando en cada caso un estudo da súa dimensión pragmática, simbólica e estética.

A través deste criterio pódese xulgar a capacidade para analizar os aspectos formais, estruturais, semánticos e funcionais de diferentes obxectos de deseño, que poderán ser obxectos naturais, obxectos simples ou articulados de uso cotián, ou obxectos propios de deseño gráfico.

7. Coñecer nocións básicas de ergonomía e antropometría co fin de aplicalas no deseño.

Este criterio trata de valorar o coñecemento e a posta en práctica de condicionamentos tan importantes como as medidas do corpo humano (estáticas e dinámicas) e as súas características co fin de optimizar o uso dun obxecto de deseño.

8. Realizar unha proposta elemental de deseño industrial, co fin de deseñar un obxecto seguindo un proceso metodolóxico axeitado na súa formulación, representación e execución.

Con este criterio preténdese avaliar a capacidade para adecuar e articular os condicionamentos que inciden no deseño, axustando os materiais, cor e

procesos de fabricación á súa proposta, así como a correcta utilización de técnicas e sistemas de representación.

9. Realizar un proxecto elemental de espazo habitable, empregando un proceso metodolóxico axeitado no desenvolvemento do proxecto.

Este criterio servirá para avaliar a capacidade de atopar solucións de habitabilidade, distribución e circulación no espazo, adecuando o uso de materiais, iluminación, cor e instalacións, empregando correctamente as técnicas e sistemas de representación.

Orientacións metodolóxicas.

O ensino da materia de deseño debe ser creativa e propulsora da creatividade; dinámica e que invite á actividade. Por iso o labor docente se baseará nas seguintes estratexias:

- Promover a interacción entre o alumnado e o profesorado, para crear un ambiente de cooperación e participación que favoreza a comunicación e o intercambio de ideas.

- Presentar propostas de traballo que transcendan o ámbito disciplinar e teñan en conta a realidade tecnolóxica, social, cultural e ética en que están inmersos para fomentar a motivación persoal.

- Empregar e fomentar o uso das TIC, tanto para informarse como para comunicarse, así como para analizar produtos procedentes de distintos medios de comunicación cun sentido crítico e estético.

- Crear contextos de aprendizaxe que favorezan que o alumnado se implique, planificando e avaliando os seus procesos de aprendizaxe, identificando as súas dificultades e buscando estratexias que favorezan a construción de coñecemento.

- Fomentar a autonomía e a iniciativa persoal, así como a creatividade, a través da realización de proxectos experimentais de deseño por parte do alumnado.

- Considerar as implicacións sociais, culturais e artísticas do deseño e as posibles relacións con outros campos de coñecemento.

HISTORIA DA ARTE

Introdución.

O obxecto de estudo desta materia é a obra de arte como produto resultante da creatividade e da actuación humana en diálogo permanente co tempo e co espazo, que se expresa cos seus propios códigos e enriquece a visión global da realidade e as súas formas de facerse manifesta.

A finalidade principal da materia, presente nunha educación artística vinculada ao mundo das humanidades e para o alumnado que opta por unha formación específica no campo das artes, consiste en observar, analizar, interpretar, sistematizar e valorar as obras de arte, situándoas no seu contexto temporal e espacial. A través dela apréndese a percibir a