

Programación Departamento Artes Plásticas

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL 1º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL 3º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL 4º ESO
DEBUXO TÉCNICO I
DEBUXO TÉCNICO II
DEBUXO ARTÍSTICO I
DEBUXO ARTÍSTICO II

ÍNDICE

1. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBRIGATORIA.....	5
1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
1.2 CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	5
1.3 OBXECTIVOS DE ETAPA.....	6
2. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 1º ESO.....	8
2.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.....	9
2.2 OBXECTIVOS EN 1º ESO.....	18
2.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN.....	19
3. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 3º ESO.....	21
3.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.....	21
3.2 OBXECTIVOS EN 3º ESO.....	30
3.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN.....	32
3.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	32
4. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 4º ESO.....	34
4.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.....	35
4.2 OBXECTIVOS EN 4º ESO.....	43
4.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN.....	45
4.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	45
5. ASPECTOS COMÚNS A TODA A SECUNDARIA.....	47
5.1 METODOLÓXÍA.....	47
5.2 MATERIAIS E RECURSOS.....	48
5.3 PROCEDIMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.....	49
5.4 RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓN PENDINGES.....	50
5.5 GRADO DE CONSECUCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE EN SECUNDARIA.....	51
6. BACHARELATO. DEBUXO TÉCNICO I, DEBUXO TÉCNICO II.....	52
6.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	52
6.2 CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.....	53
6.3 OBXECTIVOS XERAIS DE DEBUXO TÉCNICO.....	55
7. DEBUXO TÉCNICO I.....	56
7.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.....	56
7.2 OBXECTIVOS EN DEBUXO TÉCNICO 1º BAC.....	67
7.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN.....	68
7.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	70
7.4.1 CRITERIOS DE AVALIACIÓN.....	70
7.4.2 CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN.....	70

7.4.3 AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	71
8. DEBUXO TÉCNICO II.....	71
8.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.....	71
8.2 OBXECTIVOS EN DEBUXO TÉCNICO II.....	80
8.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN.....	81
8.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN. CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	82
8.4.1 CRITERIOS DE AVALIACIÓN.....	82
8.4.2 CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN.....	83
8.4.3 AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	83
9. ASPECTOS COMÚNS A DEBUXO TÉCNICO I E DEBUXO TÉCNICO II.....	84
9.1 METODOLOXÍA.....	84
9.2 MATERIAIS E RECURSOS.....	84
9.3 PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.....	85
9.4 RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓNS PENDENTES.....	85
9.5 GRADO DE CONSECUCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE EN DEBUXO TÉCNICO.	86
10. DEBUXO ARTÍSTICO I E DEBUXO ARTÍSTICO II.....	86
10.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN.....	86
10.2 CONTRIBUCION DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE..	87
11.3 OBECTIVOS XERAIS DEBUXO ARTÍSTICO.....	88
11. DEBUXO ARTÍSTICO I 1º BAC.....	89
11.1 OBXECTIVOS.....	89
11.2 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, AS COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.....	90
11.3 UNIDADES DIDÁCTICAS E TEMPORALIZACIÓN.....	95
11.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.....	95
12. DEBUXO ARTÍSTICO II 2º BAC.....	96
12.1 OBXECTIVOS.....	96
12.2 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE , COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES, TEMPORALIZACION.....	98
12.3 UNIDADES DIDÁCTICAS E TEMPORALIZACIÓN.....	104
12.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN, AVALIACION ORDINARIA E ETRAORDINARIA.....	104
13. ASPECTOS COMÚNS A DEBUXO ARTÍSTICO I E DEBUXO ARTÍSTICO II.....	105
13.1 METODOLOXÍA.....	105
13.2 MATERIAIS E RECURSOS.....	106
13.3 PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN.....	106
13.4 RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓNS PENDENTES.....	107
14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESOLARES.....	107
15. MEDIDAS DE ATENCION Á DIVERSIDADE.....	107
16. OS ELEMENTOS TRANSVERSAIS.....	108
17. A AVALIACIÓN INICIAL.....	111
18. PROCEDEMENTOS DE ACREDITACIÓN DOS COÑECEMENTOS EN DEBUXO ARTÍSTICO II E DEBUXO TÉCNICO II.....	111
19. ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES.....	111

<u>20. AVALIACIÓN DA PROGRAMACIÓN E A PRÁCTICA DOCENTE.....</u>	<u>114</u>
<u>21. O PLAN TIC.....</u>	<u>117</u>
<u>22. O PLAN LECTOR.....</u>	<u>117</u>

1. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBRIGATORIA

1.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

Se noutras épocas históricas era a palabra, tanto na súa expresión oral como escrita, a principal forma de expresión e de transmisión de ideas e sentimentos, non cabe dúbida de que na época na que estamos inmersos/as a imaxe cobrou un protagonismo sen precedentes en ningunha outra época da historia da humanidade. A materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual parte dos bloques impartidos na educación primaria na área de Educación Artística. A parte destinada á educación plástica xa anticipaba os mesmos bloques dos que parte a materia en ESO, baixo as denominacións de "Educación audiovisual", "Debuxo técnico" e "Expresión artística". Nos tres primeiros cursos da ESO esta materia estrutúrase en tres bloques: "Expresión plástica", "Comunicación audiovisual" e "Debuxo técnico". En cuarto da ESO os bloques nos que se estrutura a materia son: "Expresión plástica", "Debuxo técnico", "Fundamentos do deseño" e "Linguaxe audiovisual e multimedia".

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. No cuarto curso, considerando a madurez do alumnado e os coñecementos adquiridos, incorpórase o bloque de "Fundamentos do deseño", que vai permitir o coñecemento dos fundamentos do deseño nas súas diferentes áreas, desenvolvendo, desde un punto de vista práctico, os coñecementos adquiridos no resto de bloques.

1.2 CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

A materia «Educación Plástica Visual e Audiovisual» xoga un papel relevante para que os alumnos alcancen os obxectivos da etapa e adquiran as competencias clave porque:

- Contribúe, especialmente, a adquirir a **competencia en conciencia e expresións culturais**. Nesta etapa pónse a énfase 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 da linguaxe visual, a apreciar os valores estéticos e culturais das producións artísticas. Por outra banda, 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.
- Colabora en gran medida na adquisición da competencia de **sentido da iniciativa e espírito emprendedor**, dado que todo proceso de creación supón converter unha idea nun produto e, por iso, en desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e avaliación de resultados. En resumo, sitúa o alumnado ante un proceso que o obriga a tomar decisións de maneira autónoma. Todo este proceso, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomenta a iniciativa e autonomía persoal.
 - Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento das **competencias sociais e cívicas**. Naquela medida en que a creación artística supoña un traballo en equipo, promoveranse actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade, e contribuírase á adquisición de habilidades sociais. Por outra banda, o traballo con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e á expresión de emocións, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferenzas.
 - Á **competencia para aprender a aprender** contribúese na medida en que se favoreza a reflexión sobre os procesos e experimentación creativa, xa que implica a toma de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora.
 - A importancia que adquiren no currículo os contidos relativos ao medio audiovisual e multimedia expresa o papel que se outorga a esta materia na adquisición da competencia en tratamento da información e en particular ao mundo da imaxe que esta información incorpora. Ademais, o uso de recursos tecnolóxicos específicos non só supón unha ferramenta potente para a produción de creacións visuais, senón que á súa vez colabora na mellora da **competencia dixital**.
 - Aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica é obxectivo da materia, así como afondar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a xeometría e a representación obxectiva das formas. As capacidades descritas anteriormente contribúen a que o alumnado adquira **competencia matemática**. Da mesma maneira, a Educación Plástica Visual e Audiovisual contribúe tamén á adquisición das **competencias básicas en ciencia e tecnoloxía** mediante a utilización de procedementos relacionados co método científico, como a observación, a experimentación, o descubrimento, a reflexión e a análise posterior. Así mesmo introduce valores de sustentabilidade e reciclaxe en canto á utilización de materiais para a creación de obras propias, a análise de obras alleas e a conservación do patrimonio cultural.
 - En canto á **competencia en comunicación lingüística**, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, a Educación Plástica e Visual permite facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións, á vez que permite integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes e, con iso, enriquecer a comunicación.

1.3 OBXECTIVOS DE ETAPA

(D.O.G. 29 de xuño de 2015)

A educación secundaria obrigatoria contribuirá a desenvolver nos alumnos e nas alumnas as capacidades que lles permitan:

- 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 realizaran 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 dereito dos pobos e das persoas, desenvolvendo actitudes de interese e respecto cara ao exercicio deste dereito.

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.

2. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 1º ESO

2.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
					SD/ACT	PO	CA		
Bloque 1. Expresión plástica									
b f n	B1.1. Elementos configurativos da imaxe: punto, liña e plano. B1.2. Aprecio do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións.	B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.	EPVAB1.1.1. 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.	CCEC	x		x	Analizar de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas identificando a importancia do punto, liña e plano.	1 sesión
b f n	B1.3. O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual. B1.4. Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade. B1.5. Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume.	B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.	EPVAB1.2.1. 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.	CAA	x		x	<ul style="list-style-type: none"> Realizar composicións gráfico-plásticas baseadas en formas orgánicas nas que se experimente co valor expresivo do punto, a liña e o plano 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. 	4 sesións
			EPVAB1.2.2. Experimenta co punto, a liña e o plano co concepto de ritmo, aplicándoos de forma libre e espontánea.	CSIEE	x				
			EPVAB1.2.3. 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 máis libres e espontáneas.	CCEC	x				

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
a c d n o	B1.6. Elementos de expresión plástica: liña, textura e cor.	B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.	EPVAB1.3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).	CCL	x			Realizar composicións que transmitan emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).	6 sesións
a f n	B1.7.Composición: elementos. B1.8. O ritmo na composición.	B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	EPVAB1.4.1.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.	CCL	x		x	Realizar composicións con elementos xeométricos nas que se apliquen conceptos de proporción, equilibrio e ritmo.	2 sesións
			EPVAB1.4.2.Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.	CSIEE	x		x		
			EPVAB1.4.3.Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.	CCEC CSIEE	x				
			EPVAB1.4.4.Representa obxectos illados e agrupados do natural ou do ámbito inmediato, proporcionándoos en relación coas súas características formais e en relación co seu ámbito.	CCEC	x				
a	B1.9. A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura	B1.5. Experimentar coas cores primarias e	EPVAB1.5.1. Experimenta coas cores primarias e	CSC	x	x	x	Cofecer as cores primarias e	5 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación		Mínimos Exixibles	Temporalización
cdn	aditiva e mestura substractiva. B1.10. Círculo cromático. Cores complementarias.	secundarias.	secundarias, estudando a síntese aditiva e substractiva e as cores complementarias.				secundarias, as características da cor (saturación, tono e luminosidade) e realizar composicións con gamas de cor quentes e fríos.	
acfo	B1.11. Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.	B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	EPVAB1.6.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	CSIEE	x		Diferenciar texturas táctiles e visuais, e introducilas como un elemento expresivo máis nas composicións de carácter figurativo ou abstracto	4 sesións
bcfgn	B1.12. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.	B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.	CCL	x		<ul style="list-style-type: none"> • Manexo correcto das técnicas utilizadas en cada traballo: • 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 	Ao longo de todas as actividades anteriores
			EPVAB1.7.2. 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.	CSC	x			
			EPVAB1.7.3. Experimenta coas témperas 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.	CCEC	x			

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
			EPVAB1.7.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.	CAA	x			e táctiles, para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais. • Aproveitar materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. • Manter o espazo de traballo e o material en perfecto orde e estado, e achegalo á aula cando sexa necesario para a elaboración das actividades	
			EPVAB1.7.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSC	x				
			EPVAB1.7.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC	x				
			EPVAB1.7.7. 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.	CSC	x				
Bloque 2. Comunicación audiovisual									
a c d e f	B2.1. Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta.	B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.	EPVAB2.1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas.	CCL	x		x	Crear imaxes de distinto grao de iconicidade a partir dun referente real figurativo.	3 sesións
			EPVAB2.1.2. Recoñece graos de iconicidade nunha serie de imaxes.	CCL	x				
			EPVAB2.1.3. Crea imaxes con distintos graos de iconicidade baseándose nun mesmo tema.	CD	x				

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Objetivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
a c	B2.2. Comunicación visual. Símbolos e iconas.	B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significativa-	EPVAB2.2.1. Distingue símbolos de iconas.	CCL	x		x	Deseñar símbolos e iconas	
f l o		significado: símbolos e iconas.	EPVAB2.2.2. Deseña símbolos e iconas.	CD	x				3 sesións
c f g i h o	B2.3. O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.	B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente.	EPVAB2.3.1. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.	CCL	x			Crear unha pequena tira cómica usando correctamente a linguaxe do cómic	3 sesións
a c e h ñ o	B2.4. Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.	B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.	EPVAB2.4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.	CSC	x		x	Identificar e analizar os elementos que interveñen en actos de comunicación visual.	2 sesións
a d e f h o	B2.5. Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.	B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.	EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.	CCL	x		x	Distinguir a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais	3 sesións
			EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.	CD	x		x		
Bloque 3. Debuxo técnico									
b n o	B3.1. Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.	B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.	EPVAB3.1.1. Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resalta o triángulo que se forma.	CAA	x		x	Traza as rectas que pasan por cada par de puntos, usando a regra, e resaltar o triángulo que se forma.	1 sesión
b f	B3.2. Manexo da escuadra e cartabón para o trazado	B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a	EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, transversais e	CMCCT	x	x	x	Trazar rectas paralelas, transversais e	2 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliacion			Mínimos Exixibles	Temporalización
n o	de paralelas, perpendiculares e rectas a 45°.	escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.	perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.					perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.	
b n o	B3.3. Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.	B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.	EPVAB3.3.1. Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.	CD	x		x	Construír unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.	2 sesións
b f n o	B3.4. Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.	B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.	EPVAB3.4.1. Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.	CMCCT	x		x	Dividir a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxar coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.	1 sesión
b o	B3.5. Ángulos. Clasificación de ángulos y posicións relativas. B3.6. Trazado de ángulos con escuadra e cartabón.	B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.	EPVAB3.5.1. Identifica os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón.	CSIEE	x	x	x	Identificar os ángulos de 30°, 45°, 60° e 90° na escuadra e no cartabón	1 sesión
b f o	B3.7. Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.	B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.	EPVAB3.6.1. Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.	CMCCT	x	x	x	Sumar ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás	1 sesión
b o	B3.8. Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.	B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.	EPVAB3.7.1. Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.	CCEC	x	x	x	Construír a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.	
b f g o	B3.9. Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.	B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.	EPVAB3.8.1. Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	CMCCT	x	x	x	Sumar ou restar segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.	1 sesión
b	B3.10. Mediatriz dun	B3.9. Trazar a mediatriz dun	EPVAB3.9.1. Traza a	CMCCT	x	x	x	Traza a mediatriz dun	1 sesión

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
o	segmento. A mediatriz como lugar xeométrico básico no plano.	segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.					segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.	
b f o	B3.11. Teorema de Thales. Aplicacións do teorema de Thales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.	B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.	EPVAB3.10.1. Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.	CCEC	x	x	x	Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Thales.	1 sesión
			EPVAB3.10.2. Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.	CSIEE	x		x		
b g f o	B3.12. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.	B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	EPVAB3.11.1. Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, biselector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CMCCT					1 sesión
b n o	B3.13. Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos.	B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.	EPVAB3.12.1. Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	CCEC	x	x	x	Clasificar calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.	3 sesións
b f n o	B3.14. Construción de triángulos.	B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).	EPVAB3.13.1. Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	CAA	x	x	x	Construír un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.	2 sesións
b f	B3.15. Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos.	B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.	EPVAB3.14.1. Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices	CSIEE					

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 1º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliacion			Mínimos Exixibles	Temporalización
			correspondentes.						
b f	B3.16. Triángulo rectángulo: características e construción dun.	B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicarlas con propiedade á construción destes.	EPVAB3.15.1. Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	CMCCT	x		x	Debuxar un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.	1 sesión
b n	B3.17. Cuadriláteros: clasificación e propiedades.	B3.16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.	EPVAB3.16.1. Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.	CCEC		x	x	Clasificar correctamente calquera cuadrilátero.	1 sesión
b f n	B3.18. Construción de cuadriláteros.	B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.	EPVAB3.17.1. Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.	CAA	x	x	x	Constrúe o cadrado dado o lado e o rectángulo dados os dous lados	2 sesións
b f n	B3.19. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.	B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	EPVAB3.18.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.	CCEC	x	x	x	Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular	1 sesión
b f n o	B3.20. Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.	B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.	EPVAB3.19.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	CMCCT	x	x	x	Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.	2 sesións

2.2 OBXECTIVOS EN 1º ESO

1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación.
2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as diferentes finalidades das mensaxes visuales.
3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
4. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia para xerar sensacións visuales ou psicolóxicas.
5. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais.
6. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica.
7. Distinguir as principais calidades da cor e as súas variacións, para realizar determinadas combinacións cromáticas: primarias e secundarias.
8. Coñecer as relacións existentes entre as cores e apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor.
9. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
10. Diferenciar as calidades e as estruturas básicas das formas e representalas gráficamente, e identificar as diferentes modalidades de debuxo que se utilizan para a súa representación.
11. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e o xeito en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos.
12. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
13. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo e o volume sobre o plano, e valorar a súa importancia. Realizar vistas dun obxecto e a súa perspectiva.
14. Apreciar a incidencia da luz sobre o volume e representar este mediante o encaixado e o claroscuro.
15. Experimentar coas técnicas escultóricas do modelado.
16. Apreciar o sentido das formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
17. Analizar a figura humana mediante o estudo das súas proporcións e segundo os diferentes estilos artísticos, e utilizar a unidade de medida para representala.
18. Debuxar e compoñer figuras humanas en función do movemento, do xesto expresivo e da súa posición e punto de vista.
19. Coñecer a linguaxe do cómic e crear personaxes.
20. Coñecer as características da xeometría e utilizala en composicións de debuxo técnico e artístico.
21. Coñecer e manexar adecuadamente os instrumentos para os trazados técnicos.
22. Realizar composicións con elementos xeométricos básicos e coñecer as súas aplicacións na arte para comunicar ideas.
23. Coñecer e clasificar as formas poligonales básicas e aprender distintos métodos para a súa construción.

24. Realizar composicións expresivas con diferentes polígonos e identificar as súas aplicacións na arte.
25. Observar as imaxes da contorna natural e cultural, e identificar nelas as formas simétricas e os principais fundamentos compositivos.
26. Distinguir os tipos de simetría e os diferentes esquemas, ritmos e leis da composición, e relacionalos con outras linguaxes expresivas.
27. Expresarse con creatividade mediante o uso das técnicas e os esquemas requiridos, e transmitir emocións ou sentimentos individuais e do grupo.

2.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN.

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades de cada alumno, que serán os que marquen o ritmo de aprendizaxe. Tendo en conta que o curso ten aproximadamente entre 30/32 semanas, e considerando que o tempo semanal asignado a esta materia é de 2 horas, sabemos que no curso haberá arredor de 60 sesións. Podemos, pois, facer unha estimación da repartición do tempo por unidade didáctica, tal e como se detalla a continuación:

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: A linguaxe visual	7 sesións
UNIDAD 2: Elementos básicos da expresión plástica	7 sesións
UNIDAD 3: A cor	7 sesións
UNIDAD 4: As formas	6 sesións
UNIDAD 5: As formas no espacio	6 sesións
UNIDAD 6: A figura humana	6 sesións
UNIDAD 7: Trazados xeométricos	8 sesións
UNIDAD 8: Formas poligonales	8 sesións
UNIDAD 9: Formas simétricas	5 sesións
TOTAL	60 sesións

As unidades quedan secuenciadas da seguinte forma:

1ª Avaliación: 7, 8, 9

2ª Avaliación: 1,2,3

3ª Avaliación: 4, 5, 6

2.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.

B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.

B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.

- B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.
- B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.
- B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.
- B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.
- B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.
- B2.2. Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significativa-significado: símbolos e iconas.
- B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos adecuadamente.
- B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.
- B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.
- B3.1. Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.
- B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.
- B3.3. Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.
- B3.4. Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.
- B3.5. Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.
- B3.6. Estudar a suma e a resta de ángulos, e comprender a forma de medilos.
- B3.7. Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.
- B3.8. Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.
- B3.9. Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
- B3.10. Estudar as aplicacións do teorema de Thales.
- B3.11. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.
- B3.12. Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.
- B3.13. Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).
- B3.14. Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.
- B3.15. Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicarlas con propiedade á construción destes.
- B3.16. Coñecer os tipos de cuadriláteros.
- B3.17. Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.
- B3.18. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
- B3.19. Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

Terase en conta para calificar:

- TRABALLOS PRÁCTICOS. Calificarase, según o tipo de actividades, o seguinte:
 - Concordancia e adecuación co pedido.
 - Creatividade e orixinalidade.
 - Limpeza e precisión.
 - Acabado e presentación

- Entrega na data acordada. Descontarase 0,5 por cada día de retraso na entrega
- Grado de dificultade e esforzo persoal.
- Grado de coñecemento das técnicas.
- **PROBAS OBXECTIVAS:** Cada exame se calificará de 0 a 10 puntos. A falta de limpeza pode baixar ata 1 punto.
- **ACTITUDE NA MATERIA:** Terase en conta a participación, o interese, levar o material a clase e o respecto pola boa dinámica da clase.
- **LIBRETA DE TRABALLO:** Na libreta de traballo recollerase os apuntes de clase, actividades diversas, resumos e anotacións de todo o relativo á marcha diaria da materia.

Por tanto, en cada avaliación, a nota quedará según o seguintes porcentaxes :

- Libreta de clase 10%
- Traballos prácticos 40%
- Probas obxectivas.40%. En caso de non haber probas obxectivas nunha avaliación, os traballos prácticos supoñerán o 80% da nota .
- Actitude na materia 10%. (Participacion 3%, levar o material 4% e respecto polas normas da aula 3%)

Presentación da libreta

- É obrigatorio escribir a data e o enunciado dos exercicios (ou polo menos, facer referencia ao que pide cada un deles).
- Teranse moi en conta marxes, signos de puntuación, caligrafía e ortografía.

AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Para a nota final na avaliación ordinaria en xuño, farase a media aritmética das tres avaliacións, tendo en conta a progresión favorable do alumno na terceira. A media ten que ser polo menos de 5 puntos.

Para a avaliación extraordinaria en setembro, o alumno deberá facer determinados traballos prácticos durante o verán e un control dos contidos da materia. Os traballos deberán presentarse o día do control. A nota final de setembro será a media entre o obtido no control e a globalizada dos traballos prácticos. (50% exame, 50% traballos).

3. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 3º ESO

3.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporali
					SD/ ACT	PO	CA		
Bloque 1. Expresión plástica									
b c d f g n	B1.1. Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.	CAA	X			Crear composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos. • Aplicar métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico ou deseños de produto.	2 sesión de explicación dos procesos. A práctica se desenvolverá en todos os traballos feitos durante o curso
			EPVAB1.1.2. Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.	CSIEE	X		X		
b d f g n	B1.2. O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.	EPVAB1.2.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	CSIEE	X		X	Reflexionar e avaliar, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva.	
a c d f n	B1.3. A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade. B1.4. O bosquexo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final.	B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	EPVAB1.3.1. Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquexos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	CCEC	X		X	Comprender e empregar os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquexos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.	3 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporalidade	
a c d f n	B1.5. Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento. B1.6. Temperatura da cor. B1.7. Simbolismo da cor.	B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.	EPVAB1.4.1. 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.	CSIEE		X	X	X	Realizar modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar	2 sesións
			EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.	CSC		X	X		Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.	3 sesións
			EPVAB1.4.3. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.	CSIEE		X			Realizar composicións abstractas nas que se expresen sensacións por medio do uso da cor.	4 sesións
b c f g n	B1.8. Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas.	B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.	CCL		X		Utilizar con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade	4 sesións de explicación dos procesos. A práctica se desenvolverá en todos os traballos feitos durante o curso	
			EPVAB1.5.2. 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.	CCEC		X		• Crear composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de grafito ou cor de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas		

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporali
			EPVAB1.5.3. Experimenta coas témperas 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.	CCEC		X		<ul style="list-style-type: none"> Realizar composicións con técnicas húmedas(témpera,acu arela)experimentando coa técnica e as súas posibilidades expresivas Utilizar o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais. Aproveitar materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas. Mantér o espazo de traballo e o material en orde e estado perfectos, e achegalo á aula cando sexa necesario para a elaboración das actividades. 	
			EPVAB1.5.4. Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes matéricas e figuras tridimensionais.	CAA		X			
			EPVAB1.5.5. Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.	CSIEE		X			
			EPVAB1.5.6. Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.	CSC		X			
			EPVAB1.5.7. 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.	CSC		X			

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporalidade
	Bloque 2. Comunicación audiovisual								
a d f	B2.1. Percepción visual. Proceso perceptivo. B2.2. Constantes perceptivas de forma, tamaño e cor.	B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	EPVAB2.1.1. Analiza as causas polas que se produce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos.	CAA			X	Analiza as causas polas que se duce unha ilusión óptica aplicando coñecementos dos procesos perceptivos.	1 sesión
a n	B2.3. Ilusións ópticas. B2.4. Leis ou principios da Gestalt.	B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	EPVAB2.2.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.	CSC		X	X	Identificar e clasificar ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.	1 sesións
			EPVAB2.2.2. Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt.	CCEC		X		Deseña ilusións ópticas baseándose nas leis da Gestalt.	1 sesións
e g o	B2.5. Imaxe en movemento: posibilidades expresivas.	B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	EPVAB2.3.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.	CD		X		Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.	4 sesións
a c d f h	B2.6. Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.	B2.4. Identificar significante e significado nun signo visual.	EPVAB2.4.1. Distingue significante e significado nun signo visual.	CCL			X		
a c f h	B2.7. Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe. B2.8. Denotación e connotación.	B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e	EPVAB2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.	CCL	X		X	Analizar unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva identificando os elementos de	2 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporalidade
ñ		connotativo.	EPVAB2.5.2. 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.	CCEC		X	X	significado e ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.	
e n ñ o	B2.9. Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.	B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.	EPVAB2.6.1. Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía.	CCL	X	X	X	Realizar fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas	3 sesións
			EPVAB2.6.2. Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.	CD	X	X			
a c d e h	B2.10. Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.	B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	EPVAB2.7.1. 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.	CCL	X		X	Elaborar en equipo un anuncio publicitario con medios audiovisuais	3 sesións
a c d e o	B2.11. Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	B2.8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.	EPVAB2.8.1. Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	CSC	X		X	Identificar os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.	1 sesión

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporalidade	
a c d e o	B2.12. Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.	B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.	EPVAB2.9.1. Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.	CCL		X		X	Deseñar unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.	2 sesións
a c d f h i	B2.13. Cine. O cine como medio de comunicación.	B2.10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.	EPVAB2.10.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.	CCEC		X	X	X	Analizar a narrativa en relación coa mensaxe dun fragmento dunha obra cinematográfica	3 sesións
e g i	B2.14. Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo.	B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.	EPVAB2.11.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado.	CD		X			Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado.	Esta actividade se desenvolverá nas sesións dedicadas á fotografía e a anuncio publicitario
Bloque 3. Debuxo técnico										
b f g	B3.1. Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.	B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.	EPVAB3.1.1. Explica verbalmente ou por escrito os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).	CCL				X	Non	1 sesión
b f n	B3.2. Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.	B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.	EPVAB3.2.1. Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando	CAA			X	X	Clasificar correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente	1 sesión

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporalidade
			claramente se é regular ou irregular.					se é regular ou irregular	
b f n	B3.3. Construción de polígonos regulares dado o lado.	B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.	EPVAB3.3.1. Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	CMCCT	X	X	X	Construír correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, coñecendo o lado.	4 sesións
b e f g	B3.4. Tanxencias e enlaces. Propiedades e consideracións xeométricas das tanxencias.	B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.	EPVAB3.4.1. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CMCCT	X	X	X	Resolver correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente as ferramentas.	4 sesións
			EPVAB3.4.2. Resolve correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.	CA	X	X	X	Resolver correctamente os casos de tanxencia entre circunferencias e rectas, utilizando adecuadamente as ferramentas.	
b e f g	B3.5. Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoídes.	B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoíde básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.	EPVAB3.5.1. Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.	CMCCT	X	X	X	Construír correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior, o menor ou ambos.	1 sesións
b f o	B3.6. Propiedades e características das tanxencias en óvalos e ovoídes.	B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoídes.	EPVAB3.6.1. Constrúe varios tipos de óvalos e ovoídes, segundo os diámetros coñecidos.	CSIEE	X		X	Construír o ovoíde coñecido o eixe menor, o eixe maior ou ambos.	1 sesión
b f g n	B3.7. Enlaces en curvas técnicas. Espirais: propiedades e características.	B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	EPVAB3.7.1. Constrúe correctamente espirais de dous, tres, catro e cinco centros.	CMCCT	X	X	X		1 sesións
b	B3.8. Redes modulares:	B3.8. Estudar os conceptos	EPVAB3.8.1. Executa	CD	X			Executar deseños	2 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 1º ciclo de ESO, 3º curso										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Comp. clave	Instrum. Avaliac			Mínimos exixibles	Temporali	
f g n	cadrada e triangular. B3.9. Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares.	de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.	deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.					aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.		
b f n o	B3.10. Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas perspectivivos. Vistas diédricas dun sólido.	B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.	EPVAB3.9.1. Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.	CMCCT		X	X	X	Debuxar correctamente as vistas principais de volumes frecuentes, identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.	2 sesións
b f n o	B3.11. Introducción ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.	B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.	EPVAB3.10.1. Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.	CMCCT		X	X	X	Construír a perspectiva cabaleira de prismas, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.	2 sesións
b f n o	B3.12. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.	B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.	EPVAB3.11.1. Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas.	CCEC		X	X	X	Realizar perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente a escuadra e o cartabón para o trazado de paralelas	2 sesións

3.2 OBXECTIVOS EN 3º ESO

1. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe visual e audiovisual e os códigos propios de cada medio de comunicación.
2. Diferenciar os principios de percepción utilizados para as distintas finalidades das mensaxes visuais.
3. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
4. Recoñecer os elementos básicos da linguaxe audiovisual: son e imaxe en movemento.
5. Diferenciar as características da linguaxe cinematográfica, televisiva e das novas creacións audiovisuais na arte.
6. Distinguir e empregar recursos gráficos e dixitais para expresar as propias sensacións, emocións e ideas.
7. Diferenciar as calidades das formas, clasificalas e debuxar con diferentes graos de iconicidade.
8. Valorar a importancia expresiva das formas na linguaxe plástica e visual, e a maneira en que estas foron interpretadas polos principais estilos artísticos.
9. Apreciar o sentido das formas nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
10. Coñecer os principais elementos plásticos dunha obra e valorar a súa importancia expresiva e compositiva.
11. Representar composicións plásticas que expresen diversas sensacións a partir da organización dos elementos fundamentais.
12. Desenvolver un sentido estético da composición a través da lectura de imaxes e da propia expresión plástica.
13. Distinguir a natureza e a percepción da cor luz e da cor pigmento para realizar determinadas combinacións cromáticas.
14. Coñecer as relacións existentes entre as cores para poder apreciar as posibilidades expresivas da linguaxe cromática: harmonías de cor e valor expresivo.
15. Apreciar o sentido da cor nos traballos artísticos e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
16. Coñecer as calidades da luz como elemento plástico expresivo na arte.
17. Representar luces e sombras para crear distintas sensacións nunha imaxe e para dar volume ao plano mediante diferentes procedementos.
18. Apreciar o sentido da luz sobre as formas e os volumes nos traballos artísticos, e aplicalo con coñecemento nas súas propias obras.
19. Aprender os conceptos básicos sobre composición de acordo cos elementos, recursos e leis presentes nunha obra artística, e recoñecer a orde compositiva do seu contorno.
20. Analizar e empregar distintos esquemas e ritmos compositivos, e estudar as formas e a súa disposición no espazo que se vai compoñer.
21. Comprender como pode empregarse o peso visual en diversas composicións plásticas.
22. Coñecer e debuxar os principais trazados xeométricos e utilízalos en composicións de debuxo técnico e artístico.
23. Identificar e empregar as formas poligonais, curvas e tanxencias nas composicións plásticas.

24. Apreciar a importancia do debuxo técnico na construción, o deseño e na arte.
25. Sinalar diferentes relacións de proporcionalidade entre figuras, manexar escalas de gráficas e deseñar redes modulares.
26. Apreciar a importancia da proporción na arte, na arquitectura e noutras manifestacións do contorno, e aplicala ás creacións propias.
27. Expresarse con creatividade utilizando as técnicas e os esquemas requiridos, e transmitindo emocións ou sentimentos individuais e do grupo.
28. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo tridimensional, e valorar a súa importancia.
29. Utilizar o sistema diédrico e o sistema axonométrico, e desenvolver procedementos para representar a profundidade espacial en composicións xeométricas.
30. Aplicar os trazados de perspectivas a creacións e valorar o seu uso en representacións artísticas.
31. Observar e recoñecer os recursos xeométricos básicos para representar o espazo tridimensional, e valorar a súa importancia.
32. Aplicar os trazados das perspectivas a creacións e a representacións artísticas, e valorar o alcance da sistematización da perspectiva cónica na arte.

3.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades de cada alumno, que serán os que marquen o ritmo de aprendizaxe. Tendo en conta que o curso ten aproximadamente entre 30/32 semanas, e considerando que o tempo semanal asignado a esta materia é de 2 horas, sabemos que no curso haberá arredor de 60 sesións. Podemos, pois, facer unha estimación da repartición do tempo por unidade didáctica, tal e como se detalla a continuación:

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: Percepción da diferenza	5 sesións
UNIDADE 2: Linguaxe audiovisual	5 sesións
UNIDADE 3: Análise das formas	5 sesións
UNIDADE 4: Elementos de expresión	5 sesións
UNIDADE 5: A cor	5 sesións
UNIDADE 6: Luz e volume	4 sesións
UNIDADE 7: A composición	4 sesións
UNIDADE 8: Debuxo xeométrico	7 sesións
UNIDADE 9: Proporción e estruturas modulares	5 sesións
UNIDADE 10: Sistemas de representación	4 sesións
UNIDADE 11: Perspectiva cónica	4 sesións
UNIDADE 12: Técnicas e materiais	7 sesións
TOTAL	60 sesións

As unidades quedan secuenciadas da seguinte forma:

- 1ª Avaluación: 7, 8, 9, 1
- 2ª Avaluación: 2,3,4,5
- 3ª Avaluación: 6,10,11,12

3.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
- B1.2. Crear composicións gráficasplásticas persoais e colectivas.
- B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.
- B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.
- B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.
- B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.
- B2.2. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar

estas leis na elaboración de obras propias.

B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.

B2.4. Identificar signifiante e significado nun signo visual.

B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.

B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.

B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.

B2.8. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.

B2.9. Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.

B2.10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.

B2.11. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.

B3.1. Coñecer lugares xeométricos e defínilos.

B3.2. Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.

B3.3. Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.

B3.4. Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.

B3.5. Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.

B3.6. Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.

B3.7. Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construírespirais de dous, tres, catro e cincocentros.

B3.8. Estudar os conceptos de simetrías, xiros e traslacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.

B3.9. Comprender o concepto de proxección e aplicalo ao debuxo das vistas de obxectos, con coñecemento da utilidade das anotacións, practicando sobre as tres vistas de obxectos sinxelos e partindo da análise das súas vistas principais.

B3.10. Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.

B3.11. Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

Terase en conta para calificar:

- TRABALLOS PRÁCTICOS. Calificarase, según o tipo de actividades, o seguinte:
 - Concordancia e adecuación co pedido.
 - Creatividade e orixinalidade.
 - Limpeza e precisión.
 - Acabado e presentación
 - Entrega na data acordada. Descontarase 0,5 por cada día de retraso na entrega
 - Grado de dificultade e esforzo persoal.

- Grado de coñecemento das técnicas.

- **PROBAS OBXECTIVAS:** Cada exame se calificará de 0 a 10 puntos. A falta de limpeza pode baixar ata 1 punto.

- **ACTITUDE ANTE A MATERIA:** Terase en conta a participación ou interese, levar o material a clase e o respecto pola boa dinámica da mesma.

- **LIBRETA DE TRABALLO:** Na libreta de traballo recollerase os apuntes de clase, actividades diversas, resumos e anotacións de todo o relativo á marcha diaria da materia.

Por tanto, en cada avaliación, a nota quedará según o seguintes porcentaxes :

- Libreta de clase 10%
- Traballos prácticos 40%
- Probas obxectivas.40%. En caso de non haber probas obxectivas nunha avaliación, os traballos prácticos supoñerán o 80% da nota .
- Actitude na materia 10%. (Participación 3%, levar o material 4% e respecto polas normas da aula 3%)

Presentación da libreta

- É obrigatorio escribir a data e o enunciado dos exercicios (ou polo menos, facer referencia ao que pide cada un deles).
- Teranse moi en conta marxes, signos de puntuación, caligrafía e ortografía.

AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Para a nota final na avaliación ordinaria en xuño, farase a media aritmética das tres avaliacións, tendo en conta a progresión favorable do alumno na terceira. A media ten que ser polo menos de 5 puntos.

Para a avaliación extraordinaria en setembro, o alumno deberá facer determinados traballos prácticos durante o verán e un control dos contidos da materia. Os traballos deberán presentarse o día do control. A nota final de setembro será a media entre o obtido no control e a globalizada dos traballos prácticos. (50% exame, 50% traballos)

4. EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL 4º ESO

4.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
					SD/ACT	PO	CA		
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 expresándoa preferentemente coa subxectividade da 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	x			Realizar composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.	Ó longo do curso
a d g n	B1.2. Leis da composición. B1.3. Leis da composición: movemento, 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	x			Aplicar as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.	4 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
			EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.	CCEC	x			Non	
			EPVAB1.2.3. Cambia o significado dunha imaxe por medio da cor.	CCEC	x			Cambiar o significado dunha imaxe por medio da cor.	4 sesións
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 creación propias. B1.7. Iniciativa, creatividade e autoesixencia no proceso de produción propio.	B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.	EPVAB1.3.1. Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.	CCEC CSIEE	x			Coñecer e elixir os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.	Ó longo do curso
			EPVAB.1.3.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis 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	x		Utilizar con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, manter o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	Ó longo do curso	
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 aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.	CSIEE CCEC	x			Coñece o proceso de creación artística e as súas fases,	2 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci as clave CSIEE CCEC	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
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 situándoas 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	x			Nunha imaxe, analizar o proceso de creación, os soportes, os materiais e as técnicas compositivas	2 sesións
			EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.	CSIEE CCEC				Non	
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 trazo 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 descritivo do perceptivo. EPVAB2.1.2. Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.	CAA CMCCT	x			Diferenciar o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.	2 sesións
			EPVAB2.1.3. Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.	CAA CMCCT	x			Resolver problemas básicos de tanxencia e enlaces.	6 sesións
			EPVAB2.1.4. Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícao á creación de deseños persoais.	CAA CMCCT	x			Crear deseños persoais atendendo á configuración de formas xeométricas planas.	7 sesións

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave CAA CMCCT	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
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.	B2.2. 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	x			Visualizar formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.	4 sesións
	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.		EPVAB2.2.2. Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	CAA CMCCT	x	x		Debuxar as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.	6 sesións
			EPVAB2.2.3. Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado.	CAA CMCCT	x	x		Debuxar perspectivas con pauta de formas tridimensionais sinxelas	6 sesións
			EPVAB2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.	CAA CMCCT				Non	
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 construír 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	x			Utilizar as tecnoloxías da información e da comunicación para a creación de deseños xeométricos sinxelos.	6 sesións

Bloque 3. Fundamentos do deseño

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci as clave CSIEE CCEC	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
a c d	B3.1. Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.).	B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas,	EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.	CSIEE CCEC	x			Coñecer os elementos e as finalidades da comunicación visual.	1 sesión
f h l	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.	estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	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	x			Observar e analizar os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.	1 sesión
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				Non	
b e f i	B3.6. Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos. B3.7. Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. B3.8. Secuenciación e elaboración de proxectos creativos adaptados ás	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, estudando a organización do plano e do espazo.	CSIEE CCEC	x			Deseñar composicións modulares bidimensionais	5 sesións
			EPVAB3.3.2. Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.	CSIEE CCEC				Coñecer as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.	1 sesión

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
	<p>áreas do deseño. B3.9. Informática ao servizo dos proxectos de deseño. B3.10. Planificación dun proxecto artístico.</p>		<p>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.</p>	<p>CSIEE CCEC</p>	x			<p>Realizar 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.</p>	<p>5 sesións</p>
			<p>EPVAB3.3.4. Utiliza as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</p>	<p>CD CSIEE CCEC</p>	x		<p>Utilizar as novas tecnoloxías da información e da comunicación para levar a cabo os seus propios proxectos artísticos de deseño.</p>	<p>8 sesións</p>	
			<p>EPVAB3.3.5. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.</p>	<p>CSIEE CCEC</p>			<p>Planificar os pasos na realización de proxectos artísticos e respectar o realizado por compañeiros e compañeiras.</p>	<p>1 sesión</p>	
<p>Bloque 4. Linguaxe audiovisual e multimedia</p>									
<p>a h n ñ</p>	<p>B4.1. Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.</p>	<p>B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir</p>	<p>EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.</p>	<p>CD CSIEE CCEC</p>	x			<p>Analizar os tipos de plano nunha película, valorando os seus factores expresivos.</p>	<p>2 sesións</p>

Educación Plástica, Visual e Audiovisual. 4º de ESO

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci	Instrum. Avaliación			Mínimos exixiblesn	Temporaliz
	B4.2. Realización dun storyboard.	correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.	EPVAB4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	CSIEE	x			Realizar un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.	3 sesións
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	x			Identificar nuha película as angulacións e os movementos de cámara.	2 sesións
			EPVAB.4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.	CD CSIEE CCEC	x			Analizar e realizar fotografías, tendo en conta criterios estéticos.	3 sesións
			EPVAB4.2.3. Compila imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.	CD CSIEE CCEC				Non	
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	x			Elaborar imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.	Xa contemplado
			EPVAB4.3.2. Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.	CD CSIEE CCEC	x			Realizar un cartel publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.	4 sesións
			EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.	CAA CD CSIEE CCEC				Non	
a c	B4.9. Análise crítica da linguaxe publicitaria.	B4.4. Amosar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola	EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde	CD CSIEE	x			Ter actitude crítica ante a publicidade.	2 sesións

4.2 OBJETIVOS EN 4º ESO

1. Observar y analizar las formas en la naturaleza y en reproducciones artísticas, diferenciando entre objetivo y subjetivo.
2. Reproducir formas naturales en creaciones artísticas de forma libre.
3. Conocer la importancia de la realización de un esquema previo al realizar una producción y la aplicación de las leyes de la composición.
4. Valorar la obra de artistas que utilizan las formas naturales en sus creaciones plásticas. Aprender y conocer los distintos estilos artísticos. Valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo.
5. Observar y analizar diferentes paisajes urbanos.
6. Realizar composiciones artísticas de paisajes teniendo en cuenta las leyes de la composición, así como los elementos visuales y las técnicas más adecuadas.
7. Conocer e identificar los principales elementos de la perspectiva cónica en la representación de paisajes.
8. Valorar la aportación de las ciudades y sus representaciones en los distintos períodos al patrimonio cultural y artístico.
9. Observar y analizar la estructura, el movimiento y los gestos del rostro en la figura humana.
10. Identificar las formas, la proporción y la expresividad en las representaciones plásticas de la figura humana.
11. Representar la figura humana según diversas intenciones expresivas o finalidades.
12. Reconocer y valorar la representación de la figura humana en el arte.
13. Identificar las características básicas de la imagen digital.
14. 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.
15. 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.
16. Conocer los inicios de la historia y la evolución de la fotografía, así como fotógrafos destacados de la historia.
17. Conocer y manejar las cámaras fotográficas digitales y sus funciones.
18. Reconocer los principales géneros fotográficos: publicitario, de naturaleza, científico y médico, de arquitectura y paisaje y de prensa.
19. Desarrollar una mirada crítica para analizar imágenes realizadas con técnicas clásicas y actuales.
20. Conocer la evolución histórica y tecnológica del arte cinematográfico y los diferentes géneros.
21. Identificar y describir los elementos básicos del lenguaje cinematográfico y sus valores expresivos.
22. Aplicar el lenguaje audiovisual a diferentes intenciones comunicativas.
23. Identificar las características de los diferentes medios de comunicación: publicidad, prensa y radio, y analizarlas de manera crítica.
24. Valorar la importancia del diseño en el mundo actual y diferenciar los posibles campos de aplicación.
25. Identificar y analizar las características funcionales del diseño.
26. Describir y aplicar la expresividad de los elementos plásticos en el diseño,

- utilizando formas geométricas básicas y estructuras modulares.
27. Reconocer y valorar los diferentes campos del diseño gráfico: imagen corporativa, comunicación visual, diseño editorial, etc.
 28. Aplicar los elementos y las destrezas plásticas para transmitir ideas mediante diseños gráficos.
 29. Identificar elementos propios de la representación geométrica en obras artísticas y diseños, y aplicarlos en sus creaciones.
 30. Ser crítico con la información difundida por los mensajes publicitarios en cualquier soporte.
 31. Distinguir los elementos del diseño publicitario y los diversos soportes: papel, televisión, páginas web, etc.
 32. Crear diseños con fines publicitarios destinados a la sociedad actual y basados en elementos plásticos conocidos.
 33. Conocer las posibilidades del campo del diseño por ordenador.
 34. Practicar las destrezas digitales para la creación y la transformación de imágenes fijas por ordenador.
 35. Manejar las posibilidades de programas sencillos de tratamiento de imágenes y programas de animación.
 36. Distinguir e identificar los diferentes tipos de proyección y los sistemas de representación espacial: sistema diédrico, sistema axonométrico, perspectiva caballera y perspectiva cónica.
 37. Representar sólidos en los sistemas diédrico, axonométrico, y caballera.
 38. Diferenciar la perspectiva cónica frontal de la oblicua. Representar en perspectiva cónica espacios sencillos.
 39. Conocer y valorar el diseño industrial y sus aplicaciones, así como realizar sus propios diseños.
 40. Valorar la importancia de la normalización, las escalas y las acotaciones en el diseño industrial.
 41. Aplicar los conocimientos del sistema diédrico en la realización de croquis de piezas sencillas.

4.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN

Os tempos serán flexibles en función de cada actividade e das necesidades de cada alumno, que serán os que marquen o ritmo de aprendizaxe. Tendo en conta que o curso ten aproximadamente entre 30/32 semanas, e considerando que o tempo semanal asignado a esta materia é de 3 horas, sabemos que no curso haberá arredor de 90 sesións. Podemos, pois, facer unha estimación da repartición do tempo por unidade didáctica, tal e como se detalla a continuación:

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Las formas en la naturaleza	7 sesiones
UNIDAD 2: El paisaje urbano	7 sesiones
UNIDAD 3: La figura humana	7 sesiones
UNIDAD 4: La imagen digital	7 sesiones
UNIDAD 5: La fotografía	7 sesiones
UNIDAD 6: El cine y los medios de comunicación	7 sesiones
UNIDAD 7: Fundamentos del diseño	7 sesiones
UNIDAD 8: Diseño gráfico	7 sesiones
UNIDAD 9: Diseño publicitario	7 sesiones
UNIDAD 10: Diseño por ordenador	7 sesiones
UNIDAD 11: Sistemas de representación	7 sesiones
UNIDAD 12: Dibujo técnico industrial	7 sesiones
Recursos y técnicas en la expresión plástica	6 sesiones
TOTAL	90 sesiones

As unidades quedan secuenciadas da seguinte forma:

1ª Avaluación: 7, 8, 9, 1

2ª Avaluación: 2,3,4,5

3ª Avaluación: 6,10,11,12

4.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da 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.

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

B1.3. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización.

B1.4. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística

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.

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.

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

B2.3. Utilizar programas de debuxo por computador para construír trazados xeométricos e pezas sinxelas nos sistemas de representación.

B3.1. Percibir e interpretar criticamente 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.

B3.2. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe do deseño.

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.

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 produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.

B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades

B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.

B4.4. Aposar unha actitude crítica ante as necesidades de consumo creadas pola

publicidade, rexeitando os elementos desta que supoñan discriminación sexual, social ou racial.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

Os traballos prácticos que se realicen no curso, serán cualificados tendo en conta (dependendo do tipo de traballo):

- a creatividade.
- o cumprimento das condicións pedidas.
- a presentación.
- o grao de traballo ou dificultade.
- Entrega na data.

Para a parte de Debuxo técnico, cualificaranse as actividades realizadas (tanto na clase como na casa) tendo en conta aspectos como a precisión, a concordancia co pedido, a limpeza.

En cada avaliación farase a media ponderada da actitude ante a materia, exames, traballos e actividades feitas.

- Traballos: 50%.
- Actitude ante a materia: 10%.
- Exames: 40%. De non haber exames, os traballos valerían o 90% da nota.

A nota final de avaliación será por tanto, a media ponderada de :

- traballos, exames, actividades...(90%)
- Asistencia a clase, participación , interese, esforzo,(10 %) (Participacion 3%, levar o material 4% e respecto polas normas da aula 3%).

AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Na avaliación ordinaria en xuño, a nota será a media aritmética das tres avaliacións. A partir de 4'5 puntos, poderase aprobar tendo en conta o interese e esforzo do alumno ó longo do curso.

En xuño por tanto, a nota final será a media aritmética das tres avaliacións.

Na avaliación extraordinaria en setembro, o alumno deberá facer unha serie de traballos propostos pola profesora, ben traballos non feitos durante o curso ou novos traballos. Non haberá exame.

5. ASPECTOS COMÚNS A TODA A SECUNDARIA

5.1 METODOLÓXÍA

A finalidade esencial da Educación Plástica Visual e Audiovisual é, por unha banda, dotar ó alumno dos recursos necesarios para poder expresarse con linguaxe gráfica plástica e, por outra, poder xulgar e apreciar o feito artístico.

O principal obxectivo da ensinanza da Educación Plástica e Visual é que os

alumnos adquiren a capacidade de apreciar no seu contorno visual, tanto na natureza como na creación humana, os valores propios das artes visuais e saiban expresar os seus sentimentos, ideas e vivencias por medio da linguaxe visual e plástica.

Este obxectivo o conseguiremos en distintas fases:

- Avaliación Inicial para detectar o nivel o nivel que ten os alumnos e as súas capacidades
- Explicación por parte da profesora dos novos contidos, intentando estimular nos alumnos a curiosidade e a creatividade.
- Explicación das actividades ou proxectos.
- Traballo dos alumnos buscando información,
- Realización dos traballos.

A profesora vivirá en todo momento o traballo dos alumnos, axudando ou propoñendo novas estratexias, sempre adaptándose ás necesidades do alumnado, fomentando a capacidade de socialización e autonomía dos mesmos.

Proponse unha **metodoloxía práctica, activa e participativa**, na que se utilizará unha **diversa tipoloxía de actividades** (de introdución-motivación, de coñecementos previos, de desenvolvemento [de consolidación, funcionais ou de extrapolación, de investigación], de reforzo, de recuperación, de ampliación/afondamento, globais ou finais), axuxtándose aos seguintes parámetros:

1. Diseñarase actividades de aprendizaxe integradas que permitan aos alumnos avanzar cara aos resultados de aprendizaxe de máis dunha competencia ao mesmo tempo.
2. A acción docente promoverá que os alumnos sexan capaces de aplicar as aprendizaxes nunha diversidade de contextos.
3. Fomentarase a reflexión e investigación, así como a realización de tarefas que supoñan un reto e desafío intelectual para os alumnos.
4. Poderanse diseñar tarefas e proxectos que supoñan o uso significativo da lectura, escritura, TIC e a expresión oral mediante debates ou presentacións orais.
5. A actividade da clase favorecerá o traballo individual, o traballo en equipo e o traballo cooperativo.
6. Procurarase organizar os contidos arredor de núcleos temáticos próximos e significativos.
7. Procurarase seleccionar materiais e recursos didácticos diversos, variados, interactivos e accesibles, tanto no que se refire ao contido como ao soporte.

5.2 MATERIAIS E RECURSOS

Entre os recursos didácticos, o profesor poderá utilizar os seguintes:

1. A explicación do profesor.
2. Libro de texto recomendado editorial SM.
3. Blocs de debuxo.
4. Lapis de distinta dureza, lapis de cores, rotuladores, ceras, acuarelas témperas...
5. Modelos varios de escaiola e vasos de barro e cerámica para debuxo do natural.

6. Sólidos básicos en madeira e plástico.
 7. Empregaranse figuras xeométricas tridimensionais e planas para familiarizar os alumnos cos corpos xeométricos.
 8. Material de debuxo (regra, compás...).
1. Material para reciclaxe.
 2. Material informático. Teléfono móbil. Unha cámara dixital, internet, programas de tratamento de texto e de imaxes, e anuncios publicitarios audiovisuais.
 3. Papel de todos os tipos, cartulinas, cartón...
 4. Láminas de arte.
 5. Instrumentos de modelaxe.
 6. Libros de apoio e bibliografía de consulta do Departamento de Debuxo.
 7. Uso das fichas de traballo, actividades interactivas, animacións, vídeos, autoavaliacións, etc., do contorno *Savía dixital*, como ferramentas que permiten atender diferentes necesidades e con distintos fins:
 - Reforzar e consolidar os conceptos e aprendizaxes básicas.
 - Ampliar contidos e afondar neles.
 - Desenvolver os estándares máis procedimentais do currículo, como a escoita activa, a empatía, o debate, a través de tarefas competenciais próximas aos intereses dos alumnos.
 - Investigar sobre problemas reais asociados á materia de Xeografía e Historia a través da Aprendizaxe Baseada en Problemas (APB).
 - Activar estratexias e mecanismos de comprensión lectora a partir de textos literarios e non literarios afíns á materia: buscar información, interpretar e relacionar datos, e reflexionar sobre o contido e a forma.

5.3 PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

CA (Caderno)

SD (Seguimento diario)

ACT (Actividades para facer o alumno/a)

Se observan os seguintes instrumentos de avaliación:

– **Exploración inicial**

Para coñecer o punto de partida, resulta de gran interese realizar unha sondaxe previa entre os alumnos. Este procedemento servirá ao profesor para comprobar os coñecementos previos sobre o tema e establecer estratexias de afondamento; e para o alumno, para informalo sobre o seu grao de coñecemento de partida. O faremos a través dunha avaliación inicial.

– **Caderno do profesor para o seguimento diario.**

Consistirá no seguimento personalizado, onde se anoten todos os elementos que se deben ter en conta: asistencia, rendemento en tarefas propostas, participación, conduta, resultados das probas e traballos, etc.

Para completar o caderno do profesor será necesaria o seguimento diario, supervisar o caderno ou carpeta do alumno, tomar nota das súas intervencións e anotar

as impresións obtidas en cada caso. Entre os aspectos que precisan dunha observación sistemática e análise de tarefas destacan:

- **Observación diaria:** valoración do traballo de cada día, moi utilizado para calibrar hábitos e comportamentos desexables.
- **Participación nas actividades da aula**, como debates, postas en común..., que son un momento privilexiado para a avaliación de actitudes. O uso da correcta expresión oral será obxecto permanente de avaliación en toda clase de actividades realizadas polo alumnado.
- **Traballo, interese, orde e solidariedade dentro do grupo.** Respecto polas normas da aula.
- Observación de que o alumno trae o material necesario a clase .
- **Caderno da clase**, no que o alumno anota os datos das explicacións, as actividades e exercicios propostos. Nel consignaranse os traballos escritos, desenvolvidos individual ou colectivamente na aula ou fóra dela, que os alumnos deban realizar a petición do profesor. O uso da correcta expresión escrita será obxecto permanente de avaliación en toda clase de actividades realizadas polo alumno. A súa actualización e corrección formal permiten avaliar o traballo, o interese e o grao de seguimento das tarefas do curso por parte de cada alumno e axudará a valorar distintas actividades, así como a organización e limpeza deste.
- **Probas obxectivas**
Deben ser o máis variadas posibles, para que teñan unha maior fiabilidade. Poden ser orais ou escritas e, á súa vez, de varios tipos:

De información: con elas pódese medir a aprendizaxe de conceptos, a memorización de datos importantes, etc.

De elaboración: avalían a capacidade do alumno para estruturar con coherencia a información, establecer interrelacións entre factores diversos, argumentar lóxicamente, etc. Estas **tarefas competenciais** perseguen a realización dun produto final significativo e próximo ao contorno cotián.

De investigación:.

Traballos individuais ou colectivos sobre diversos temas.

- **Rúbricas de avaliación:**
 - Rúbricas para a avaliación de cada unidade didáctica e as actividades da mesma.
 - Rúbricas para a autoavaliación do alumno.

5.4 RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓNS PENDENTES

Os mecanismos de recuperación están en función de todo o anteriormente exposto. Entendemos que cada alumno debe recuperar aquilo no que non logrou os obxectivos propostos, de modo que:

- a) Deberá facer ou rectificar aqueles traballos que non fixo no seu momento ou fixo de modo non satisfactorio.
- b) Deberá volver estudar os contidos se esa é a súa insuficiencia.

Para recuperar as avaliacións pendentes, o alumno deberá entregar os traballos que non fixo ou que estaban suspensos na avaliación. Haberá, tamén, un exame sobre a materia . Este exame terá lugar ao inicio da seguinte avaliación. O alumno pode preguntar en clase ou en horas pactadas, as dúbidas ou problemas para corrixir os traballos. Os traballos contarán o 45% da nota de recuperación, e o axame contará o 45%. A actitude na materia, o 10%. Caso de que a recuperación consista só na entrega de traballos, e non haxa exame, a nota dos traballos contarán o 90% da nota final.

5.5 GRADO DE CONSECUCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE EN SECUNDARIA

O peso das competencias clave na materia en porcentaxes para secundaria é:

COMPETENCIA CLAVE	PESO da MATERIA
Comunicación lingüística	5 %
Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	10 %
Competencia dixital	10 %
Aprender a aprender	5 %
Competencias sociais e cívicas	10 %
Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	10 %
Conciencia e expresións culturais	50 %

6. BACHARELATO. DEBUXO TÉCNICO I, DEBUXO TÉCNICO II

6.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

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 resolvan 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 desexa 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 estudante 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.

Durante o primeiro curso trabállase coas competencias relacionadas co debuxo técnico como linguaxe de comunicación e instrumento básico para a comprensión, análise e representación da realidade. Para isto, introdúcese gradualmente e de xeito interrelacionado tres grandes bloques: "Xeometría e debuxo técnico", "Sistemas de representación" e "Normalización". Trátase de que o/a estudante teña unha visión global dos fundamentos do debuxo técnico que lle permita no seguinte curso afondar algúns aspectos desta materia.

Ao longo do segundo curso introdúcese un bloque novo ("Documentación gráfica de proxectos"), en lugar de "Normalización", para a integración das destrezas adquiridas na etapa.

Xa que logo, os elementos do currículo básico da materia agrupáronse en tres bloques interrelacionados: "Xeometría e debuxo técnico", "Sistemas de representación" e "Normalización" ou "Documentación gráfica de proxectos".

No primeiro bloque, desenvóléronse durante os dous cursos que compoñen esta etapa os elementos necesarios para resolver problemas de configuración de formas, ao tempo que se analiza a súa presenza na natureza e na arte ao longo da historia, e as súas aplicacións ao mundo científico e técnico.

De maneira análoga, o bloque dedicado aos sistemas de representación desenvolve os

fundamentos, as características e as aplicacións das axonometrías, das perspectivas cónicas e dos sistemas diédrico e de planos cotados. Este bloque débese abordar de xeito integrado para permitir descubrir as relacións entre sistemas e as vantaxes e os inconvenientes de cada un. Ademais, é conveniente potenciar a utilización do debuxo a man alzada como ferramenta de comunicación de ideas e análise de problemas de representación.

O terceiro bloque (sobre a normalización) pretende dotar o/a estudante dos procedementos para simplificar, unificar e obxectivar as representacións gráficas. Este bloque está nomeadamente relacionado co proceso de elaboración de proxectos, obxecto do derradeiro bloque, polo que, aínda que a secuencia establecida sitúa este bloque de maneira específica no primeiro curso, a súa condición de linguaxe universal fai que a súa utilización sexa unha constante ao longo da etapa. O proxecto ten como obxectivo principal que o/a estudante mobilice e interrelacione os elementos adquiridos ao longo de toda a etapa e que os empregue para elaborar e presentar de xeito individual e colectivo os bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño gráfico, industrial ou arquitectónico.

6.2 CONTRIBUCIÓN DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

A asignatura de Debuxo Técnico I, como materia de modalidade de Ciencias en 1.º de Bachillerato, xoga un papel relevante para que os alumnos alcancen os obxectivos da etapa e adquiran as competencias clave porque:

A competencia en conciencia e expresións culturais é a que se vincula de xeito máis natural coa materia «Debuxo Técnico I». Esta materia proporciona un ámbito de vivencias, relacións e coñecementos que fan posible a familiarización cos diferentes códigos do debuxo técnico desde o contexto da contorna próxima (Galicia), ata a totalidade do Estado e da comunidade internacional. A asignatura proporciona ferramentas que permiten, por unha banda, ampliar as posibilidades de representación mental e coñecemento e, por outro, as posibilidades de expresión e creación. Desde as primeiras aprenderá a captar, atender, manter a atención, discriminar, relacionar e apreciar os valores estéticos e culturais das producións geométricas, tanto as propias como as dos demais. Grazas ás posibilidades expresivas, facilítase a comunicación aos outros de ideas e sentimentos, a liberación de tensións e a manifestación destas en produtos novos, persoais e orixinais. O dominio desta competencia esixe identificar os elementos básicos, os materiais, soportes, ferramentas do debuxo técnico así como o coñecemento dos seus principios fundamentais.

Por outra banda, o desenvolvemento desta competencia facilitará a interpretación crítica, por parte do alumno, de imaxes da contorna cultural, sendo sensible ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais. Ademais recoñecerá a importancia dos valores culturais e estéticos do patrimonio que poden apreciarse na contorna madrileña, español e universal contribuindo ao seu respecto, conservación e mellora, como parte do noso patrimonio cultural.

Esta materia constitúe un bo vehículo para o desenvolvemento das competencias sociais e cívicas. Na medida en que a expresión e creación no debuxo técnico supoña un traballo en equipo, se promoverán actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade, e

contribuirse á adquisición de habilidades sociais. Por outra banda, o traballo con ferramentas propias da linguaxe visual, que inducen ao pensamento creativo e á expresión de emocións, vivencias e ideas, proporciona experiencias directamente relacionadas coa diversidade de respostas ante un mesmo estímulo e a aceptación das diferenzas

O tratamento da información e, particularmente a competencia digital, vense vense enormemente favorecidos polos traballos propios da materia relacionados coa aplicación de recursos gráficos ou informáticos en función do debuxo que se queira realizar e das finalidades do mesmo. Supón utilizar recursos tecnolóxicos específicos, á vez que colabora á adquisición da competencia digital, permite realizar as operacións necesarias para producir creacións de debuxo técnico, desenvolvendo simultaneamente actitudes relacionadas coa motivación e o interese do propio alumno, coa utilización dos mesmos de xeito autónomo ou en grupo, así como a valoración de forma crítica e reflexiva da numerosa información dispoñible, o interese por utilizala como vehículo de comunicación, e, finalmente, a sensibilidade cara a un uso responsable e seguro.

Tamén desde Debuxo Técnico I traballárase a adquisición da competencia de sentido da iniciativa e espírito emprendedor, competencia que se estimula a partir da formación dun espírito crítico, capaz de cuestionar dogmas e desafiar prejuicios, desde a aventura que supón enfrontarse a problemas abertos e participar na construción tentativa de solucións. Como todo proceso de creación, o debuxo técnico supón converter unha idea nun produto e, por iso, implica desenvolver estratexias de planificación, asumir retos, prever os recursos necesarios, tomar decisións, anticiparse aos problemas e avaliar os resultados. En resumo, sitúa ao alumnado ante un proceso que lle obriga a tomar decisións de xeito autónomo. Todo este proceso contribúe a convivir coa incerteza controlando ao mesmo tempo os procesos de toma de decisións, o que, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomenta a iniciativa e autonomía persoal, ao favorecer a reflexión sobre os procesos e experimentación creativa, que implica tomaa de conciencia das propias capacidades e recursos, así como a aceptación dos propios erros como instrumento de mellora. Todo iso incide, simultaneamente, na adquisición da competencia de aprender a aprender.

O Debuxo Técnico I esixe e facilita o desenvolvemento de habilidades relacionadas co pensamento científico: formular hipótese, observar, experimentar, descubrir, reflexionar, analizar, extraer conclusións e xeneralizar. Todo iso implica unha relación clara coas competencias básicas en ciencias e tecnoloxía. Por outra banda, aprender a desenvolverse con comodidade a través da linguaxe simbólica é un dos obxectivos da materia, así como profundar no coñecemento de aspectos espaciais da realidade, mediante a geometría e a representación obxectiva das formas. Da mesma xeito, a evolución nos elementos de percepción e estruturación do espazo a través dos contidos de geometría e da representación das formas coopera de forma significativa a que o alumnado adquira a competencia matemática. Esta competencia permite utilizar as ferramentas matemáticas na comprensión dos fundamentos da geometría métrica; inclúe a identificación e uso de estratexias para utilizar razonamentos, símbolos e fórmulas matemáticas que permitan integrar coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá no contexto madrileño, revisando e valorando o estado de consecución do proxecto ou actividade sempre que sexa necesario. A materia esixe a configuración e a transmisión das ideas e informacións, o que vai indisolublemente unido ao desenvolvemento da competencia en comunicación lingüística. O coidado na precisión dos termos utilizados, no encadenamiento adecuado das ideas

ou na expresión verbal das relacións fará efectiva esta contribución. O dominio da terminoloxía específica permitirá, ademais, comprender suficientemente o que outros expresan sobre ela. Por outra banda, esta competencia relaciónase co desenvolvemento das habilidades e estratexias para o uso da linguaxe verbal como vehículo para a representación mental e a comunicación no aula á hora de comprender e transmitir informacións vinculadas a datos, conceptos, principios, técnicas, materiais e instrumentos.

Doutra banda, toda forma de comunicación posúe uns procedementos comúns, e, como tal, o Debuxo Técnico permite facer uso duns recursos específicos para expresar ideas, sentimentos e emocións, á vez que permite integrar a linguaxe plástica e visual con outras linguaxes e, con iso, enriquecer a comunicación. Tamén lectura de textos relacionados con contidos da materia é esencial tamén: permitirá familiarizarse cos comentarios e valoracións de críticos e creadores de diversos ámbitos (cine, televisión, arquitectura, pintura, escultura); axudará aos alumnos a comprender, avaliar e forxar un criterio persoal

6.3 OBXECTIVOS XERAIS DE DEBUXO TÉCNICO

A ensinanza do Debuxo técnico terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

- a) Utilizar adecuadamente e con destreza os instrumentos e terminoloxía específica do debuxo técnico.
- b) Valorar a importancia que ten o correcto acabado e presentación do debuxo no referido á diferenciación dos diferentes trazos que o configuran, a exactitude dos mesmos e a limpeza e cuidado do soporte.
- c) Considerar o debuxo técnico como unha linguaxe obxectiva e universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe para poder expresar e comprender a información.
- d) Coñecer e comprender os principais fundamentos da Xeometría métrica para aplicala para resolver problemas Comprender y emplear los sistemas de representación para resolver problemas geométricos en el espacio o representar figuras tridimensionales en el plano.
- e) Valorar a universalidade a normalización no debuxo técnico e aplicar as principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e acotación das vistas dun corpo.
- f) Emplear o croquis e a perspectiva a man alzada como medio de expresión gráfica e conseguir a destreza e a rapidez necesarias
- g) Planificar e reflexionar, de forma individual e colectiva, sobre o proceso de realización de calquera construción xeométrica, relacionándose con outras persoas nas actividades colectivas con flexibilidade e responsabilidade.
- h) Integrar os coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e nas aplicacións da vida cotiá, revisando e valorando o estado de consecución do proxecto ou actividade sempre que sexa necesario.
- i) Interesarse polas novas tecnoloxías e os programas de deseño, disfrutando coa súa utilización y valorando as súas posibilidades na realización de planos técnicos.

7. DEBUXO TÉCNICO I

7.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE, COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIGIBLES E TEMPORALIZACIÓN

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato														
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización					
					SD	PO	ACT							
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico														
b d e g i m	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Trazados xeométricos. ▪ B1.2. Instrumentos e materiais do debuxo técnico. ▪ B1.3. Recoñecemento da xeometría na natureza. ▪ B1.4. Identificación de estruturas xeométricas na arte. ▪ B1.5. Valoración da xeometría como instrumento para o deseño gráfico, industrial e arquitectónico. ▪ B1.6. Trazados fundamentais no plano. ▪ B1.7. Operacións con segmentos. ▪ B1.8. Mediatriz. ▪ B1.9. Paralelismo e perpendicularidade. ▪ B1.10. Determinación de lugares xeométricos. Aplicacións. ▪ B1.11. Elaboración de formas baseadas en redes modulares. ▪ B1.12. Circunferencia e círculo. ▪ B1.13. Ángulos. ▪ B1.14. Trazado de polígonos regulares. ▪ B1.15. Resolución gráfica de cuadriláteros e polígonos. ▪ B1.16. Representación de formas planas. ▪ B1.17. Trazado de formas proporcionais. ▪ B1.18. Resolución gráfica de triángulos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolver problemas de configuración de formas poligonais sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os fundamentos da xeometría métrica de acordo cun esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.1.1. 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		X		X	<p>Deseñar, modificar ou reproducir 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.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Determinar coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano. 	10 sesións				
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.1. 2. Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba graficamente o cumprimento das condicións establecidas. 	CMCCT		X	X	X						
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.1.3. Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións. 	CAA		X	X	X						
						<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.1.4. Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións. 	CAA			X			<p>Relacionar as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identificar as súas posibles aplicacións. • Resolver triángulos coa axuda de regra e o compás, aplicando as propiedades das súas 	16 sesións
					<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.1.5. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado. 	CMCCT		X		X	X			
					<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.1.6. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por 	CSIEE	X	X		X				

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
	<ul style="list-style-type: none"> B1.19. Determinación, propiedades e aplicacións dos seus puntos notables. 		triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.					liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado.	
	<ul style="list-style-type: none"> B1.20. Proporcionalidade e semellanza. B1.21. Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario. B1.22. Construción e utilización de escalas gráficas. 		<ul style="list-style-type: none"> DT1.B1.1.7. 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	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> Deseñar, modificar ou reproducir cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza. 	
	<ul style="list-style-type: none"> B1.23. Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións. 		<ul style="list-style-type: none"> DT1.B1.1.8. Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas. 	CAA	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> Reproducir 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. Comprender as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas. 	

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
b d e g i l	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.24. Tanxencias e enlaces. ▪ B1.25. Resolución de problemas básicos de tanxencias e enlaces. Aplicacións. ▪ B1.26. Construción de curvas técnicas, óvalos, ovoides e espirais. ▪ B1.27. Aplicacións da xeometría ao deseño arquitectónico e industrial. ▪ B1.28. Xeometría e novas tecnoloxías. ▪ B1.29. Aplicacións de debuxo vectorial en 2D. ▪ B1.30. Exercicios de aplicación de trazado de tanxencias e enlaces. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tanxencias, resaltar a forma final determinada e indicar graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.2.1. 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	X	X	X	Identificar as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolver problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra 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. • Aplicar os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial • Deseñar a partir dun bosquexo previo ou reproducir á escala conveniente figuras planas que conteñan enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia, indicando graficamente a construción auxiliar 	14 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.2.2. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra 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	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.2.3. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial. 	CSIEE	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B1.2.4. 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 construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	CSIEE	X	X	X		

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación	Mínimos Exixibles	Temporalización		
						utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.			
	Bloque 2. Sistemas de representación								
b d e g i l	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Fundamentos dos sistemas de representación. ▪ B2.2. Sistemas de representación na arte. ▪ B2.3. Evolución histórica dos sistemas de representación. ▪ B2.4. Sistemas de representación e debuxo técnico. Ámbitos de aplicación. ▪ B2.5. Vantaxes e inconvenientes. Criterios de selección. ▪ B2.6. Clases de proxección. ▪ B2.7. Sistemas de representación e novas tecnoloxías. ▪ B2.8. Aplicacións de debuxo vectorial en 3D. ▪ B2.9. Sistema diédrico. ▪ B2. 10. Procedementos para a obtención das proxeccións diédricas. ▪ B2.11. Disposición normalizada. ▪ B2.12. Reversibilidade do sistema. Número de proxeccións suficientes. ▪ B2.13. Representación e identificación de puntos, rectas e planos. Posicións no espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema axeitado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexe amosar e dos recursos dispoñibles. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B2.1.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	X	X	X	identificar 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.	1 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B2. 1. 2. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	X	X	X	Establecer 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	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B2.1.3. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD 	X		X	Seleccionar o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo.	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1B2.1.4. Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	X	X	X	Comprender os fundamentos do sistema diédrico e describir os procedementos de	

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización	
	Paralelismo e perpendicularidade. Pertenza e intersección.							obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.14. Proxeccións diédricas de sólidos e espazos sinxelos. ▪ B2.15. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude. ▪ B2.16. Procedementos para a obtención e disposición das proxeccións diédricas. ▪ B2.17. Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas. ▪ B2.18. Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B2.1.5. 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 magnitude. 	CAA		X	X	X	Comprender 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 resolver problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude.	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B2.1.6. Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoñendo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco. 	CSIEE		X	X	X	Deseñar ou reproducir formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoñendo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B2.1.7. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras). 	CMCCT	X	X	X	Visualizar no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man		

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
								alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras).	
			<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.1.8. 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 magnitude. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	X	X	X	Determinar 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 magnitude	
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.19. Sistema de planos cotados: aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos do contorno próximo, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados, dispendo de acordo coa norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco. 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.2.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 	X	X	X	Comprender o funcionamento do sistema de planos cotados como unha variante do sistema diédrico	
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.20. Sistema axonométrico. B2.21. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución. B2.22. Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas. B2.23. Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas cabaleiras 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, dispendo a posición dos eixes en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e utilizando, de ser o caso, os coeficientes de redución 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.3.1. 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 coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	X	X	X	Realizar 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 coordenados como óvalos en lugar de	20 sesións

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competenci as clave	Instrumentos avaliación	Mínimos Exixibles	Temporali zación						
	<p>e militares.</p> <ul style="list-style-type: none"> B2.24. Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares. 	determinados.				elipses, simplificando o seu trazado.							
			<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.3.2. Realiza perspectivas cabaleiras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoño a súa orientación para simplificar o seu trazado. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> </table>				X	X	X	Realizar perspectivas cabaleiras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoño a súa orientación para simplificar o seu trazado.	
X	X	X											
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.25. Sistema cónico central. B2.26. Elementos do sistema. Plano do cadro e cono visual. B2.27. Determinación do punto de vista e orientación das caras principais. B2.28. Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos. B2.29. Representación simplificada da circunferencia. B2.30. Sistema cónico oblicuo. B2.31. Representación simplificada da circunferencia. B2.32. Representación de sólidos nos diferentes sistemas. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.4. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos do contorno ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto do plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final. 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.4.1. 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 medida. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL 	<table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> </table>				X	X	X	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 medida.	15 sesións
X	X	X											
<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.4.2. 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, dispoño a súa orientación 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE 	<table border="1"> <tr> <td>X</td> <td>X</td> <td>X</td> </tr> </table>	X	X	X	Debuxar coa axuda de utensilios de debuxo perspectivas cónicas centrais de corpos ou espazos con circunferencias							
X	X	X											

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación		Mínimos Exixibles	Temporalización
			para simplificar o seu trazado.				situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispendo a súa orientación para simplificar o seu trazado.	
			<ul style="list-style-type: none"> DT1.B2.4.3. 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 construción das elipses perspectivas mediante o trazado de polígonos circunscritos, trazándoas a man alzada ou coa axuda de patróns de curvas. 	<ul style="list-style-type: none"> CMCCT 		X	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 construción das elipses perspectivas mediante o trazado de polígonos circunscritos, trazándoas a man alzada ou coa axuda de patróns de curvas.	
Bloque 3. Normalización								
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elementos da normalización consonte a normativa. 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final. 	<ul style="list-style-type: none"> DT1.B3.1.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> CCL 	X	X	<ul style="list-style-type: none"> Describir 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 	19 sesións

Debuxo Técnico I. 1º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos avaliación			Mínimos Exixibles	Temporalización
								cotación.	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas. ▪ B3.3. Formatos. Dobra de planos. ▪ B3.4. Vistas. Liñas normalizadas. ▪ B3.5. Aplicacións da normalización. ▪ B3.6. Escalas. Cotación. ▪ B3.7. Debuxo industrial. ▪ B3.6. Escalas. Cotación. ▪ B3.8. Debuxo arquitectónico. ▪ B3.9. Cortes e seccións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.2. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, cotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico coma linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de bosquexos, esquemas, esbozos e planos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.1. Obtén as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> Obter as dimensións relevantes de corpos ou espazos representados utilizando escalas normalizadas. Representar pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas. • Cotar pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. • Cotar pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. • Representar obxectos con ocós mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes. 	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.2. Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.3. Cota pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.4. Cota espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	X				
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT1.B3.2.5. Representa obxectos con ocós mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE 	X	X	X		

7.2 OBXECTIVOS EN DEBUXO TÉCNICO 1º BAC

1. Realizar os trazados xeométricos fundamentais no plano, tales como: paralelismo e perpendicularidad entre rectas, operacións con segmentos e ángulos.
2. Coñecer os fundamentos teóricos dos trazados fundamentais e aplicar devanditos trazados á realización de traballos máis complexos, entre rectas, operacións con segmentos e ángulos.
3. Comprender situacións xeométricas descritas verbalmente e achar lugares geométricos concretos.
4. Resolver problemas xeométricos e aritméticos de maneira gráfica.
5. Realizar os trazados xeométricos fundamentais no plano, tales como triángulos e cuadriláteros, así como a construción de formas poligonales. Coñecer os fundamentos teóricos de devanditos trazados.
6. Desenvolver destrezas e habilidades que permitan ao alumnado expresar con precisión, claridade e obxetividade solucións gráficas.
7. Utilizar correctamente o compás, a escuadra, o cartabón, a regra e o lápis.
8. Realizar os trazados xeométricos en nos que intervengan conceptos de proporción, igualdade e semellanza, coñecendo os fundamentos teóricos de devanditos trazados.
9. Construír unha escala gráfica. Aplicar o coñecemento das escalas para interpretar e realizar debuxos técnicos. Coñecer as propiedades das tanxencias.
10. Realizar as construcións básicas de tangencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias, situando os correspondentes puntos de tanxencia. Realizar con corrección os enlaces correspondentes.
11. Debuxar curvas técnicas, distinguindo como se xeran, e as características de cada unha. Coñecer e aplicar as propiedades das curvas técnicas.
12. Distinguir entre os dous tipos de proxección, cilíndrica e cónica, en que se basean os principais sistemas de representación.
13. Coñecer os fundamentos en que se basean os principais sistemas de representación no plano, as súas diferenzas e similitudes esenciais.
14. Coñecer a conveniencia de uso de cada sistema, polas súas características específicas, nas aplicacións prácticas.
15. Coñecer os elementos e o fundamento teórico do sistema diédrico. Representar en sistema diédrico o punto, a recta e o plano. Entender a utilidade da terceira proxección e saber representala.
16. Coñecer os elementos e o fundamento teórico do sistema de planos acoutados. Resolver distintos problemas de definición de puntos, rectas e planos no sistema de planos acoutados. Resolver problemas de pertencencia e medicións no sistema de planos acoutados. Debuxar en sistema acoutado figuras planas e sólidos sinxelos.
17. Conocer os fundamentos teóricos e prácticos dos sistemas axonométricos.
18. Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema axonométrico.
19. Resolver problemas de pertenzas e medicións nos planos axonométricos.
20. Debuxar en sistemas axonométricos figuras planas e sólidos sinxelos.
21. Coñecer o fundamento teórico do sistema de perspectiva caballera.
22. Debuxar en sistemas axonométricos oblicuos.
23. Resolver problemas de definición de puntos, rectas e planos en sistema de perspectiva caballera.
24. Debuxar en perspectiva caballera figuras planas e sólidos sinxelos

25. Coñecer o fundamento teórico e os elementos do sistema cónico.
26. Coñecer a importancia da perspectiva cónica pola súa aproximación á visión real dos obxectos.
27. Determinar o punto métrico dunha recta en perspectiva cónica.
28. Saber escoller os datos (altura do punto de vista, eixe visual, ángulo óptico) para representar adecuadamente unha peza en perspectiva cónica.
29. Debuxar pezas tridimensionales en perspectiva cónica a partir das súas vistas en sistema diédrico.
30. Coñecer a normalización que afecta ao debuxo técnico en procesos de fabricación industriais ou arquitectónicos respecto de formatos, rotulación e liñas.
31. Aplicar as normas que afectan ó debuxo técnico nos traballos presentados.
32. Valorar a necesidade e importancia das normas como garantía dunha uniformidade básica e dun mínimo de calidade.
33. Coñecer as características dun esbozo e saber debuxar un esbozo a man alzada.
34. Conocer y aplicar las normas UNE e ISO relativas a la representación de vistas.
35. Coñecer e aplicar as normas UNE e ISO relativas á representación de cortes e seccións .
36. Coñecer e aplicar os convenios relativos a extremos cadrados, intersecciones ficticias e simplificadas, contornos primitivos e aberturas rectangulares.
37. Coñecer as normas UNE e ISO relativas á acotación de pezas.
38. Saber medir as dimensións fundamentais dunha peza.
39. Indicar adecuadamente as cotas nun debuxo, incluíndo todos os elementos necesarios e dispoñéndoos correctamente.

7.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados fundamentales en el plano	10 sesiones
UNIDAD 2: Trazados de polígonos	8 sesiones
UNIDAD 3: proporcionalidad, semejanza y escalas	5 sesiones
UNIDAD 4: Transformaciones geométricas	3 sesiones
UNIDAD 5: Trazado de tangencias	10 sesiones
UNIDAD 6: Curvas técnicas	4 sesiones
Cierre de bloque I	
UNIDAD 7: Sistemas de representación	1 sesiones
UNIDAD 8: Sistema diédrico: punto, recta y plano	22 sesiones
UNIDAD 9: Sistema de planos acotados	3 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	13 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	7 sesiones
UNIDAD 12: Sistema cónico	3 sesiones
UNIDAD 13: Perspectiva cónica	10 sesiones
Cierre de bloque II	

UNIDAD 14: Normalización y croquización	6 sesiones
UNIDAD 15: Vistas, cortes y secciones	5 sesiones
UNIDAD 16: Acotación	7, sesiones
Cierre de bloque III	
Anexo. Instrumentos de dibujo	1 sesiones
Anexo. Diseño asistido por ordenador	2 sesiones
TOTAL	120 sesiones

1ª Evaluación: Unidades 1, 2, 3, 4, 5, 6,

2ª Evaluación : Unidades 7, 8, 9, 10

3ª Evaluación : Unidades 11, 12, 13, 14, 15, 16,

7.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN. CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

7.4.1 CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. Resolver problemas de configuración de formas poligonales sinxelas no plano coa axuda de utensilios convencionais de debuxo sobre taboleiro, aplicando os fundamentos da xeometría métrica de acordo cun esquema paso a paso e/ou unha figura de análise elaborada previamente.
2. Debuxar curvas técnicas e figuras planas compostas por circunferencias e liñas rectas, aplicando os conceptos fundamentais de tangencias, resaltar a forma final determinada e indicar gráficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.
3. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema adecuado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexe mostrar e dos recursos dispoñibles.
4. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos da contorna próxima, utilizando o sistema diédrico ou, no seu caso, o sistema de planos acoutados, dispoñendo de acordo coa norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.
5. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonales, seleccionando a axonometría idónea ao propósito da representación, dispoñendo a posición dos eixes en función da importancia relativa das caras que se desexen mostrar e utilizando, no seu caso, os coeficientes de redución determinados.
6. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos da contorna ou definidas polas súas proxeccións ortogonales, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final.
7. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final.
8. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, acotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico como linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxis e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de esbozos, esquemas, esbozos e planos.

7.4.2 CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

Cada exame será cualificado de cero a dez puntos. Na resolución dos exercicios dos exames, debe quedar indicado o procedemento para chegar á solución; pola contra, a

pregunta non se puntuará.

A limpeza e presentación pode baixar ata 1 punto.

A nota necesaria para aprobar a materia en cada avaliación en xuño ou setembro será de 5 puntos. Caso de ter unha nota entre 4'5 e 5, terase en conta para poder aprobar, o interese e o esforzo do alumno.

En cada avaliación farase a media aritmética dos exames feitos.

As actividades realizadas polos alumnos recóllense dúas veces en cada avaliación, e a súa cualificación será :

- Actividades entregadas: máximo de 1 punto (0'5 cada vez que se recollen).
- Actividades non entregadas: Será 0'5 puntos menos, a deducir da nota final de avaliación.

Así, en cada avaliación, a nota final será :

- 90% A media dos exames realizados.
- 10% a nota das actividades realizadas.

Deducirse da nota final de avaliación, a nota das actividades non entregadas se é o caso.

7.4.3 AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Na avaliación ordinaria en xuño, farase a media aritmética das tres avaliacións, debendo ser esta media de 5 puntos ou superior.

Na avaliación extraordinaria de setembro, que consistirá nun exame sobre os contidos do curso, o alumno debe ter unha nota de 5 puntos ou superior.

8. DEBUXO TÉCNICO II

8.1 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, COMPETENCIAS CLAVE, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN.

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
					SD	PO	AC		
Bloque 1. Xeometría e debuxo técnico									
b d e g i l	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolución de problemas xeométricos. ▪ B1.2. Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións. ▪ B1.3. Construción de figuras planas equivalentes. ▪ B1.4. Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz. ▪ B1.5. Aplicacións. ▪ B1.6. Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixe radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias. ▪ B1.7. Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	X	X	X	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. <ul style="list-style-type: none"> • Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión • Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos. • Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	35 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.2. Determina lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMC CT 	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.3. Transforma por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 					
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analogía noutros problemas máis sinxelos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIE E 	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMC CT 	X	X	X		

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.9. Trazado de curvas cónicas e técnicas. ▪ B1.10. Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbola. ▪ B1.11. Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cónicas e envolventes. ▪ B1.12. Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidencia. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B.1.2.1. Comprende a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións. 	▪ CCL	X	X	X	Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. <ul style="list-style-type: none"> • 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 	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. 	▪ CAA	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.2.3. 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. 	▪ CSIE E	X	X	X		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ e ▪ g ▪ i ▪ l 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. ▪ B1.8. Transformacións xeométricas. Aplicacións. ▪ B1.13. Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. ▪ B1.14. Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipse afín a unha 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións. 	▪ CCL	X	X	X	Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas. <ul style="list-style-type: none"> • Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada. 	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.2. Aplica a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas. 	▪ CSIE E	X	X	X		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DT2.B1.3.3. Deseña a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada. 	▪ CMC CT	X	X	X		

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
	<p>circunferencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> B1.15. Trazado de figuras planas complexas utilizando escalas e construcións auxiliares axeitadas. 								
Bloque 2. Sistemas de representación									
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Punto, recta e plano no sistema diédrico. B2.2. Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade. B2.3. Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas. B2.4. Construción de figuras planas no sistema diédrico. B2.5. Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións. B2.6. Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións. B2.7. Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións. B2.8. Afinidade entre proxeccións. B2.9. Problema inverso ao abatemento. B2.10. Corpos xeométricos no sistema diédrico. B2.11. Representación de 	<ul style="list-style-type: none"> B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.1.1. 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. DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas. DT2.B2.1.3. 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. DT2.B2.1.4. 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, 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CSIE E CAA CSIE 	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>X</p> <p>X</p> <p>X</p> <p>X</p>	<p>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</p> <ul style="list-style-type: none"> Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de 	46 sesións

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
	<p>poliedros regulares. Posicións singulares.</p> <ul style="list-style-type: none"> B2.12. Determinación das súas seccións principais. B2.13. Representación de prismas e pirámides. 		determinando partes vistas e ocultas.					<p>ser o caso, no sistema de planos cotados.</p> <ul style="list-style-type: none"> 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. 	
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.14. Representación de cilindros, conos e esferas. Seccións planas. B2.15. Determinación de seccións planas e elaboración de desenvolvementos. B2.16. Interseccións. B2.17. Xiros, abatements ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> CMC CT CAA 	X	X	X	<p>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.</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.2. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> CMC CT 	X	X	X	<p>Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.3. 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 	<ul style="list-style-type: none"> CMC CT 	X	X	X	<p>Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda da súas proxeccións diédricas</p>	

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
			determinación dos puntos de entrada e saída.					ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída	
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.2.4. 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 conforman. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA 	X	X	X	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 conforman.	
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B2.18. Sistemas axonométricos ortogonais. B2.19. Posición do triedro fundamental. B2.20. Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema. B2.21. Determinación de coeficientes de redución. B2.22. Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes. B2.23. Representación de figuras planas. B2.24. Representación simplificada da circunferencia. B2.25. Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. 	<ul style="list-style-type: none"> B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatemento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.1. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> CMC CT 	X	X	X	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. • Debuxa axonometrías de c	19 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> CCEC 	X	X	X	Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispendo a súa posición en función da importancia relativa das	

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
	Seccións planas. Interseccións.							caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios	
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras. 2. 3. 	<ul style="list-style-type: none"> CMC CT 	X	X	X	Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras	
Bloque 3. Documentación gráfica de proxectos									
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elaboración de bosquejos, esbozos e planos. B3.2. Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual. B3.3. Proxecto: tipos e elementos. B3.4. Planificación de proxectos. B3.5. Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas. B3.6. Elaboración das primeiras ideas. B3.7. Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción. B3.8. Presentación de proxectos. 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elaborar bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.1.1. Elabora e participa activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico. DT2.B3.1.2. Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. DT2.B3.1.3. Debuxa bosquejos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas. DT2.B3.1.4. Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando 	<ul style="list-style-type: none"> CSC CMC CT CCEC CCEC 	X	X	X	<ul style="list-style-type: none"> Identifica formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen. • Elabora esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispoño as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquejos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de 	10 sesións

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato								
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.		Mínimos Exixibles	Tempor.
	<ul style="list-style-type: none"> B3.9. Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo. B3.10. Debuxo de bosquexos a man alzada e esquemas. 		bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación.				aplicación.	
	<ul style="list-style-type: none"> B3.11. Elaboración de debuxos cotados. B3.12. Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos. 							
<ul style="list-style-type: none"> b d e g i l 	<ul style="list-style-type: none"> B3.13. Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivamento e á presentación de proxectos. B3.14. Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas. B3.15. Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas. B3.16. Selección do encadramento, a iluminación e o punto de vista. B3.17. Resolución de exercicios de debuxo técnico utilizando recursos informáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquexos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade. 	<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización. DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade. DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, 	<ul style="list-style-type: none"> CD CD CD 	<ul style="list-style-type: none"> X X X 	<ul style="list-style-type: none"> X X X 	Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade • Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada. • Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes	10 sesións

Debuxo Técnico II. 2º de bacharelato									
Obxect	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	C. clave	Instr. Avaliac.			Mínimos Exixibles	Tempor.
			incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.					sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron	
			<ul style="list-style-type: none"> DT2.B3.2.4. 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. 	<ul style="list-style-type: none"> CD 		X		X	

8.2 OBXECTIVOS EN DEBUXO TÉCNICO II

1. Realizar trazados xeométricos no plano, referentes a rectificación de arcos, coñecendo os seus fundamentos teóricos.
2. Construír e debuxar figuras xeométricas planas que teñan a mesma superficie que outras.
3. Saber aplicar devanditos trazados á realización de traballos máis complexos.
4. Usar correctamente o compás, a escuadra e o cartabón, a regra e o lápiz.
5. Coñecer e comprender os fundamentos das construcións básicas de tanxencias entre rectas e circunferencias, e entre circunferencias.
6. Saber aplicar os diferentes procedementos gráficos para resolver cada caso.
7. Analizar e ordenar todos os casos de tanxencias estudados para aplicacións, non só de forma illada, senón inxeridos na definición dunha forma.
8. Realizar con corrección enlaces, aplicando os casos de tanxencia correspondentes.
9. Coñecer e comprender a natureza das curvas cónicas, diferenciando as distintas formas de xerarse.
10. Representar curvas cónicas, atendendo ás súas propiedades e características.
11. Coñecer e aplicar as propiedades das curvas cónicas e a relación entre os diferentes elementos de definición, incluíndo as rectas tanxentes e secantes.
12. Coñecer e comprender as curvas cíclicas, diferenciando as distintas formas de xerarse e as características de cada unha.
13. Coñecer e comprender a forma de xerar exemplos doutras curvas técnicas, como evolventes, senoídes e lemniscatas.
14. Trazar curvas cíclicas atendendo ás súas propiedades e elementos.
15. Contactar coa xeometría proxectiva como ampliación da xa coñecida xeometría euclidiana.
16. Coñecer as relacións das transformacións coa xeometría descriptiva que se estudará máis adiante.
17. Realizar transformacións no plano, tales como homoloxías e os seus casos particulares, afinidades e investimentos.
18. Aplicar ditas transformacións a outros tipos de problemas.
19. Entender a necesidade e a importancia do sistema diédrico.
20. Coñecer o fundamento teórico do sistema diédrico e diédrico directo.
21. Empregar o sistema diédrico e diédrico directo para resolver problemas de interseccións, paralelismo, perpendicularidad e distancias entre puntos, a recta e o plano.
22. Empregar a terceira proxección na resolución de problemas.
23. Coñecer e comprender en sistema diédrico e diédrico directo os métodos que emprega a xeometría descriptiva, tales como os abatimentos, os cambios de plano de proxección e os xiros.
24. Coñecer métodos como os abatimentos, os cambios de plano de proxección e os xiros, para representar en diédrico figuras planas.
25. Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo entre puntos, rectas e planos.
26. Comprender e empregar o sistema diédrico para representar as superficies radiadas no plano.
27. Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo de pirámides, conos, prismas e cilindros, as súas seccións planas e respectivos

desenvolvementos.

28. Comprender e empregar o sistema diédrico para representar os poliedros regulares no plano.
29. Comprender e empregar o sistema diédrico para resolver problemas xeométricos no espazo de poliedros regulares: proxeccións diédricas, alturas e seccións planas.
30. Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación axonométrica.
31. Coñecer e comprender vos fundamentos prácticos dous sistemas axonométricos e a súa relación co sistema diédrico.
32. Comprender e empregar o sistema axonométrico para representar figuras tridimensionales non plano.
33. Comprender e empregar o sistema axonométrico para resolver problemas xeométricos non espazo de abatimentos, figuras planas, sólidos e seccións.
34. Entender a necesidade e a importancia do sistema de representación de perspectiva caballera.
35. Coñecer e comprender os fundamentos prácticos da perspectiva caballera, e a súa relación co sistema diédrico.
36. Comprender e empregar o sistema de perspectiva caballera para representar figuras tridimensionales no plano.
37. Comprender e empregar a perspectiva caballera para resolver problemas xeométricos de abatimentos, figuras planas, sólidos e seccións no espazo.
38. Valorar o sistema de planos acoutados como a base en representacións cartográficas.
39. Entender a necesidade e a importancia da linguaxe gráfico como medio de expresión universal.
40. Diferenciar os distintos tipos de proxectos e valorar a súa importancia no noso día a día.
41. Realizar a presentación dun proxecto, concibido desde a súa formulación e planificación
42. Valorar os programas informáticos de CAD pola súa exactitude, rapidez, limpeza e capacidade de modificación.
43. Realizar debuxos e planos en 2D e 3D utilizando programas de CAD.
44. Completar a presentación dun proxecto usando os debuxos e planos realizados con programas de CAD.

8.3 UNIDADES DIDÁCTICAS. TEMPORALIZACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDAD 1: Trazados en el plano	13 sesiones
UNIDAD 2: Trazado de tangencias	9 sesiones
UNIDAD 3: Curvas cónicas	8 sesiones
UNIDAD 4: Curvas técnicas	1 sesiones
UNIDAD 5: Transformaciones geométricas	4 sesiones
Cierre de bloque I	
UNIDAD 6: Sistema diédrico	20 sesiones
UNIDAD 7: Métodos en sistema diédrico	8 sesiones
UNIDAD 8:: Figuras en sistema diédrico	15 sesiones

UNIDAD 9: Poliedros regulares en sistema diédrico	3 sesiones
UNIDAD 10: Sistema axonométrico	10 sesiones
UNIDAD 11: Sistema de perspectiva caballera	9 sesiones
Cierre de bloque II	
UNIDAD 12: Proyectos	10 sesiones
UNIDAD 13: Dibujo técnico asistido por ordenador	10 sesiones
Cierre de bloque III	
TOTAL	120 sesiones

PRIMEIRA AVALIACIÓN: Unidades 1, 2, 3, 4, 5

SEGUNDA AVALIACIÓN: Unidades 6, 7, 8, 9, 10

TERCERA AVALIACIÓN: Unidades 11,12, 13

8.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN. CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

8.4.1 CRITERIOS DE AVALIACIÓN

B1.1. Resolver problemas de tanxencias mediante a aplicación das propiedades do arco capaz, dos eixes e centros radicais e/ou da transformación de circunferencias e rectas por inversión, indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos.

B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia.

B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.

B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais.

B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.

B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios, utilizando a axuda do abatimiento de figuras planas situadas nos planos coordenados, calculando os coeficientes de redución e determinando as seccións planas principais.

B3.1. Elaborar bosquexos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez

e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.

B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquexos, os esbozos e os planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.

8.4.2 CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

Cada exame será cualificado da seguinte forma: a puntuación será de 10 puntos, sendo 5 deles para os contidos mínimos. Na resolución dos exercicios dos exames, debe quedar indicado o procedemento para chegar á solución; pola contra, a pregunta non se puntuará. A limpeza e presentación pode baixar ata 1 punto. A nota necesaria para aprobar a materia en cada avaliación en xuño ou setembro é de 5 puntos ou superior. Caso de ter unha nota entre 4'5 e 5, terase en conta para poder aprobar, a asistencia a clase, o interese e o esforzo do alumno. En cada avaliación farase a media aritmética dos exames feitos.

As actividades realizadas polos alumnos recóllense dúas veces en cada avaliación, e a súa cualificación será :

- Actividades entregadas: máximo de 1 punto (0'5 cada vez que se recollen).
- Actividades non entregadas: Será 0'5 puntos menos, a deducir da nota final de avaliación.

Así, en cada avaliación, a nota final será :

- 90% A media dos exames realizados.
- 10% a nota das actividades realizadas. Deducirase da nota final de avaliación, a nota das actividades non entregadas se é o caso.

8.4.3 AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA

Na avaliación ordinaria en xuño, farase a media aritmética das tres avaliacións, debendo ser esta media de 5 puntos ou superior.

Na avaliación extraordinaria de setembro, o exame versará sobre os estándares de aprendizaxe mínimos, necesitando unha nota de 5 puntos ou superior para aprobar .

9. ASPECTOS COMÚNS A DEBUXO TÉCNICO I E DEBUXO TÉCNICO II

9.1 METODOLOXÍA

Se trata de que os alumnos adquiren as capacidades necesarias para desenvolver o currículo e conseguir os obxectivos da etapa.

En cada unidade didáctica haberá unha explicación teórica por parte da profesora como introducción, para pasar a explicar os contidos da mesma.

Se propoñen una batería de exercicios con distintos niveis de dificultade que deberán entregar feitas dúas veces na avaliación. En clase se realizan os exercicios tipo e os que revisten máis dificultade. O resto de actividades os farán en casa como consolidación e para afianzar coñecementos. Os alumnos poden preguntar á profesora en calquera momento as dúbidas persoais. Trátase de resolver todos os problemas e que o alumno adquira confianza en sí mesmo e motivación.

Haberá normalmente dúas probas obxectivas en cada avaliación. As preguntas serán do mesmo tipo das actividades propostas, por iso, a realización das mesmas é fundamental. Si nalguna delas houbera moitos suspensos, a proba poderá repetirse. Co fin de fomentar a superación, o alumno sempre poderá subir nota presentándose á repetición ou á recuperación da avaliación aunque non estea suspenso.

Ao ser normalmente poucos alumnos, o clima da clase é bó, e favorece a aprendizaxe e a colaboración entre eles e entre os alumnos e a profesora.

9.2 MATERIAIS E RECURSOS

Entre os recursos didácticos, a profesora poderá utilizar os seguintes:

- A explicación do profesor.
- Libro de texto recomendado de SM.
- Sólidos básicos en madeira e plástico. Pezas industriais e de fontanería para croquis acotados e representación.
- Material de dibujo (regla, compás, etc.).
- *Software* profesional (CadStd, Auto CAD, Intell Parallel, etc.)
- Material informático e impresora.
- Programas de tratamento de texto e de imaxes.
- Papel de distinto tipo.
- Material para maquetas.
- Ordenador con proxector.
- Uso das fichas de traballo, actividades interactivas, animacións, vídeos, do entorno *Savia dixital* como ferramentas que permiten atender diferentes necesidades e con distintos fins, así como vídeos de Internet..

- Traballar con distintas páxinas web de contido científico: Páxinas web de museos, monográficas de artistas, etc.
- Debate, como ferramenta que estimula o seu interese e capacidade de reflexionar, relacións, consolidar coñecementos, recapitular, ordenar, respectar opinións, e sacar conclusións.
- Bibliografía de consulta do departamento de Debuxo da biblioteca do centro.

9.3 PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

SD. Seguemento diario no caderno do profesor.

ACT. Actividades

PO Probas obxectivas

Entre os instrumentos de avaliación, están os seguintes

- Exploración inicial

Para coñecer o punto de partida sobre os coñecementos previos do alumno mediante unha proba inicial e a observación dos primeiros días de clase.

- Caderno do profesor

Farase un seguimento personalizado da asistencia a clase, rendemento nas tarefas propostas, participación, interese, traballo e realización das tarefas, resultados das probas obxectivas

- Probas obxectivas

Para medir o grao de asimilación da materia.

- Actividades

Para realizar os alumnos, que se entregan dúas veces en cada avaliación para a súa corrección e cualificación.

- Rúbricas de avaliación.

O uso da correcta expresión escrita e oral será obxecto permanente de avaliación en toda clase de actividades realizadas polo alumno.

9.4 RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓNS PENDENTES.

Cada avaliación suspensa poderase recuperar ao principio da seguinte avaliación . Terase en conta o seguinte:

- A nota obtida na realización dos exercicios, 10%.
- Exame de recuperación. 90%.

Como reforzo, os exames se corrixen nas clases para que o alumno observe os seus

errores. O alumnado pode aclarar ou preguntar as dúbidas en todo momento á profesora.

9.5 GRADO DE CONSECUCCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE EN DEBUXO TÉCNICO.

O grao de consecución de cada competencia clave na materia de Debuxo Técnico I e II será:

COMPETENCIA CLAVE	PESO DA MATERIA
Comunicación lingüística	5 %
Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía	20 %
Competencia dixital	10 %
Aprender a aprender	20 %
Competencias sociais e cívicas	10%
Sentido da iniciativa e espírito emprendedor	10 %
Conciencia e expresións culturais	25 %

10. DEBUXO ARTÍSTICO I E DEBUXO ARTÍSTICO II

10.1 INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN

Partindo das destrezas e dos coñecementos adquiridos polo alumnado na materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual, da educación secundaria obrigatoria (ESO), en bacharelato afondarase nas destrezas e no conceptos do debuxo como ferramenta do pensamento que participa no proceso creativo, comunicativo, plástico e visual, contribuindo a adquirir as competencias necesarias para a formación permanente da persoa. As materias Debuxo Artístico I e II achegan coñecementos teóricos, técnicos e estéticos, fomentando un pensamento diverxente. A aprendizaxe estética debe realizarse sobre bases teóricas e prácticas, fomentando a creatividade, o espírito de investigación e a formación permanente. De xeito gradual e secuencial, os coñecementos e as destrezas adquiridos en Debuxo Artístico I deben ser a base sobre a que se asente Debuxo Artístico II. Ensinarse e aplicarse o principio de partir do particular para o xeral, para que o alumnado vaia adquirindo as habilidades e os conceptos para construír aprendizaxes significativas, mediante o deseño de proxectos globais.

En Debuxo Artístico I, o alumnado traballa a materia de forma máis obxectiva, para dedicar o segundo curso a aspectos máis subxectivos, desenvolvendo o seu potencial creador orientado cara ás múltiples alternativas formativas artísticas máis acordes cos seus intereses.

Ao traballar de xeito creativo, o alumnado desenvolve a capacidade crítica aplicándoa ás

súas propias creacións e ás dos seus compañeiros e as súas compañeiras; valora o feito artístico e goza del, sensibilizándose cara ao contorno para a satisfacción estética e como aspecto motivador para o seu desenvolvemento creativo, potenciando a competencia de conciencia e expresión cultural; debe coñecer os antecedentes artísticos e as achegas de artistas ao debuxo, ás artes plásticas e ao deseño, en xeral, a través da historia, e sobre todo a presenza e a función do debuxo nas manifestacións artísticas contemporáneas. O coñecemento da evolución e a súa valoración positiva do debuxo artístico como linguaxe expresiva e comunicativa reforzará as súas aplicacións nunha sociedade cada vez máis tecnolóxica e inmediata.

A materia de Debuxo Artístico nesta etapa debe proporcionar un panorama amplo das súas aplicacións, orientando e preparando para outras ensinanzas posteriores que o alumnado poida cursar, sexan artísticas ou tecnolóxicas, como base para a formación de profesionais creativos/as: ensinanzas artísticas superiores, ensinanzas profesionais de artes plásticas e deseño, belas artes e outras afíns; en definitiva, ensinanzas creativas nas súas múltiples facetas (interiores, moda, produto gráfico, multimedia, xoiaría, ilustración, deseño web, multimedia, etc.).

Debuxo Artístico I estrutúrase en cinco bloques de contido: "O debuxo como ferramenta", "Liña e forma", "A composición e os seus fundamentos", "A luz: o claroscuro e a textura" e "A cor".

Debuxo Artístico II estrutúrase noutros cinco bloques de contido: "A forma: estudo e transformación", "A expresión da subxectividade", "Debuxo e perspectiva", "O corpo humano como modelo" e "O debuxo no proceso creativo".

10.2 CONTRIBUCION DA MATERIA Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE

- Competencia en comunicación lingüística. A expresión plástica é un sistema de intercambio de información a través dos elementos da comunicación visual. A metodoloxía de traballo implica a busca e procesamento de información e o uso dun vocabulario específico. O alumnado desenvolve deste xeito habilidades para comprender a realidade e expresar ideas e emocións en diferentes contextos de comunicación.
- A Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía desenvólvese no Debuxo Artístico no uso de elementos e razoamentos matemáticos para a representación de a realidade. Estúdanse propiedades, proporcións e a relacións dos obxectos entre eles e no espazo, a perspectiva e a súa representación no plano.
- Competencia dixital. É obxectivo da materia como un recurso máis de expresión. A decodificación e transferencia de producións visuais e gráficas leva ao coñecemento das principais aplicacións informáticas.
- Competencia en aprender a aprender. O obxectivo da materia é iniciar ao alumnado na aprendizaxe dunha serie de habilidades pra que continúe o seu aprendizaxe de xeito autónomo, conseguindo novas producións ou mediante a reflexión e observación de obras propias ou alleas. O alumnado aprende individualmente e tamén coa interacción cos compañeiros.
- Competencias sociais e cívicas. O Debuxo Artístico é unha ferramenta de pensamento e reflexión da realidade histórica e social do mundo a través do estudo do patrimonio da

Historia da Arte. Esta aproximación desenvolve un sentimento de pertenza á sociedade na que vive e favorece o respecto e tolerancia hacia o traballo alleo e permite adquirir compromiso social para a comunicación intercultural.

- Competencia no sentido de iniciativa e espírito emprendedor. O debuxo Artístico implica a elección, planificación e xestión de técnicas, recursos e materiais con criterios propios de cara á consecución duns fins concretos. Tamén supón un proceso de autocorrección e de cambio que se leva a cabo na execución das tarefas, así como a transformación de ideas en actos e finalmente en produtos gráficoplásticos.
- Competencia na capacidade de conciencia e expresión cultural. Esta competencia é a máis directamente relacionada coa materia, xa que o seu primeiro obxectivo é o estudo do feito artístico. O alumnado observa obras diferenciando estilo, xéneros e artistas e utiliza unha linguaxe propia a través dos materiais, procedementos plásticos e terminoloxía específica. Tamén desenvolve habilidades de pensamento, perceptivas, de sensibilidade e de sentido estético, desenvolve a súa creatividade, imaxinación, iniciativa e valoración da liberdade de expresión. O Debuxo Artístico é por tanto unha materia que enriquece coas diferentes realidades e producións do mundo da arte e da cultura.

11.3 OBTIVOS XERAIS DEBUXO ARTÍSTICO

1. Coñecer y distinguir os elementos básicos da configuración da forma, empregándoos correctamente, segundo criterios analíticos, na representación de obxectos da contorna ou expresivos, sobre obxectos reais ou simbólicos.
2. Entender a forma dos obxectos que se representan como consecuencia da súa estrutura interna e saber representala gráficamente.
3. Comprender os distintos datos visuais que conteñen as formas como partes relacionadas dun conxunto, atendendo especialmente ás proporcións que se dan entre elas e representándoas prioritariamente segundo a súa importancia no conxunto e ignorando detalles superfluos.
4. Empregar de modo eficaz os mecanismos de percepción relacionados coas imaxes plásticas, desenvolvendo a memoria visual e a retentiva para poder comunicarse con imaxes procedentes tanto do exterior como do interior dun mesmo.
5. Valorar a importancia da observación e estudo directo das formas orgánicas da natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxectivo.
6. Coñecer as leis básicas da asociación perceptiva e interpretar unha mesma forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
7. Planificar o proceso de realización da obra, utilizar os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, analizar e valorar criticamente, de forma individual ou cooperativa e utilizando a terminoloxía básica da materia, tanto o proceso como os resultados, procedendo dunha maneira racional e ordenada no traballo.

8. Coñecer os fundamentos teóricos e prácticos sobre a cor e a súa utilización para a súa aplicación plástica de forma razoada e expresiva.
9. Valorar a realización de modificacións combinatorias e a achega de intencións expresivas de carácter subxectivo aos debuxos, como medio para desenvolver a sensibilidade estética, a creatividade e o pensamento diverxente.
10. Apreciar os valores culturais e estéticos, como parte da diversidade cultural, contribuíndo ao seu respecto, conservación e mellora, con especial atención ao patrimonio cultural de Galicia.
11. Participar de forma igualitaria en actividades cooperativas con flexibilidade, responsabilidade e respecto ante as opinións propias e alleas para potenciar a comunicación e a valoración crítica dos diferentes puntos de vista.

11. DEBUXO ARTÍSTICO I 1º BAC

11.1 OBXECTIVOS

1. Coñece-la terminoloxía básica da materia, así como os materiais e procedementos máis adecuados, adquirindo o dominio necesario para desenvolve-las propias ideas dunha maneira racional e ordeada no traballo.
2. Recoñecer, distinguir e describi-los elementos básicos que interveñen na configuración da forma, empregándoos correctamente na representación analítica de obxectos do entorno.
3. Entende-la realidade formal dos obxectos en función da súa estrutura, para a correcta representación gráfica dos mesmos.
4. Comprende-la importancia dos distintos datos visuais das formas como partes relacionadas dun conxunto, prestando especial interese á relación de proporción entre eles, representándoos gradualmente segundo a súa importancia e ignorando detalles superfluos.
5. Utiliza-la mancha como elemento configurador da forma, desenvolvendo ó máximo as súas posibilidades estéticas e descritivas.
6. Utilizar adecuadamente a cor, as súas bases teóricas e as súas aplicacións gráfico-plásticas dunha maneira razoada e directa.

11.2 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE, AS COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES E TEMPORALIZACIÓN

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación				Mínimos exixibles	Temporalización
					SD	PO	ACT	BLO C		
Bloque 1. O debuxo como ferramenta										
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ d ▪ i ▪ m ▪ n ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Diferentes modos de ver e debuxar. Debuxo e función 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e fin en si mesmo, a través da historia da arte, no proceso creativo, con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.1.1. Valora e coñece a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade, co estudo e a observación de obras e artistas significativos/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC ▪ CCEC 	X	X			Valorar e coñecer a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade, co estudo e a observación de obras e artistas significativos/as. Seleccionar, relacionar e empregar con criterio a terminoloxía específica, de forma oral e escrita, en postas en común ou probas individuais, aplicada a producións propias ou alleas.	12 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.1.2. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica, de forma oral e escrita, en postas en común ou probas individuais, aplicada a producións propias ou alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	X	X				
<ul style="list-style-type: none"> ▪ d ▪ i ▪ m ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Expresión da subxectividade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.2.1. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas, adecuándoos ao obxectivo plástico desexado. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X		X	X	Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas, adecuándoos ao obxectivo plástico desexado.	7 sesións
<ul style="list-style-type: none"> ▪ i ▪ m ▪ n 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Materiais, utensilios e soportes básicos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B1.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 	X				Manter o material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.	Desenvolvarase durante todos os traballos

	▪ B1.4. Introducción ás técnicas secas e á súa aplicación.	respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios.	perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.							
			DA1.B1.3.2. Aмосa unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo	▪ CSIEE	X				Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo.	

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación				Minimos exhibibles	Temporalización
Bloque 2. Liña e forma										
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d	▪ B2.1. Elementos básicos na configuración da forma. A liña como Elemento configurador.	▪ B2.1. Describir graficamente obxectos naturais ou artificiais, amosando a comprensión da súa estrutura interna.	▪ DA1.B2.1.1. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas.	▪ CSIEE ▪ CCEC	X		X	X	Utilizar a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas.	15 sesións
			▪ DA1.B2.1.2. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas.	▪ CSIEE ▪ CCEC	X		X	X	Representar formas naturais e artificiais, de maneira analítica ou expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna	
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B2.2. A perspectiva intuitiva e a súa aplicación no debuxo artístico.	▪ B2.2. Empregar a liña para a configuración de formas e transmisión de expresividade.	▪ DA1.B2.2.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.	CSIEE CCEC	X			X	Comprender e representar as formas desde distintos puntos de vista.	18 sesións

			<ul style="list-style-type: none"> DA1.B2.2.2. Describe graficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples. 	CMCCT		X		X	X	Describir graficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples	
--	--	--	---	-------	--	---	--	---	---	---	--

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato											
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación				Minimos exixibbles	Temporalización	
Bloque 3. A composición e os seus fundamentos											
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Composición intuitiva. Concepto de equilibrio visual. 	<ul style="list-style-type: none"> B3.1. Elaborar composicións analíticas, descritivas e expresivas con diferentes graos de iconicidade 	<ul style="list-style-type: none"> DA1.B3.1.1. Selecciona os elementos gráficos esenciais para a representación da Realidade observada Segundo a función que se persiga (analítica ou subxectiva) e o seu grao de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> CSIEE CCEC 		X		X	X	Seleccionar os elementos gráficos esenciais para a representación da realidade observada segundo a función que se persiga (analítica ou subxectiva) e o seu grao de iconicidade	2 sesións
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B3.2. Psicoloxía da forma. Leis visuais que rexen as relacións entre as formas do cadro. 	<ul style="list-style-type: none"> B3.2. Aplicar as leis básicas da percepción visual ao representar distintos volumes xeométricos ou orgánicas dentro dun espazo compositivo, atendendo ás proporcións e á perspectiva. 	<ul style="list-style-type: none"> DA1.B3.2.1. Relaciona e representa as formas no plano atendendo ás leis visuais asociativas, ás organizacións compositivas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva, analítica ou descritiva. 			X	X	X	X	Relacionar e representar as formas no plano atendendo ás leis visuais asociativas, ás organizacións compositivas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva, analítica ou descritiva	2 sesións

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato										
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación			Minimos exhibibles	Temporalización	
Bloque 4. A luz. O claroscuro e a textura										
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. A mancha como elemento configurador do volume. O claroscuro 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Representar o volume de obxectos e espazos tridimensionais mediante a técnica do claroscuro. 	DA1.B4.1.1. Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X	X	Representar o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos	12 sesións	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	B4.2. A construción das sombras. Valores tonais.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.2. Valorar a influencia da luz como configuradora de formas e o seu valor expresivo. 	DA1.B4.2.1. Coñece o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, e explicar verbalmente eses valores en obras propias e alleas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X	X	X	Coñecer o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, e explicar verbalmente eses valores en obras propias e alleas	6 sesións
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Iluminación. Tipos de luz e o seu comportamento 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.3. Explorar as posibilidades expresivas da textura visual e o claroscuro 	DA1.B4.3.1. Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con fins expresivos e configuradores, en obras propias e alleas.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD ▪ CCEC 	X		X	X	Observar e utilizar a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con fins expresivos e configuradores, en obras propias e alleas.	4 sesións

Debuxo Artístico I. 1º de bacharelato

Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación				Minimos exhibibles	Temporalización	
Bloque 5. A cor											
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Teoría da cor. Natureza. Dimensións e comportamento da cor. ▪ B5.2. Expresividade da cor. 	B5.1. Coñecer e aplicar os fundamentos teóricos sobre a cor e as relacións cromáticas, tanto na expresión gráficoplástica como na análise de iversas manifestacións artísticas	DA1.B5.1.1. Aplica a cor seguindo as dimensións desta (valor, luminosidade, saturación, intensidade e cromatón) na representación de composicións e formas naturais e artificiais	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X		X	X	Aplicar a cor seguindo as dimensións desta (valor-luminosidade, saturaciónintensidade e cromatón) na representación de composicións e formas naturais e artificiais. Aplicar de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal	8 sesións	
			DA1.B5.1.2. Demostra o coñecemento, con explicacións orais, escritas e gráficas, dos fundamentos teóricos da cor en composicións e estudos cromáticos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CCEC 	X						
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA1.B5.1.3. Aplica de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC 	X		X	X			
			DA1.5.1.4. Analiza o uso da cor observando as producións artísticas de referencia en todas as súas manifestacións.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X					Analizar o uso da cor observando as producións artísticas de referencia en todas as súas manifestacións.
			DA1.B5.1.5. Representa os matices cromáticos, a partir de observación do natural, mediante a mestura de cores primarias	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CD 	X		X				Representar os matices cromáticos, a partir de observación do natural, mediante a mestura de cores primarias.

SD: Seguimiento diario. **PO:** Probas obxectivas **ACT:** Actividades **BLOC:** Debuxos en casa cada avaliación en Bloc A5

11.3 UNIDADES DIDÁCTICAS E TEMPORALIZACIÓN

A materia ten unha carga horaria de 3 h semanais.

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: O debuxo como ferramenta	7 sesións
UNIDADE 2: Aprender a ver	12 sesións
UNIDADE 3: A liña e a forma	27 sesións
UNIDADE 4: O retrato	6 sesións
UNIDADE 5: A composición	4 sesións
UNIDADE 6: A luz, o claroscuro e a textura	22 sesións
UNIDADE 7: A cor	8 sesións
UNIDADE 8: Técnicas artísticas	distribuídas nas outras unidades
TOTAL	86 sesións

A súa distribución por avaliacións será:

- 1ª AVALIACIÓN.- UD 1, 2, e parte da unidade 3(11 h). TOTAL: 30 h
- 2ª AVALIACIÓN.- UD 3 (as 16 h restantes), UD 4 e 5. TOTAL: 26 h
- 3ª AVALIACIÓN.- UD 6, 7. TOTAL: 30 h

11.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN. AVALIACIÓN ORDINARIA E EXTRAORDINARIA.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. B1.1. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e fin en si mesmo, a través da historia da arte, no proceso creativo, con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos.
2. B1.2. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica.
3. B1.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios.
4. B2.1. Describir graficamente obxectos naturais ou artificiais, amosando a comprensión da súa estrutura interna.
5. B2.2. Empregar a liña para a configuración de formas e transmisión de expresividade.
6. B3.1. Elaborar composicións analíticas, descritivas e expresivas con diferentes graos de iconicidade
7. B3.2. Aplicar as leis básicas da percepción visual ao representar distintos volumes xeométricos ou orgánicas dentro dun espazo compositivo, atendendo ás proporcións e á perspectiva.

8. B4.1. Representar o volume de obxectos e espazos tridimensionais mediante a técnica do claroscuro.
9. B4.2. Valorar a influencia da luz como configuradora de formas e o seu valor expresivo.
10. B4.3. Explorar as posibilidades expresivas da textura visual e o claroscuro
11. B5.1. Coñecer e aplicar os fundamentos teóricos sobre a cor e as relacións cromáticas, tanto na expresión gráficoplástica como na análise de diversas manifestacións artísticas

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

En cada avaliación, o alumno deberá entregar todos os traballos (a non ser que haxa unha causa xustificada).

En cada avaliación calificaranse os seguintes aspectos:

- 50% traballos prácticos dentro da aula e probas obxectivas se as houbera.
- 20 % probas escritas ou prácticas. (se non as houbera, o percentaxe pasaría aos traballos prácticos dentro da aula).
- 20% traballos fora da aula. Debuxos do bloc A5
- 10% actitude na materia (participación e interese 5%, traer o material adecuado 5%)

PROBA ORDINARIA EN XUÑO

En xuño farase a media das tres avaliacións, aprobando se esta é de 5 puntos ou superior.

PROBA EXTRAORDINARIA EN SETEMBRO

En setembro, o alumno deberá facer unha serie de traballos relacionados cos contidos do curso, que quedarán indicados ao remate do curso en xuño. Haberá ademais unha proba teórico-práctica na que tendrá que demostrar as destrezas adquiridas.

A nota final será:

- actividades: 50%
- proba: 50%

12. DEBUXO ARTÍSTICO II 2º BAC

12.1 OBXECTIVOS

1. Coñecer e distinguir os elementos básicos que configuran a forma e empregalos correctamente na representación de obxectos e estruturas.
2. Aprehender a estrutura interna dos obxectos que se representan e interpretala graficamente.

3. Distinguir os datos esenciais que configuran a forma, prescindindo dos detalles superfluos ou decorativos e atendendo ás proporcións das distintas partes que a configuren para debuxar estruturas formais.
4. Utilizar e desenvolver a memoria visual e a retentiva para elaborar imaxes, tanto desde un punto de vista obxectivo como subxectivo.
5. Utilizar a observación e o estudo directo das formas da natureza como fonte de reflexión para representacións de carácter subxectivo.
6. Interpretar unha forma ou conxunto de formas con diferentes intencións comunicativas ou expresivas.
7. Coñecer e aplicar a terminoloxía básica, así como os materiais, técnicas e procedementos adecuados á finalidade pretendida, adoptar criterios persoais e proceder de xeito racional na resolución das propostas de traballo.
8. Coñecer e utilizar os fundamentos teóricos da cor e o seu uso nas creacións plásticas de xeito razoado e expresivo.
9. Achegar nos debuxos solucións expresivas de carácter subxectivo, como medio para desenvolver a sensibilidade estética, a creatividade e o pensamento.
10. Coñecer os fundamentos compositivos e aplicarlos en obras propias e na análise de obras alleas.

12.2 CONTIDOS, CRITERIOS DE AVALIACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE , COMPETENCIAS CLAVE, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN, MÍNIMOS EXIXIBLES, TEMPORALIZACION

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación			Minimos Exixibles	Temporalización
					SD	ACT	BLOC		
Bloque 1. A forma. Estudo e transformación									
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Percepción e descrición obxectiva da forma. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X		Interpretar e aplicar formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas, ornamentais ou subxectivas).	20 sesións
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Modelo analítico e modelo sintético. ▪ B1.3. Retentiva e memoria visual. Consideracións mnemotécnicas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC ▪ CD 	X	X		Analizar a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita.	

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato									
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación			Minimos Exixibles	Temporalización
					SD	ACT	BLOC		
Bloque 2: A expresión da subxectividade									

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Psicología da forma e a composición. Estudo e aplicación dos elementos compositivos que rexen a intención expresiva das creacións plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X		Representar formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais.	12 sesións
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Comportamento e interrelación das formas tridimensionais no espazo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas). 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL ▪ CCEC 	X	X	X	Expresar sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cor	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CAA 	X	X	. Experimentar con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición.		
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Valor expresivo da luz e da cor. ▪ B2.4. Ruptura da tradición figurativa e nacemento de novas interpretacións da realidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B2.3.1. Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	X	X			

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato							
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación	Minimos Exixibles	Temporalización
Bloque 3. Debuxo e perspectiva							

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g ▪ p 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Valoración da aparencia formal respecto ao punto de vista perceptivo. ▪ B3.2. Representación da forma con fins expresivos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B3.1. Representar graficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 	X	X	X	Comprender e representa as formas desde distintos puntos de vista.	14 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X	Observar o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista.		
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B3.1.3. Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X	Representar os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.		

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato								
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación	Minimos Exixibles	Temporalización	
Bloque 4. O corpo humano como modelo								
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Análise da figura humana. Relacións de proporcionalidade. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCEC 	X	X		14 sesións
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B4.1.2. Analiza a 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT 	X	X	X	

			figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.	▪ CCEC				súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B4.2. Nocións básicas de anatomía artística. ▪ B4.3. Estudo e representación do movemento da figura humana.	▪ B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes.	▪ DA2.B4.2.1. Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define.	▪ CSIEE ▪ CCEC	X	X	X	Representar a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define.
▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g	▪ B4.4. Antropometría. Relacións da figura humana co espazo arquitectónico e co contorno natural.	▪ B4.3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana.	▪ DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.	▪ CAA	X	X		Representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.
			▪ DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.	▪ CSIEE ▪ CCEC	X	X	X	Elaborar imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.

Debuxo Artístico II. 2º de bacharelato							
Obxectivos	Contidos	Criterios de avaliación	Estándares de aprendizaxe	Competencias clave	Instrumentos de Avaliación	Minimos Exixibles	Temporalización
▪ Bloque 5. O debuxo no proceso creativo							

<ul style="list-style-type: none"> ▪ b ▪ i ▪ m ▪ n ▪ d ▪ g 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Técnicas secas máis comúns a súa aplicación no proceso creativo. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráficoplástica. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CD 	X	X		Utilizar as TIC nos procesos creativos	10 sesións
<ul style="list-style-type: none"> ▪ b 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Introducción ás técnicas húmidas e a súa aplicación no proceso creativo .Emprego das ferramentas TIC nos procesos creativos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvol ver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSC 	X	X		Valorar a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos.	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.2. Demostra creatividadee autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráficoplásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CSIEE ▪ CCEC 	X	X	X	Demostrar creatividade e autonomía nos procesos artísticos	
			<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas,deseñadores/as , científicos/as e técnicos/as. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CMCCT ▪ CAA 	X			Coñecer as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas	
			<ul style="list-style-type: none"> ▪ DA2.B5.2.4. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ CCL 	X			Coñecer e empregar a terminoloxía específica	

			<ul style="list-style-type: none"> DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas. 	<ul style="list-style-type: none"> CAA CSIEE CCEC CCL 	X	X	X	Utilizar con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas.
<ul style="list-style-type: none"> b i m n d g 	<ul style="list-style-type: none"> B5.3. Actitude creativa 	<ul style="list-style-type: none"> B5.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios. 	DA2.B5.3.1. 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.	<ul style="list-style-type: none"> CSC 	X	X		Manter o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

12.3 UNIDADES DIDÁCTICAS E TEMPORALIZACIÓN

A materia ten unha carga horaria de 3 h semanais.

UNIDADE DIDÁCTICA	TEMPORALIZACIÓN
UNIDADE 1: Estudo das formas	20 sesións
UNIDADE 2: A expresión da subxectividade	12 sesións
UNIDADE 3: A perspectiva	14 sesións
UNIDADE 4: O corpo humano	14 sesións
UNIDADE 5: O debuxo no proceso creativo técnicas e materiais	10 sesións
TOTAL	70 sesións

A súa distribución por avaliacións será:

- 1ª AVALIACIÓN.- UD 1, 2 TOTAL: 32 h
- 2ª AVALIACIÓN.- UD 3,4 . TOTAL: 28 h
- 3ª AVALIACIÓN.- UD 4. TOTAL: 10 h

12.4 CRITERIOS DE AVALIACIÓN, CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN, AVALIACION ORDINARIA E ETRAORDINARIA

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

1. B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade.
2. B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas.
3. B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual.
4. B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual.
5. B2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica.
6. B3.1. Representar graficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos.
7. B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana.
8. B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno , identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes.
9. B4.3. Experimentar cos recursos gráfico-plásticos para representar o movemento e

- a expresividade da figura humana.
10. B5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráficoplástica.
 11. B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC.
 12. B5.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

En cada avaliación, o alumno deberá entregar todos os traballos (a non ser que haxa unha causa xustificada).

En cada avaliación calificaranse os seguintes aspectos:

- 50% traballos prácticos dentro da aula.
- 20 % probas escritas ou prácticas. (se non as houberse, o percentaxe pasaría aos traballos prácticos dentro da aula).
- 20% traballos fora da aula. Debuxos no bloc A5
- 10 % actitude na materia (participación e interese 5%, traer o material adecuado 5%).

PROBA ORDINARIA EN XUÑO

En xuño farase a media das tres avaliacións, aprobando se esta é de 5 puntos ou superior.

PROBA EXTRAORDINARIA EN SETEMBRO

En setembro, o alumno deberá facer unha serie de traballos relacionados cos contidos do curso, que quedarán indicados ao remate do curso en xuño. Haberá ademais unha proba teórico-práctica na que terá que demostrar as destrezas adquiridas.

A nota final será:

- actividades: 50%
- proba: 50%

13. ASPECTOS COMÚNS A DEBUXO ARTÍSTICO I E DEBUXO ARTÍSTICO II

13.1 METODOLOXÍA

A metodoloxía didáctica propiciará o desenvolvemento dunha serie de técnicas como a observación, a investigación, a análise, a interpretación, a capacidade de comprensión e expresión, o exercicio da memoria e o sentido crítico e creativo. Terase en conta os coñecementos e experiencias previas de alumno/a e terá como obxectivo capacitalo para aprender significativa e funcionalmente.

Favorecerase a autonomía do alumno na toma de decisións e a súa participación no proceso de ensino e aprendizaxe mediante a información continuada sobre o momento

mesmo en que se atopa, clarificando os obxectivos por conseguir e favorecendo a implicación do alumno.

Para estimular a interese e o hábito da expresión oral e a comunicación, faranse defensas dos traballos e posta en común dos criterios utilizados, co fin de desenvolver o espírito crítico fronte á obra propia e allea. Visualizaranse obras de arte para analizar en común e debater en clase, así como, buscar en Internet obras que ilustren os contidos conceptuais que se vaian vendo.

A realización dos traballos será sempre que sexa posible na aula, acabando algún traballo na casa no caso de alumnos máis lentos, así como a realización dos debuxos do bloc pequeno.

É moi importante o bo clima na clase, o respecto aos seus compañeiros, ós seus traballos, e colaborar na dinámica da mesma.

13.2 MATERIAIS E RECURSOS

Materiais de uso xeneralizado:

Video, proxector e ordenador (presentacións, uso de Internet, fotocopias, videoteca e biblioteca, arquivo de imaxes impresas e material infográfico).

Materiais de uso específico:

Están relacionados cas diferentes actividades e as técnicas que se utilicen no seu desenrolo. Material de pintura, tórculo de gravado, cámara fotográfica, catálogos de papeis e outros materiais máis específicos do debuxo como lápices, plumas, tintas, acuarelas, regra.

A aula de plástica é o espao onde traballamos. No obstante, tamén sairemos á rúa para estudar elementos naturais, vexetais, tomar apuntes de espazos urbanísticos.

13.3 PROCEDEMENTOS E INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

Os exercicios realizados ao longo do curso iranse avaliando de forma continuada e individual. O proceso de avaliación continua ten unha incidencia directa sobre a propia asimilación de conceptos e procedementos por parte do alumno, e debe de orientarlle en calquera momento sobre as súas posibilidades, logros e aspectos susceptibles de mellora ao longo do curso; é dicir, servir como estímulo didáctico.

Como instrumentos de avaliación terase en conta:

- Seguimiento diario do alumnado no caderno do profesor, con anotacións sobre a súa actitude, interese, material e progreso.
- Proba inicial escrita e práctica.
- A cualificación das actividades dos alumnos.
- Se fora necesario, probas obxectivas sobre os contidos preestablecidos.
- Memorias, informes ou análises realizados polo alumnado.
- Debates e coloquios.
- Cualificación dos debuxos trimestrais no bloc A5 feitos na casa.

13.4 RECUPERACIÓN DAS AVALIACIÓNS PENDENTES

Para recuperar a avaliación pendente, ao principio da seguinte avaliación, o alumno/a deberá entregar as actividades que non fixo no seu momento ou volver a facer as que tiñan calificación de insuficiente. Excepcionalmente, poderase pedir outras actividades substitutivas se o profesor/a o considera conveniente para reforzo da aprendizaxe do alumno/a.

14. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS E EXTRAESOLARES

- Visitas a museos ou exposicións de arte no segundo trimestre.
- Favorecer a participación en concursos plásticos a escala local ou nacional.
- Exposicións de alumnos no centro ou fóra del.
- Organización, no marco da Semana Cultural ou outras datas sinaladas, de concursos de pintura ou calquera outra expresión plástica.
- Cine escolar. Festival de curtas de Noia.
- Visionado de películas ou vídeos.
- Nos dous cursos de Debuxo Artístico tentaremos participar nas actividades creativas do centro, saír á rúa para tomar apuntes da natureza e entorno urbano, e deseño de carteis para o instituto.

15. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Para os alumnos que presenten dificultades á hora de alcanzar os obxectivos marcados no curso según os criterios de avaliación establecidos e que teñan unha actitude de traballo e esforzo cara a materia., poderáselles a aplicar unha serie de medidas ou reforzoa para axudar a conquerilos:

- Do ritmo de traballo axeitado a cada alumno.
- Variación do número de traballos a entregar. Só no caso de que o alumno por circunstancias xustificadas ou por presentar unha actitude clara de traballo non pode realizar todas as actividades propostas.
- Cambiar a metodoloxía e os recursos utilizados nos casos necesarios

Se ademais fose necesario se empregarían os seguintes tipos de actividades:

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN. Son actividades de dificultade maior que serán aplicadas a aqueles alumnos que así o precisen.

ACTIVIDADES DE REFORZO. Consisten nunha serie de actividades deseñadas para traballar dunha maneira máis estruturada e disgregada os contidos propios das unidades nas que están incluídas. Utilizaranse sobre todo dentro das adaptacións significativas. Tamén adaptarase a metodoloxía e os recursos utilizados nos casos necesarios

16. OS ELEMENTOS TRANSVERSAIS

A ensinanza da Educación Plástica Visual e Audiovisual debe potenciar certas actitudes e hábitos de traballo que axuden ao alumno a apreciar o propósito da materia, a ter confianza na súa habilidade para abordala satisfactoriamente e a desenvolverse noutras dimensións humanas: autonomía persoal, relación interpersoal, etc.

No proxecto Savia de Secundaria decidimos focalizar o traballo en cinco valores, que consideramos fundamentais nesta etapa educativa. Son os seguintes:

11. Respecto

- A un mesmo: autoestima, dignidade, esforzo persoal, honestidade, proxecto de vida.
- Aos demais: empatía, escoita activa, diálogo, resolución de conflitos. Pódese traballar co enfoque de deber (“*temos o deber de respectar os demais*”).
- Ás culturas: ideas, linguas, costumes, patrimonio.
- Aos animais: evitar o dano innecesario, evitar a extinción de especies.
- Á natureza: evitar a deterioración medioambiental, evitar a extinción de especies.

2. Responsabilidade

- Fronte ás tarefas persoais e de grupo: esforzo, compromiso.
- Fronte ás normas sociais: civismo, cidadanía. Pódese traballar co enfoque de deber (“*temos o deber de...*”).
- Fronte aos conflitos e dilemas morais: información fiable, sentido crítico, posicionamento.
- Fronte ao consumismo: consumo responsable e racional de produtos.
- Fronte ás xeracións vindeiras: desenvolvemento sustentable, ética global a longo prazo.

3. Xustiza

- Dereito á igualdade, con especial referencia á igualdade efectiva entre homes e mulleres e a prevención da violencia de xénero, e aos valores inherentes ao principio de igualdade de trato e non discriminación por calquera condición ou circunstancia persoal ou social.
- Dereito á alimentación.
- Dereito á saúde.
- Dereito á educación.
- Dereito á paz, mediante o fomento da aprendizaxe da prevención e resolución pacífica de conflitos en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social.
- Dereito á xustiza internacional, baseado nos valores que sustentan a liberdade, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto aos dereitos humanos e o rexeitamento á violencia terrorista, a pluralidade, o respecto ao Estado de dereito, o respecto e consideración ás vítimas do terrorismo e a prevención do terrorismo e de calquera tipo de violencia.

4. Solidariedade

- Coas persoas próximas que se senten fráxiles e indefensas ante o seu día a día.
- Coas persoas que padecen unha enfermidade grave ou limitación dalgún tipo.
- Cos inmigrantes, refuxiados e desprazados.
- Coas vítimas do desequilibrio económico mundial.
- Coas vítimas de conflitos armados.
- Coas vítimas de desastres naturais.

5. Creatividade e esperanza

- O impulso de buscar alternativas.
- A confianza en que é posible mellorar as situacións difíciles, os conflitos, as persoas, o mundo en xeral.

Ademais dos elementos transversais de carácter instrumental que se acaban de mencionar, desde «Educación Plástica Visual e Audiovisual» trátanse outros contidos transversais e comúns, que deben afrontarse en todas as materias.

A presenza das **ensinanzas transversais** na materia de Educación Plástica e Visual exprésase por medio de diferentes momentos do proceso de aprendizaxe:

Educación moral e cívica

- Actuación en situacións cotiás de acordo con modos propios da actividade plástica, como a exploración sistemática de alternativas, a precisión na linguaxe, a flexibilidade para modificar o punto de vista ou a perseveranza na busca de solucións.
- O respecto e a valoración dos traballos plásticos provenientes doutras épocas e culturas.
- A gran variedade de opcións na representación das formas e os diferentes estilos implican a aceptación doutros puntos de vista desde o respecto.

Educación para a paz

- Recoñecemento da realidade como diversa e susceptible de ser interpretada desde puntos de vista contrapostos e complementarios.
- Flexibilidade para modificar o propio punto de vista na interpretación do traballo plástico.
- Recoñecemento e valoración das propias habilidades plásticas para afrontar as situacións que requiran o seu emprego.
- Valoración do traballo en equipo como a maneira máis eficaz para realizar determinadas actividades.

Educación do consumidor

- Débese fomentar o coidado e mantemento do material de debuxo xeométrico, pois gran parte del debería durar ao longo de toda a ensinanza secundaria. Hábitos de conservación do material axudan a mellorar a educación do consumidor.

Educación para a igualdade entre sexos

- Recoñecemento da capacidade de cada un dos compañeiros e compañeiras para desempeñar tarefas comúns.
- Predisposición ao traballo en grupo, facilitando agrupamentos heteroxéneos desde a perspectiva de xénero.
- O estudo do escaso número de artistas femininas coñecidas ao longo da historia.

Educación viaria

- O uso das formas xeométricas planas é unha constante no deseño de sinais indicativos de todo tipo. O uso, coñecemento e respecto dos sinais contribúe ao desenvolvemento da educación viaria.

Non todos os temas transversais se poden traballar coa mesma profundidade desde a materia de Educación Plástica e Visual, pero débese realizar un esforzo para conseguir que todos se traten o máis adecuadamente posible. Os temas relacionados coa arte son bastante máis fáciles de traballar.

Respecto á educación non sexista hai que fuxir, na presentación das actividades e situacións a analizar, dos tópicos tradicionalmente relacionados cos dous sexos. Ademais hai que ter en conta as diversas motivacións dos alumnos e alumnas, así como o seu desenvolvemento intelectual, mesturando as situacións investigativas con outras máis creativas.

Por outra banda, o desenvolvemento de actitudes abertas cara ás opinións dos outros, o gusto pola precisión e o rigor, o fomento da presentación e a orde na realización de tarefas, a puntualidade... axudan a conseguir os hábitos necesarios para vivir nunha sociedade pluralista e democrática. A súa práctica cotiá na aula contribúe a que os alumnos adquiren e desenvolvan estes valores.

Ademais, prestarase atención ao desenvolvemento de habilidades que estimulen a **adquisición e desenvolvemento do espírito emprendedor**, a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo, a capacidade de comunicación, a adaptabilidade, a observación e a análise, a capacidade de síntese, a visión emprendedora e o sentido crítico. Con este fin, propóranse actividades que axuden a:

- Adquirir estratexias que axuden a resolver problemas: identificar os datos e interpretalos, recoñecer que datos faltan para poder resolver o problema, identificar a pregunta e analizar que é o que se nos pregunta.
- Desenvolver exercicios de creatividade colectiva entre os alumnos que axuden a resolver unha necesidade cotiá.
- Ter iniciativa persoal e tomar decisións desde o seu espírito crítico.
- Aprender a equivocarse e ofrecer as súas propias respostas.
- Traballar en equipo, negociar, cooperar e construír acordos.
- Desenvolver habilidades cognitivas (expresión e comunicación oral, escrita e plástica; aplicación de recursos TIC na aula, etc.) e sociais (comunicación; cooperación; capacidade de relación co contorno; empatía; habilidades directivas; capacidade de planificación; toma de decisións e asunción de responsabilidades;

capacidade organizativa, etc.)

17. A AVALIACIÓN INICIAL

En todos os cursos da ESO faremos unha avaliación inicial para coñecer o punto de partida do alumnado para conseguir que o alumno consiga as competencias básicas ao final da etapa obrigatoria. A avaliación inicial na ESO consistirá nunha proba teórico-práctica baseada nos mínimos esixibles do curso anterior no que se impartiu a materia. En 1º de ESO consistirá nunha proba de conceptos xerais e habilidades que o alumnado debería ter adquirido na etapa de primaria. Neste primer curso a avaliación inicial ten como obxecto tamén detectar posibles dificultades aptitudinais ou de outra índole, que poden ser motivo de reforzo dende un principio. En Debuxo Técnico I haberá unha proba práctica para coñecer o nivel dos alumnos. Dependendo do centro de onde ven, o nivel varía moito. En Debuxo Artístico I farase unha proba inicial sobre as preferencias e gustos artísticos dos alumnos, así como unha proba creativa e outra de debuxo do natural.

18. PROCEDIMENTOS DE ACREDITACIÓN DOS COÑECEMENTOS EN DEBUXO ARTÍSTICO II E DEBUXO TÉCNICO II

Para os alumnos que queiran cursar Debuxo Técnico II ou Debuxo Artístico II sen haber cursado Debuxo artístico I ou Debuxo Técnico I en 1º BAC, deberán cursar a materia de 1º Bac como pendente, para o que o departamento elaborará o programa de pendentes para os alumnos.

19. ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES

ACTIVIDADES DE SEGUIMIENTO E AVALIACIÓN DAS MATERIAS PENDENTES NA ESO . PLÁSTICA 1º ESO . CURSO 2019-20

METODOLOXÍA

O alumno debe repasar para cada exame, os contidos que se especifican e facer as actividades propostas.

O alumno debe levar o material adecuado a cada parte:

- **1º parte: portaminas, goma de borrar, plantillas (escuadra, cartabón) e compás para facer o exame.**

- **2ª parte: Só entrega das actividades 4, 5**

O alumno debe levar feitas as seguintes fichas en cada parte:

- **1º parte: actividades 1, 2, 3**
- **2º parte: actividades 4, 5**

SISTEMA DE AVALIACIÓN . CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

O alumno terá dous exames, un **en xaneiro** e outro en **abril** (só debe entregar as actividades propostas). Haberá un exame final en **maio** caso de non ter aprobada algunha das dúas partes anteriores ou as dúas. Cada exame aprobado elimina a materia. O alumno levará a cada exame as actividades propostas feitas para telo en conta na súa cualificación.

- Na primeira proba en xaneiro, a nota do exame valerá o 60 %, e as actividades ben feitas o 40 % da nota final.
- Na proba de abril, as actividades valerán o 100% .

A nota final na avaliación ordinaria será por tanto a media aritmética das dúas probas.

Na realización dos exercicios, debe prestar coidado coa limpeza e a presentación.

Na avaliación extraordinaria terá un exame sobre os contidos do curso. Deberá levar material adecuado (material de debuxo técnico e material de cor, como lápices de cor ou ceras grasas).

CONTIDOS

1ºPARTE

- O alumno debe manexar con soltura a escuadra, cartabón e compás.
- *Perpendiculares* con escuadra e cartabón e con compás: Mediatriz dun segmento
 - perpendicular a unha recta por un punto da mesma
 - perpendicular a unha semirecta polo extremo "A" da mesma.
- *Paralelas* con escuadra e cartabón.
- *Ángulos*, concepto, clasificación.
 - Transporte dun ángulo
 - División dun ángulo en dúas partes iguais (Bisectriz de un ángulo)
 - Construcción do ángulo de 90°.
 - Construcción do ángulo de 60°.
 - División dun ángulo llano en tres partes iguais.
- *Proporción* . Teorema de Thales: División de un segmento en partes iguais

2º PARTE

- *A textura*. Concepto
 - Creación de texturas gráficas visuais con distintas técnicas
- *A cor*.
 - Círculo cromático de 6 cores
 - Cores primarias e secundarias.
 - Cores complementarias

- Harmonía de cor cálida e harmonía de cor fría.
- *O cómic.*
- *As linguaxes visuais.*

DEBUXO TÉCNICO I. ALUMNOS PENDENTES 1º BACHARELATO. CURSO 2019-20

METODOLOXÍA

A materia será dividida en dúas partes.

A primeira parte terá un exame en xaneiro, e a segunda parte en abril. Haberá un exame final en maio, caso de non aprobar algún ou os dous exames anteriores.

Para asimilar os contidos propios de cada exame, o alumno debe facer actividades propostas de seguimento.

Dado que só hai un alumno neste caso, que non cursou a materia en 1º Bac, pero que está matriculado en 2º Bac, será doado facer un seguimento de cerca do alumno e solucionar dúbidas.

SISTEMA DE AVALIACIÓN.CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Cada exame se calificará cunha nota máxima de 10 puntos, O alumno deberá ter en cada exame unha cualificación de 5 puntos ou superior, A nota final será a media aritmética dos dous exames, ou a cualificación do exame final de ser o caso.

Se o alumno suspende un exame, poderá recuperarlo na data do seguinte. Cada exame aprobado, elimina esa parte de contidos.

Na avaliación extarordinaria, terá un exame con todos os contidos do curso. O alumno deberá ter unha nota de 5 puntos ou superior para aprobar.

PARTES DA MATERIA E CONTIDOS.

1ª PARTE :

Exame en xaneiro.

Contidos

- 1) Uso das plantillas e material de Debuxo técnico
- 2) Trazados fundamentais no plano. Distancias e lugares xeométricos.
- 3) Utilización e construción de escalas volantes
- 4) Clasificación, rectas e puntos notables en triángulos, construción.
- 5) Clasificación e construción de cadriláteros.
- 6) Caraterísticas e construción de polígonos regulares.
- 7) Realización de tanxencias básicas:
 - Entre rectas e circunferencias
 - Entre circunferencias.

Aplicación de enlaces ó deseño de obxectos.

3) Curvas técnicas. Ovalo e ovoide. Construcción.

8) Transformacións no plano.(Xiro, simetría central e axial, traslación).

9) Construcción de figuras semellantes por homotecia.

2ª PARTE:

Exame en abril

Contidos

1) Fundamentos do Sistema Diédrico de representación.

Representación de:

- Punto: Representación. Posicións básicas. Terceira proxección.

- Rectas: Posicións, cuadrantes, visibilidade, trazas(análise dunha recta).Pertencencia de puntos a rectas.Terceira proxección de rectas.

- Plano: Posicións básicas. Pertencencia de punto e recta ó plano. Rectas notables dun plano. Planos non dados polas súas trazas.

2) Croquización de pezas sinxelas.

3) Representación en `perspectiva isométrica ou cabaleira de vollumes sinxelos e corpos de revolución. Representación de curvas só paralelas ós planos de proxección.

4) Representación en isométrico ou cabaleira, a man alzada..

20. AVALIACIÓN DA PROGRAMACIÓN E A PRÁCTICA DOCENTE

Tomamos a programación como documento base sobre o que traballar. Peródicamente revisárase a programación para realizar as modificacións para os diferentes cursos e, se fora necesario, para algún grupo en particular, unha vez feita a avaliación inicial. Así mesmo observaremos a idoneidade dos contidos elixidos, da metodoloxía aplicada e os recursos dos que dispoñemos para mellorar o rendimento de cada grupo.

Ademais, sempre resulta conveniente escoitar tamén a opinión dos usuarios. Neste sentido, é interesante proporcionar aos alumnos unha vía para que poidan manifestar a súa opinión sobre algúns aspectos fundamentais da materia. Para iso, pode utilizarse unha sesión informal na que se intercambien opinións, ou ben pasar unha sinxela enquisa anónima, para que os alumnos poidan opinar con total liberdade.

MATERIA:	CLASE:	
PROGRAMACIÓN		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación De 1 a 10	Observacións

Os obxectivos didácticos formuláronse en función dos estándares de aprendizaxe avaliábeis que concretan os criterios de avaliación.		
A selección e temporalización de contidos e actividades foi axustada.		
A programación facilitou a flexibilidade das clases, para axustarse ás necesidades e intereses dos alumnos o máis posible.		
Os criterios de avaliación e cualificación foron claros e coñecidos dos alumnos, e permitiron facer un seguimento do progreso dos alumnos.		
DESENVOLVEMENTO		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación De 1 a 10	Observacións
Antes de iniciar unha actividade, fíxose unha introdución sobre o tema para motivar os alumnos e saber os seus coñecementos previos.		
Antes de iniciar unha actividade, expúxose e xustificouse o plan de traballo (importancia, utilidade, etc.), e foron informados sobre os criterios de avaliación.		
Os contidos e actividades relacionáronse cos intereses dos alumnos, e construíronse sobre os seus coñecementos previos.		
Ofreceuse aos alumnos un mapa conceptual do tema, para que sempre estean orientados no proceso de aprendizaxe.		
As actividades propostas foron variadas na súa tipoloxía e tipo de agrupamento, e favoreceron a adquisición das competencias clave.		
A distribución do tempo na aula é adecuada.		
Utilizáronse recursos variados (audiovisuais, informáticos, etc.).		
Facilitáronse estratexias para comprobar que os alumnos entenden e que, no seu caso, saiban pedir aclaracións.		
Facilitouse aos alumnos estratexias de aprendizaxe: lectura comprensiva, como		

buscar información, como redactar e organizar un traballo, etc.		
Favoreceuse a elaboración conxunta de normas de funcionamento na aula.		
As actividades de grupo foron suficientes e significativas.		
O ambiente da clase foi adecuado e produtivo.		
Proporcionouse ao alumno información sobre o seu progreso.		
Proporcionáronse actividades alternativas cando o obxectivo non se alcanzou en primeira instancia.		
Houbo coordinación con outros profesores.		

AVALIACIÓN		
INDICADORES DE LOGRO	Puntuación De 1 a 10	Observacións
Realizouse unha avaliación inicial para axustar a programación á situación real de aprendizaxe.		
Utilizáronse de maneira sistemática distintos procedementos e instrumentos de avaliación, que permitiron avaliar contidos, procedementos e actitudes.		
Os alumnos dispuxeron de ferramentas de autocorrección, autoavaliación e coavaliación.		
Proporcionáronse actividades e procedementos para recuperar a materia, a alumnos con algunha avaliación suspensa, ou coa materia pendente do curso anterior, ou na avaliación final ordinaria.		
Os criterios de cualificación propostos foron axustados e rigorosos.		
Os pais foron adecuadamente informados sobre o proceso de avaliación: criterios de cualificación e promoción, etc.		

21. O PLAN TIC

As principais ferramentas TIC dispoñibles e algunos exemplos das súas utilidades concretas son:

1. Uso de procesadores de texto para redactar, revisar ortografía, facer resumos, engadir títulos, imaxes, hipervínculos, gráficos e esquemas sinxelos, etc.
2. Software educativo e profesional para editar, realizar deseño gráfico, modificar imaxes, etc.
3. Utilización de programas de correo electrónico.
4. Usos e opcións básicas dos programas de navegación.
5. Uso de enciclopedias virtuais (CD e www).
6. Uso de periféricos: escáner, impresora, etc.
7. Uso sinxelo de programas de presentación (PowerPoint, Prezzi, etc.): traballos multimedia, presentacións creativas de textos, esquemas ou realización de diapositivas.
8. Internet: busca e selección crítica de información.
9. Utilización dos innumerables recursos e páxinas web dispoñibles.
10. Utilización de programas de edición de imaxes.
11. Uso do móbil como ferramenta creativa.
12. Consultar a relación de enlaces web propostos na web do instituto no departamento de Plástica.

22. O PLAN LECTOR

Para potenciar a lectura e a expresión oral e escrita propónse:

- Realización de tarefas de investigación nas que sexa imprescindible ler documentos de distinto tipo e soporte.
- Lectura de instrucións escritas para a realización de actividades lúdicas.
- Lecturas recomendadas: divulgativas, etc.
- É fundamental para o traballo da comprensión lectora ler todos os días na clase. O profesor deberá procurar que cada día un alumno diferente lea o apartado da unidade que se vai traballar en voz alta, preguntando á súa vez a outros alumnos sobre o que se vai lendo. É dicir, lemos e comprendemos o que se vai lendo como apoio á explicación do profesor.
- Facer a lectura en voz alta, en todas as sesións de clase, da parte correspondente aos contidos a tratar nesa sesión, do libro de texto ou calquera outro documento usado como recurso.
- Outra actividade que se debe realizar a diario é a lectura das actividades que se van facer na aula. Antes de iniciar a súa práctica, os alumnos deberán ler en voz alta todas as actividades propostas na sesión para que o profesor poida orientar a súa resolución en caso de dúbida. A partir da lectura do enunciado das actividades a desenvolver, obter a idea principal e parafrasear a cuestión que se propón, para poder dar a resposta adecuada; isto é particularmente

- importante na lectura dos enunciados dos exercicios escritos.
- Busca e realización de biografías de artistas e lectura de parte destas. Animarase aos alumnos á lectura de diversos artigos ou traballos relacionados coa materia que se estea impartindo e que aparezan nos medios de comunicación ou en medios especializados.
 - “A hora de ler”. Actividade a proposta do centro para fomentar o hábito da lectura.
 - A presentación pública, por parte do alumnado, dalgunha produción elaborada persoalmente ou en grupo sobre algún dos temas que poidan tratarse na clase.
 - A exposición en voz alta dunha argumentación, dunha opinión persoal, dos coñecementos que se teñen arredor dalgún tema puntual, como resposta a preguntas concretas, ou a cuestións máis xerais, como poden ser: “Que sabes de...?”, “Que pensas de...?”, “Que queres facer con...?”, “Que valor das a...?”, “Que consello darías neste caso?”.

Como lecturas interesantes relacionadas coa materia, proponse:

En 1º ciclo da ESO:

“El misterio Velázquez” (Eliacer Cansino). Editorial Bruño.
 “Regreso a las cavernas” (Justin Denzel). Editorial Afaguara.
 “O pintor do sombreiro de malvas” (Marcos Calveiro) . Editorial Xerais.
 Colección de cómics da biblioteca.

En 2º ciclo da ESO e BAC:

“La jóven de la perla” (Tracy Chevalier). Editoriales Harper Collins, E.P. Dutton
 “Historias Mortales” (VVAA). Editorial Galaxia Gutemberg.
 “El paraiso en la otra esquina” (Mario Vargas Llosa). Editorial Alfaguara.
 “Sobre Dalí” (Antoni Pitxot). Editorial Planeta.
 “Cartas a Theo” (Van Gogh). Alianza Editorial.
 Colección de cómics da biblioteca.
 Libros de Didáctica que o alumnado pode consultar no apartado de Artes.

Para Debuxo Artístico:

- “ Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro” (Betty edwards). Editorial Urano.
- “ Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro” (Betty edwards). Editorial Urano.
- “ Dibujo de cabeza y manos” (Andrew Loomis). Editorial LANCELOT S.L.

En Noia, 1 de outubro de 2019

Rosa Isabel Lozano Esteban