

Programación do Departamento de ARTES PLÁSTICAS

Educación Plástica, Visual e Audiovisual

Debuxo Técnico

Deseño



IES Plurilingüe Xosé Neira Vilas

Curso 2020-2021

M^a Esther Díaz López
David Fernández Mariño
Jose Manuel Mendoza Morandeira

ÍNDICE

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

Introdución e contextualización.	3
Obxectivos xerais da área.	3
Contribución á adquisición das Competencias Clave.	5
<u>Programación de 1º ESO</u>	
Obxectivos específicos para 1º ESO	9
Contidos e temporalización	10
<u>Programación de 3º ESO</u>	
Obxectivos específicos para 3º ESO	12
Contidos e temporalización	12
<u>Programación de 4º ESO</u>	
Obxectivos específicos para 4º ESO	14
Plan de reforzo para recuperar aprendizaxes imprescindibles non adquiridos no curso pasado	15
Contidos e temporalización	16
Metodoloxía didáctica.	18
Procedementos e sistemas de Avaliación.	18
Criterios de Avaliación.	20
Criterios de Cualificación.	23
Contidos mínimos para superar a materia.	24
Estándares de aprendizaxe.	25
Materiais e recursos didácticos.	30
Medidas de Atención á diversidade.	30
Estratexias de animación á lectura.	31
Medidas para a utilización de novas tecnoloxías.	31
Sistema de Avaliación de Pendentes.	31
Probas extraordinarias de Setembro.	31

DEBUXO TÉCNICO

Introdución. Obxectivos xerais da área.	32
<u>Programación de 1º BAC</u>	
Contidos	34
Criterios de avaliación	35
Temporalización	36
<u>Programación de 2º BAC</u>	
Plan de reforzo para recuperar aprendizaxes imprescindibles non adquiridos no curso pasado	36
Contidos	38
Criterios de avaliación	40
Temporalización	41
Metodoloxía e estratexias didácticas.	42
Contribución á adquisición das Competencias básicas.	42
Criterios de Cualificación.	44
Estándares de aprendizaxe.	
Debuxo Técnico I	45
Debuxo Técnico II	48
Materiais e recursos didácticos.	51
Medidas de Atención á diversidade.	52
Recuperación de pendentes.	52
Probas extraordinarias de xuño/setembro.	53

DESEÑO 2º Bacharelato

Introdución	53
<u>Programación</u>	
Contidos	53
Criterios de avaliación	55
Temporalización	55
Metodoloxía e estratexias didácticas.	56
Contribución á adquisición das Competencias básicas.	57
Criterios de Cualificación.	58
Estándares de aprendizaxe.	59
Materiais e recursos didácticos.	61
Medidas de Atención á diversidade.	61
Recuperación de pendentes.	61
Probas extraordinarias de xuño.	62
Medidas previstas para a posible transición ao ensino non presencial	62

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

CONTEXTUALIZACIÓN

O IES Plurilingüe Xosé Neira Vilas é un centro público, situado no concello de Oleiros onde se imparte a Educación Secundaria Obrigatoria e Bacharelato. O alumnado é fundamentalmente de orixe urbana e de estratos sociais medios e baixos. Acolle un gran número de rapaces e rapazas chegados de diferentes países estranxeiros, sobre todo de Sudamérica, dado que se trata dunha zona limítrofe coa cidade de A Coruña. A maioría do alumnado da ESO provén do CEP Valle Inclán (Perillo - Oleiros).

Este curso 2020-2021 imparten docencia no departamento tres profesores: *David Fernández Mariño (especialidade Educación Física)*, que se fará cargo de dous grupos da Educación Plástica, Visual e Audiovisual en 1º da ESO; *José Manuel Mendoza Morandeira (especialidade Tecnoloxía)* que impartirá Educación Plástica, Visual e Audiovisual en un grupo 1º da ESO e un grupo de 3º da ESO; e *Mª Esther Díaz López* que impartirá docencia no resto dos grupos (3º e 4º da ESO, Debuxo Técnico I, Debuxo Técnico II e Deseño).

A educación Plástica Visual e Audiovisual é fundamental dende o punto de vista educativo, pois permite ao alumno relacionarse co seu ámbito cunha linguaxe creativa e universal. Os nosos alumnos, procedentes de distintos países, encontran na linguaxe visual unha forma de comunicación sen fronteiras.

Levarán a cabo **durante os primeiros días de curso** actividades encamiñadas a determinar o grao de coñecementos previos e calidades gráfico-plásticas, o que permitirá ao seu profesor/a unha primeira adaptación desta programación aos niveis curriculares do grupo e de cada alumno en particular.

En relación aos **plans de reforzo e recuperación coa finalidade de que o alumnado recupere as aprendizaxes imprescindibles non adquiridos no curso 2019/2020**, habería que dicir que neste departamento só habería que definilos para o nivel de 4º da ESO en Educación Plástica e en 2º de Bacharelato en Debuxo Técnico. No resto de materias e niveis non hai continuidade nos estudos posto que: os alumnos de 3º da ESO EPVA cursaron a materia en 1º da ESO en condicións de presencialidade e co desenvolvemento normal da programación; e os que comezan DT I (1º BAC) e DESEÑO (2º BAC) non tiveron porqué ter cursado anteriormente ningunha materia deste departamento no ano académico 2019/2020.

Dende estas páxinas o departamento de Educación Plástica pretende marcar unhas liñas xerais de actuación, conscientes de que ao longo do curso a experiencia e un mellor coñecemento dos alumnos e as súas circunstancias poden facer necesario reformularnos as modificacións necesarias, buscando sempre lograr os obxectivos de etapa a través da área. O noso desexo é que este sexa un documento vivo que nos axude a levar a cabo un ensino activo de concepción constructivista. Este curso máis ca nunca será necesario adaptar e deixar previsto unha posible transición cara ó ensino non presencial.

OBXECTIVOS XERAIS DA ÁREA.

Tal e como se especifica no decreto *86/2015, do 25 de xuño*, polo que se establece o currículo da educación secundaria obrigatoria, "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."

O ensino da área de EPV terá como obxectivos contribuír a desenvolver nos alumnos e alumnas as seguintes capacidades:

- 1.- Observar, percibir, comprender e interpretar de forma crítica as imaxes do entorno natural e cultural, sendo **sensible ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais**.
- 2.- Desenvolver o gusto por participar na vida cultural, apreciando o feito artístico, os seus valores culturais e estéticos, identificando, interpretando e valorando os seus contidos; enténdelos como fonte de goce estético e parte integrante da diversidade cultural, contribuíndo ao **respecto, conservación e mellora do patrimonio artístico**.
- 3.- Recoñecer o carácter instrumental da linguaxe plástica, visual e audiovisual como medio de expresión en si mesmo, interrelacionado con outras linguaxes e áreas de coñecemento.
- 4.- Utilizar a linguaxe plástica, visual e audiovisual para formular e resolver diversas situacións e problemáticas dadas no propio entorno, desenvolvendo a súa capacidade de pensamento diverxente e o seu espírito emprendedor, aprendendo a aprender tomando decisións e asumindo responsabilidades.
- 5.- Coñecer, comprender e aplicar correctamente a linguaxe técnico -gráfica e a súa terminoloxía, adquirindo hábitos de observación, precisión, rigor e pulcritude, valorando positivamente o esforzo e a superación das dificultades.
- 6.- Utilizar a linguaxe plástica con creatividade, para expresar emocións e sentimentos, vivencias e ideas, contribuíndo á comunicación, reflexión crítica e respecto entre as persoas.
- 7.- Utilizar as diversas técnicas plásticas, visuais e audiovisuais e as tecnoloxías da información e da comunicación para aplicalas nas propias creacións, analizando a súa relevancia na sociedade de consumo actual e utilizándoas con sentido crítico para adquirir novos coñecementos.
- 8.- Respetar e apreciar outros modos de expresión plástica, visual e audiovisual distintos do propio e dos dominantes no entorno, superando estereotipos e convencionalismos, e elaborar xuízos e criterios persoais que permitan actuar con autonomía e iniciativa e potencien a auto estima.
- 9.- Representar a realidade cun linguaxe obxectivo e universal, coñecendo as propiedades formais, de representación e as normas establecidas, valorando a súa aplicación no mundo da arte e do deseño.
- 10.- Planificar e reflexionar, de forma individual e cooperativamente, sobre o proceso de realización de obxectos e obras gráfico -plásticas partindo duns obxectivos prefixados, e revisar e valorar, durante cada fase, o estado da súa consecución.
- 11.- Traballar cooperativamente con outras persoas participando en actividades de grupo con flexibilidade e responsabilidade, favorecendo o diálogo, a colaboración, a solidariedade e a tolerancia e rexeitando calquera tipo de discriminación.

CONTRIBUCIÓN Á ADQUISICIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.

O currículo da área de Educación Plástica, Visual e Audiovisual permite a todo o alumnado o desenvolvemento de todas as competencias clave, desde un enfoque significativo e integral, interrelacionando saberes conceptuais, de procedementos, actitudes e valores propios da materia. A contextualización das aprendizaxes e as metodoloxías activas que se poñen en xogo garanten a transferencia de o aprendido, contribuíndo ao desenvolvemento de cada unha das sete competencias clave do seguinte xeito:

1-COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

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

Desde o coñecemento do seu propio contexto socio-cultural, o alumnado interpretará e elaborará mensaxes visuais aplicando os códigos da linguaxe plástica (bidimensional e tridimensional). A través de experiencias de aprendizaxe variadas conxugaranse diferentes formatos, soportes, contextos e situacións de comunicación, o cal poñerá en xogo o discurso, o argumento, a escoita activa e a linguaxe non verbal. Isto permitirá descubrir a crítica construtiva, o diálogo e a conversación como fontes de goce.

A expresión das propias ideas, experiencias e emocións favorecerá a interacción e o intercambio comunicativo a través da linguaxe plástica.

Comunicación oral e escrita:

- Comprender o sentido dos textos escritos e orais.
- Manter unha actitude favorable cara á lectura.
- Expresarse oralmente con corrección, adecuación e coherencia.
- Utilizar o vocabulario axeitado, as estruturas lingüísticas e as normas ortográficas e gramaticais para elaborar textos escritos e orais.

Normas de comunicación:

- Respetar as normas de comunicación en calquera contexto: quenda de palabra, escoita atenta ao interlocutor, aos compañeiros ...

2- COMPETENCIA MATEMÁTICA E COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIAS E TECNOLOXÍA

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

A ciencia no día a día:

- Recoñecer a importancia da ciencia na nosa vida cotiá.

- Aplicar métodos científicos rigurosos para mellorar a comprensión da realidade circundante.
- Manexar os coñecementos sobre ciencia e tecnoloxía para solucionar problemas, comprender o que ocorre ao noso ao redor e responder preguntas.

Manexo de elementos matemáticos:

- Coñecer e utilizar os elementos matemáticos básicos: operacións, magnitudes, porcentaxes, proporcións, formas xeométricas, criterios de medición e codificación numérica, ...
- Comprender e interpretar a información presentada en formato gráfico.

Razoamento lóxico e resolución de problemas:

- Resolver problemas seleccionando os datos e as estratexias apropiadas.
- Aplicar estratexias de resolución de problemas a situacións da vida cotiá.

3- COMPETENCIA DIXITAL

Desenvólvese nesta materia a través do uso das Tecnoloxías da Información e a Comunicación, como medio de procura e selección crítica e reflexiva de información, así como para utilizar diferentes soportes para a realización e exhibición de proxectos. Tamén proporciona destrezas no manexo de aplicacións informáticas para a creación ou manipulación de imaxes e audiovisuais, mostrándolles o panorama creativo máis actual.

Tecnoloxías da información

- Empregar distintas fontes para a procura de información.
- Seleccionar o uso das distintas fontes segundo a súa fiabilidade.

Comunicación audiovisual

- Elaborar e facer publica a información propia derivada da información obtida a través de medios tecnolóxicos.
- Utilizar as distintas canles de comunicación audiovisual para transmitir informacións diversas.
- Comprender as mensaxes que veñen dos medios de comunicación e mostrar unha actitude crítica cara a eles.

Utilización de ferramentas dixitais

- Manexar ferramentas dixitais para a construción de coñecemento.
- Actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo e facilitar a vida diaria.
- Aplicar criterios éticos no uso das tecnoloxías.

4. APRENDER A APRENDER

A Educación Plástica, Visual e Audiovisual mellora a competencia de aprender a aprender, ao introducir ao alumno en procesos creativos baseados na investigación e experimentación, nos que debe integrar a súa propia forma de expresión, todo o cal, permítelle adquirir un maior grado de autonomía, ao ter que resolver problemas de xeito creativo, organizando as súas actividades en función dos recursos, o tempo e a información dispoñibles. Polo tanto o alumnado desenvolve a

capacidade de superar os obstáculos con éxito, fomentando a súa motivación, a autoestima, e aplicando o aprendido a diversos contextos.

Ferramentas para estimular o pensamento:

- Aplicar estratexias para a mellora do pensamento creativo, crítico, emocional...
- Desenvolver estratexias que favorezan a comprensión rigorosa dos contidos.

Planificación e avaliación da aprendizaxe:

- Planificar os recursos necesarios e os pasos a realizar no proceso de aprendizaxe.
- Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios.
- Avaliar a consecución de obxectivos de aprendizaxe.
- Tomar conciencia dos procesos de aprendizaxe.

5. COMPETENCIAS SOCIAIS E CÍVICAS

A área de Educación Plástica visual e Audiovisual é unha boa ferramenta para potenciar a competencia social e cívica, ao fomentar a creación artística persoal e o traballo en equipo, o que facilita a integración social, promovendo actitudes de respecto, tolerancia, cooperación e flexibilidade, que contribúen á adquisición de habilidades sociais. Ademais, o estudo e análise de obras artísticas alleas e o coñecemento dos principios básicos da súa conservación, favorecen a valoración e respecto polo patrimonio cultural.

Relación cos demais

- Desenvolver a capacidade de diálogo cos demais en situacións de convivencia e traballo e para a resolución de conflitos.
- Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.
- Recoñecer riqueza na diversidade de opinións e ideas.
- Na medida en que a creación artística supoña un traballo en equipo, promoveranse actitudes de respecto, tolerancia, cooperación, flexibilidade e contribuirase á adquisición de habilidades sociais.

Compromiso social

- Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores.
- Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela.
- Evidenciar preocupación polos máis desfavorecidos e respecto aos distintos ritmos e potencialidades.
- Involucrarse ou promover accións cun fin social.

6-SENTIDO DE INICIATIVA E ESPÍRITO EMPRENDEDOR

Esta área colabora en gran medida na adquisición do sentido de iniciativa e espírito emprendedor, xa que en todo proceso de creación hai que converter unha idea nun produto; e para iso hai que desenvolver estratexias de planificación, de previsión de recursos, de anticipación e de avaliación de resultados. Este proceso obriga ao alumnado a tomar decisións de xeito autónomo. Todo

isto, xunto co espírito creativo, a experimentación, a investigación e a autocrítica, fomentan a iniciativa e o espírito emprendedor.

Autonomía persoal:

- Optimizar recursos persoais apoiándose nas fortalezas propias.
- Asumir as responsabilidades encomendadas e dar conta delas.
- Ser constante no traballo superando as dificultades.
- Dirimir a necesidade de axuda en función da dificultade da tarefa.

Liderazgo:

- Xestionar o traballo do grupo coordinando tarefas e tempos.
- Contaxiar entusiasmo pola tarefa e confianza nas posibilidades de alcanzar obxectivos.
- Dar prioridade á consecución de obxectivos de grupo sobre os intereses persoais.

Creatividade:

- Xerar novas e diverxentes posibilidades desde coñecementos previos do tema.
- Configurar unha visión de futuro realista e ambiciosa.
- Atopar posibilidades na contorna que outros non aprecian.

Actitude emprendedora:

- Optimizar o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos.
- Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas.
- Asumir riscos no desenvolvemento das tarefas ou os proxectos.
- Actuar con responsabilidade social e sentido ético no traballo.

7. CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAI

O desenvolvemento desta competencia está directamente relacionado coa materia de Educación Plástica Visual e Audiovisual, xa que integra actividades e procesos creativos que permiten afondar nos aspectos estéticos e culturais do panorama artístico actual, favorecéndose, deste xeito, a sensibilidade artística e a alfabetización estética. A través da identificación e experimentación dos diversos recursos expresivos que se suscitan na materia, polo que o alumnado poderá tomar conciencia das súas propias necesidades creativas e artísticas, favorecendo a creación dunha linguaxe persoal e desenvolvendo a capacidade de analizar e comprender a importancia da actividade artística, en todas as súas formas, como medio comunicativo e expresivo. 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 é capaz de expresarse a través da imaxe.

Respecto polas manifestacións culturais propias e alleas:

- Mostrar respecto cara ao patrimonio cultural mundial nas súas distintas vertentes e cara ás persoas que contribuíron ao seu desenvolvemento.
- Analizar e comprender a importancia da actividade artística, en todas as súas formas, como medio comunicativo e expresivo.

- Valorar a variedade cultural como unha fonte de riqueza persoal e cultural.
- Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico.

Expresión cultural e artística:

- Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos.
- Apreciar a beleza das expresións artísticas e no cotián.
- Elaborar traballos e presentacións con sentido estético.

PROGRAMACIÓN DE 1º ESO

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS de 1º ESO

1. Recoñecer e diferenciar os elementos básicos do código visual co fin de desenvolver as súas capacidades perceptivas.
2. Adquirir, de xeito gradual, certa autonomía expresiva que lles permita mellorar as súas posibilidades de comunicación, superando estereotipos e convencionalismos.
3. Captar a importancia da imaxe como elemento fundamental da linguaxe visual e plástica e como medio para aumentar as posibilidades de comunicación.
4. Iniciarse no coñecemento da sintaxe das linguaxes visuais elementais: punto e recta como elementos fundamentais de configuración.
5. Identificar e representar formas por medio das texturas.
6. Diferenciar os matices da cor, na natureza e nos obxectos circundantes.
7. Coñecer e utilizar os distintos instrumentos, así como a linguaxe específica da área.
8. Interese por descubrir aspectos visuais significativos do ámbito natural próximo.
9. Coñecer e relacionar conceptos xeométricos sinxelos coas súas aplicacións en obxectos simples, en ornamentación, en elementos urbanísticos ou na propia natureza.
10. Identificar as diferentes relacións posibles entre formas e a capacidade expresiva de cada unha delas.
11. Realizar obras nas que se integren técnicas tradicionais cos novos medios tecnolóxicos.
12. Participar nas experiencias individuais e colectivas propostas mostrando actitudes responsables e de cooperación, constancia no traballo, mantemento da orde e limpeza, conservación e coidado do material individual ou colectivo.
13. Mostrar actitudes de respecto cara a calquera obra dos seus compañeiros realizada con intención de expresarse de xeito persoal, participando en situacións de intercambio de opinións sobre elementos básicos da composición de obras de arte propias e alleas.
14. Apreciar e valorar as calidades estéticas do patrimonio cultural da Comunidade Autónoma e doutras culturas distintas á propia.
15. Mostrar confianza nas propias posibilidades creativas e mostrar disposición a superar as súas propias capacidades, aceptando con aptitude positiva e superadora as posibles limitacións.
16. Valorar como elemento enriquecedor da nosa personalidade, a limpeza e pulcritude nas técnicas empregadas.

CONTIDOS E TEMPORALIZACIÓN

A continuación relaciónanse por trimestre os contidos da Área para este curso. Dado o seu carácter práctico e instrumental, debemos valorar as actitudes e a utilización de certos procedementos por parte do alumno, que se ben non se poden considerar contidos en se mesmos, son necesarios para o correcto desenvolvemento das capacidades establecidas nos obxectivos da Área.

1º TRIMESTRE

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- Elementos que configuran a linguaxe visual: punto, liña e plano.
- Apreciación do uso que os/as artistas fan do punto, a liña e o plano para aplicalo ás propias composicións.
- O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual.
- Posibilidades gráficas e expresivas da liña en relación ao seu trazado, o seu grosor ou a súa velocidade.

BLOQUE 2. Comunicación Visual

- Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.
- Funcións das mensaxes na comunicación visual e audiovisual.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

- Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.
- Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas, perpendiculares e rectas a 45º.
- Clasificación de ángulos e posicións relativas. Trazado de ángulos con escuadra e cartabón.
- Realizar operacións con ángulos. Medidas angulares. Transporte de medidas angulares.
- Bisectriz dun ángulo. A bisectriz como lugar xeométrico básico no plano.
- Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.
- Mediatriz dun segmento. A mediatriz como lugar xeométrico básico no plano.
- Teorema de Tales. Aplicacións do teorema de Tales para dividir un segmento en partes iguais e para a escala dun polígono.
- Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos. Propiedade fundamental dos triángulos.
- Construción de triángulos.
- Triángulo rectángulo: características e construción.

2º TRIMESTRE

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- Composición: elementos. O ritmo na composición.
- A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura subtractiva.

- Círculo cromático.
- Cores complementarias.

BLOQUE 2. Comunicación Visual

- Imaxe e a comunicación visual. Iconicidade. Graos de iconicidade. Imaxe figurativa e imaxe abstracta.
- Comunicación visual. Símbolos e iconas.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

- Liñas e puntos notables dos triángulos. Alturas, medianas, bisectrices e mediatrices dos triángulos.
- Cuadriláteros: clasificación e propiedades.
- Construción de cuadriláteros.

3º TRIMESTRE

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- Calidades do plano como elemento compositivo e como construtor de volume.
- Definición e representación do volume: sombras e claroscuro.
- Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.

BLOQUE 2. Comunicación Visual

- O cómic: medio de expresión. Linguaxe do cómic.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

- Circunferencia e círculo. A circunferencia como lugar xeométrico básico no plano.
- Manexo do compás. Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás. Realizar motivos decorativos co manexo do compás.
- Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.
- Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.

O bloque relativo a “Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas”, e valoración dos procesos de creación propios e alleos traballásense de forma paralela ao longo de todo o curso dado o seu carácter instrumental e actitudinal.

A primeira semana do curso levarase a cabo as probas e exercicios destinados a descubrir as capacidades e coñecementos previos do alumnado de 1º ESO (avaliación inicial). Asemade, durante os últimos días de curso en xuño levaráse a cabo unha análise da consecución dos obxectivos.

PROGRAMACIÓN DE 3º ESO

Esta programación didáctica de 3º ESO unha continuación do curso anterior de 1º da ESO con obxectivos máis ambiciosos.

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS de 3º ESO

1.- Desenvolver a capacidade de observación para un mellor entendemento do mundo que nos rodea. Preténdese potenciar a capacidade de observación e recreación visual, para conseguir que a relación co medio sexa máis intensa e significativa.

2.- Utilizar a linguaxe visual como forma de expresión e comunicación. Preténdese concienciar os alumnos da necesidade de coñecer os elementos da linguaxe visual para a súa interpretación e utilización. Débense desenvolver as capacidades de razoamento gráfico e espacial, explorando ao mesmo tempo formas persoais de expresión creando seguridade e auto -confianza nas expresións artísticas propias.

3.- Coñecer e aplicar técnicas propias das artes plásticas. Potencianse as actitudes que permiten coñecer os diversos procedementos de realización análise de materiais diversidade na súa utilización, así como os distintos estilos e a interpretación dun mesmo concepto en cada un deles.

4.- Desenvolver un vocabulario propio das artes plásticas. Búscase un progresivo coñecemento das relacións entre as distintas linguaxes. Introdúcese no uso do vocabulario específico.

5.- Valorar con xuízo crítico a obra de arte individual e colectiva, mantendo unha actitude de respecto cara aos demais e fomentando o traballo en grupo. Trátase de desenvolver o sentido estético innato en cada individuo, desenvolvendo así mesmo unha sensibilidade progresiva cara ás manifestacións artísticas do seu ámbito inmediato, como fonte de gozo estético. O desenvolvemento desta actitude pode contribuír á análise e a valoración do rico e variado patrimonio artístico que constitúe unha parte importante do patrimonio cultural da humanidade. A través deste obxectivo preténdese fomentar debidamente as aptitudes que xeran hábitos de conduta solidaria, para favorecer e enriquecer o feito creativo.

6.- Adquirir os coñecementos de xeometría e destreza na construción de figuras xeométricas necesaria para expresar graficamente ideas e proxectos. Preténdese que o alumno coñeza os elementos básicos da xeometría, que acompañan e completan a formación matemática e sexan capaces de expresarse e interpretar correctamente planos, debuxos e esbozo de índole científico -técnico, así como planificar e reflexionar, de forma individual e cooperativamente, sobre o proceso de realización dun obxecto partindo duns obxectivos prefixados e revisar e valorar, ao final de cada fase, o estado da súa consecución.

CONTIDOS E TEMPORALIZACIÓN 3º ESO

A continuación relaciónanse por trimestre os contidos da área, ao tempo que dado o seu carácter practico e instrumental, debemos valorar certas actitudes e a utilización de certos

procedementos por parte do alumno, que se ben non se poden considerar contidos en se mesmos, son necesarios para o correcto desenvolvemento das capacidades establecidas nos obxectivos da área. Os contidos fixados no anexo do decreto, son ao noso parecer moi ambiciosos considerando que a área se imparte en dous períodos lectivos semanais e que os procedementos para a formación e creación artística son laboriosos.

1º TRIMESTRE

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- Proceso creativo. Métodos creativos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
- O proceso creativo desde a idea inicial ata a execución definitiva.
- A imaxe como representación da realidade. Iconicidade na imaxe gráfica. Niveis de iconicidade.
- O bosquejo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

- Percepción visual. Proceso perceptivo.
- Ilusións ópticas.
- Leis ou principios da Gestalt.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

- Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.
- Polígonos. Polígonos regulares e irregulares. Clasificación dos polígonos.
- Construción de polígonos regulares dado o lado.

2º TRIMESTRE

BLOQUE 1. Expresión Plástica

- Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento.
- Temperatura da cor.
- Simbolismo da cor.

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

- Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.
- Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe.
- Denotación e connotación.
- Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.
- Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

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

- Concepto de simetría, xiro e translación aplicado as composicións modulares.

3º TRIMESTRE

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

- Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.
- Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.
- Cine. O cine como medio de comunicación.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

- Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas de perspectiva. Vistas diédricas dun sólido.
- Introducción ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos.
- Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

Ao tempo que os bloques relativos a “Materiais e técnicas de debuxo e pintura. Técnicas plásticas: secas, húmidas e mixtas”, “Linguaxe multimedia como ferramenta de traballo”, e a valoración dos procesos de creación propios e alleos traballásen de forma paralela ao longo de todo o curso dado o seu carácter instrumental e actitudinal.

A primeira semana do curso levarase a cabo as probas e exercicios destinados a descubrir as capacidades e coñecementos previos do alumnado de 3º ESO (avaliación inicial). Asemade, durante os últimos días de curso en xuño, poida levarse a cabo unha análise da consecución dos obxectivos.

PROGRAMACIÓN DE 4º ESO

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS de 4º ESO

- 1.-Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do ámbito, sendo sensibles ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais.
- 2.-Recoñecer o home, polo feito da necesidade de comunicación, como principio e fin das linguaxes visual e plástica (emisor -receptor).
- 3.-Apreciar e recoñecer os diversos medios de comunicación visual e os elementos que os caracterizan (alfabeto e sintaxe).
- 4.-Percibir e clasificar as calidades estéticas e funcionais das imaxes e formas do ámbito próximo.
- 5.-Comprender e establecer as relacións da linguaxe visual e plástica con outras linguaxes.
- 6.-Respectar e apreciar outros modos de expresión visual e plástica distintos do propio e dos modos dominantes no ámbito, superando estereotipos e convencionalismos.

- 7.-Coñecer, valorar, respectar e gozar esteticamente as obras creadas polos artistas do século XX e XXI.
- 8.-Apreciar o feito artístico como fonte de gozo estético e como parte integrante dun patrimonio cultural, contribuíndo activamente ao seu respecto, conservación e mellora.
- 9.-Recoñecer a necesidade de investigar con diversas técnicas gráfico -plásticas e visuais para aumentar os recursos expresivos.
- 10.-Elaborar xuízos criterios persoais, a partir da apreciación do feito artístico como fonte de gozo estético.
- 11.-Planificar, individual ou conxuntamente, as fases do proceso de realización dunha obra e analizar os seus compoñentes para adecualos aos obxectivos que se pretenden conseguir.
- 12.-Valorar a importancia da linguaxe visual e plástica como medio de expresión de vivencias, sentimentos e ideas.
- 13.-Expresarse con actitude creativa utilizando os códigos terminoloxía e procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.
- 14.-Coñecer as características específicas de cada un dos útiles de debuxo empregados nas técnicas de expresión gráfico -plástica, para manexalas con soltura.
- 15.-Desenvolver a capacidade do alumno para a visualización de pezas no espazo.
- 16.-Coñecer os diferentes sistemas de representación para a súa utilización como ferramenta fundamental en calquera das áreas relacionadas co deseño.
- 17.-Aprender a valorar o debuxo técnico como vía de expresión, comunicación e creación.
- 18.-Relacionarse con outras persoas para participar en actividades do grupo, solidariedade e flexibilidade.

PLAN DE REFORZO PARA A RECUPERACIÓN DE APRENDIZAXES IMPRESCINDIBLES NO CURSO 2019/2020

Como se deixou constancia na memoria do Departamento os **CONTIDOS NON TRATADOS** a causa dos atrasos producidos a partir do 13 de Marzo deste ano 2020 foron:

BLOQUE 2. Comunicación Audiovisual

Percepción visual. Proceso perceptivo. Ilusións ópticas. Leis ou principios da Gestalt.

Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe. Denotación e connotación.

Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.

Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.

Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.

Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.

Cine. O cine como medio de comunicación.

BLOQUE 3. Debuxo Técnico

Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas de perspectiva. Vistas diédricas dun sólido.

Introdución ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

Estes contidos se tratarán ao longo do primeiro trimestre.

CONTIDOS E TEMPORALIZACIÓN

1º TRIMESTRE

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- *Percepción visual. Proceso perceptivo. Ilusións ópticas. Leis ou principios da Gestalt.*
- *Linguaxe da imaxe. Aprender a ler a imaxe. Denotación e connotación.*
- *A linguaxe plástica e visual na creación da composición artística.*
- *Leis da composición. Movemento, ritmo e liñas de forza.*
- *Cor como ferramenta simbólica.*

BLOQUE 2. DEBUXO TÉCNICO

- *Utensilios de debuxo técnico: estudo e manexo.*
- *Trazados xeométricos: cuadriláteros, polígonos regulares e división da circunferencia.*
- *Tanxencias e enlaces.*
- *Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.*
- *Representación obxectiva de sólidos. Introducción aos sistemas de medida e sistemas de perspectiva. Vistas diédricas dun sólido.*
- *Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas. Esbozo á man alzada e con utensilios de debuxo técnico.*
- *Introdución ás axonometrías e ás súas características. Axonometría cabaleira aplicada a volumes sinxelos. Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.*

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DO DESEÑO

- *Análise das linguaxes visuais cotiás (arte, deseño, publicidade, etc.).*
- *Fases do proceso de deseño.*
- *Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos.*
- *Análise da estética e funcionalidade do feísmo arquitectónico.*
- *Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos.*

BLOQUE 4. LINGUAXE AUDIOVISUAL E MULTIMEDIA

- *Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.*
- *Publicidade: principais recursos visuais empregados nela.*
- *Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.*
- *Linguaxes visual e audiovisual: funcións e códigos.*
- *Cine. O cine como medio de comunicación.*
- Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.
- Realización dun storyboard.
- Estudo de planos, angulacións e movementos de cámara no cine.
- Criterios estéticos na elaboración de fotografías.
- Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.

2º TRIMESTRE

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Técnicas de expresión gráfico -plásticas. Experimentación con diversos materiais.
- Interese pola investigación sobre materiais, soportes, técnicas e ferramentas con fins concretos, así como a utilización das tecnoloxías da información nas creación propias.
- Iniciativa, creatividade e auto esixencia no proceso de produción propio.

BLOQUE 2. DEBUXO TÉCNICO

- Perspectiva cabaleira. Posición dos eixes e coeficiente de redución. Liñas vistas e ocultas. Rotulaxe. Escalas.
- Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Escalas.

BLOQUE 3. FUNDAMENTOS DO DESEÑO

- Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc.
- Temporalización e elaboración de proxectos creativos adaptados ás áreas do deseño.
- Informática ao servizo dos proxectos de deseño.
- Planificación dun proxecto artístico.

3º TRIMESTRE

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva).
- Elaboración de proxectos plásticos de forma cooperativa.
- Lectura e valoración de obras artísticas e imaxes en distintos soportes.
- Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.

BLOQUE 2. DEBUXO TÉCNICO

- Perspectiva cónica central.
- Perspectiva cónica oblicua.
- Análise das posibilidades da posición do punto de vista.

BLOQUE 3. LINGUAXE AUDIOVISUAL E MULTIMEDIA

- Creación dixital de imaxes.
- Deseño dun proxecto publicitario.
- Desenvolvemento dun proxecto persoal.
- Análise crítica da linguaxe publicitaria.

METODOLOXÍA DIDÁCTICA.

A Metodoloxía desta materia é de carácter activo. O alumno deberá experimentar, investigar e observar o que sucede ao seu arredor e esperar resultados.

Potenciarase unha dinámica de interese e de progresivo afondamento en todo o referente ás técnicas, procedementos e actitudes propias da área de plástica.

Tras as explicacións ao grupo, atenderase de forma individualizada a cada un dos alumnos de maneira que estes sexan capaces de superar os diferentes obstáculos que lles poidan xurdir. Dadas as especiais condicións sanitarias deste curso e co obxectivo de manter en todo momento as distancias de seguridade, esta atención se fará de xeito dixital, a través dos envíos das tarefas á aula virtual ou do correo electrónico.

Levaranse a cabo dentro da aula as actividades programadas procurando:

- Motivar ós alumnos para que sexan capaces de observar, analizar, comprender e ver, criticamente, o mundo que os rodea. Con esta acción motivadora, preténdese captar o interese do alumnado.
- Orientar e organizar a busca de información necesaria, libros, catálogos, vídeos, revistas, películas, internet, etc.
- Planificar e programar as tarefas académicas de desenvolvemento curricular, ordenándoas, repartindo tempos, todo iso coas necesarias doses de flexibilidade e adaptación a situacións imprevistas.
- Que sexan cada día máis creativos para poder dar a resposta, máis axeitada, aos problemas tanto teóricos, coma prácticos que xurdan.
- Tratar de que os alumnos gocen na tarefa de observación de realizacións plásticas, tanto propias coma alleas e respecten as expresións e creacións dos demais.

PROCEDEMENTOS E SISTEMAS DE AVALIACIÓN NA ESO

O alumno debe adquirir durante o curso académico, unha serie de capacidades que suporán a consecución das capacidades mínimas descritas nos obxectivos.

Para valorar tales capacidades realizaranse diferentes tipos de exercicios, traballos realizados en clase, traballos realizados na casa, e probas de seguimento do proceso de ensino- aprendizaxe.

En relación ao aspecto da avaliación, tendo sempre en conta o punto de vista da atención á diversidade, sinalamos a necesidade de establecer unha avaliación inicial que nos permitirá coñecer a situación de partida de cada alumno tanto a nivel perceptivo como expresivo.

Para a avaliación de actividades, utilizaranse unhas follas de seguimento, nas que se establecerán diferentes niveis de logro:

1) Lóxica no proceso de aprendizaxe e traballo:

- Limitase a recoller información sobre o ofrecido, sen ordenala e estruturala.
- Ordena a información que lle chega, sen ser capaz de abstraer conceptos xerais aplicables a outros casos.
- Emite hipóteses axeitadas, relaciónas e saca conclusións propias.
- Comprende, comproba e extrae conceptos para utilizalos noutros casos.

2) Creatividade desenvolvida nas súas producións:

- Non ten capacidade para reproducir solucións similares ao problema proposto.
- Reproduce solucións similares sen achega propia.
- Integra con frecuencia recursos propios con modelos establecidos.
- Crea un estilo persoal.

3) Corrección na expresión plástica das súas producións:

- Despreocupación no trato e manexo de útiles, soportes e mala presentación de traballos.
- Coidado na presentación, tendo en conta conceptos como precisión e limpeza.
- Precisión en trazados, gusto pola boa composición do traballo presentado coa técnica axeitada.
- Manexo propio e diversos de técnicas con adecuación destas á fin requirido.

4) Capacidade de traballo:

- Non ten hábito de traballo.
- Traballa, pero sen método.
- Perde moito o tempo falando cos seus compañeiros.
- Utiliza métodos de traballo axeitados, presentando o seu traballo nos prazos marcados.
- Presenta máis solucións que a pedida, segundo as necesidades do problema formulado.

5) Actitude xeral:

- Actitude agresiva ou pasiva.
- Actúa de modo receptivo sen mostrar interese.
- Interésase e emite a súa opinión con argumentos razoables respectando quendas de palabra.
- Considera puntos diversos. Ten en conta as distintas opinións e relaciónas coas propias expresándose sempre con corrección nas formas.

Na aula de plástica, é fundamental para o bo funcionamento da materia, a puntualidade dos alumnos, así como que este traia sempre o material a clase. Polo que:

A NON-POSESIÓN DURANTE A CLASE DO MATERIAL REQUIRIDO POLO PROFESOR/A SUPORÁ UNHA FALTA DE MATERIAL. COMO O ALUMNO/A NON PODERÁ PRESENTAR O SEU TRABALLO DESE DÍA SUPORÁ ASEMADA UNHA REDUCCIÓN DA NOTA FINAL DA AVALIACIÓN. Se a actitude fose constante

sancionáraselle ao alumno cun parte de conduta que dificulta o normal desenvolvemento da clase.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Para avaliar a aprendizaxe do alumnado descríbese a continuación aquilo que se quere valorar e que o que debe lograr, tanto en coñecementos coma en competencias.

1º ESO

Para promocionar os alumnos deberán ter superado de forma globalizada os seguintes obxectivos:

BLOQUE 1- EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Identificar os elementos configuradores da imaxe.
- Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.
- Expresar emocións utilizando distintos recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.
- Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.
- Experimentar coas cores primarias e secundarias.
- Transcribir texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.
- Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor; colaxe.

BLOQUE 2 – COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.
- Distinguir e crear tipos de imaxes segundo a súa relación significativa -significado: símbolos e iconas.
- Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente.
- Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.
- Recoñecer as funcións da comunicación.

BLOQUE 3 – DEBUXO TÉCNICO

- Comprender e empregar os conceptos espaciais do punto, a liña e o plano.
- Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.
- Coñecer con fluidez os conceptos de circunferencia, círculo e arco.
- Utilizar o compás, realizando exercicios variados para familiarizarse con esta ferramenta.
- Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.
- Comprender o concepto de ángulo e bisectriz e a clasificación de ángulos agudos, rectos e obtusos.
- Estudar o concepto de bisectriz e o seu proceso de construción.
- Diferenciar claramente entre recta e segmento tomando medidas de segmentos coa regra ou utilizando o compás.
- Trazar a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.

- Estudar as aplicacións do teorema de Thales.
- Coñecer lugares xeométricos e defínilos.
- Comprender a clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.
- Construír triángulos coñecendo tres dos seus datos (lados ou ángulos).
- Analizar as propiedades de puntos e rectas característicos dun triángulo.
- Coñecer as propiedades xeométricas e matemáticas dos triángulos rectángulos, e aplicarlas con propiedade á construción destes.
- Coñecer os tipos de cuadriláteros.
- Executar as construcións máis habituais de paralelogramos.
- Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.
- Estudar a construción dos polígonos regulares inscritos na circunferencia.

3º ESO

Para promocionar os alumnos deberán ter superado de forma globalizada os seguintes obxectivos:

BLOQUE 1 – EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.
- Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.
- Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.
- Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento.
- Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.

BLOQUE 2 – COMUNICACIÓN AUDIO VISUAL

- Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.
- Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.
- Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.
- Identificar signifiante e significado nun signo visual.
- Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.
- Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.
- Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.
- Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.
- Identificar e empregar recursos visuais como as figuras retóricas na linguaxe publicitaria.
- 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.
- Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante este.

BLOQUE 3 – DEBUXO TÉCNICO

- Coñecer lugares xeométricos e defínilos.
- Clasificar os polígonos en función dos seus lados, recoñecendo os regulares e os irregulares.

- Estudar a construción de polígonos regulares coñecendo o lado.
- Comprender as condicións dos centros e as rectas tanxentes en distintos casos de tanxencia e enlaces.
- Comprender a construción do óvalo e do ovoide básicos, aplicando as propiedades das tanxencias entre circunferencias.
- Analizar e estudar as propiedades das tanxencias nos óvalos e nos ovoides.
- Aplicar as condicións das tanxencias e enlaces para construír espirais de dous, tres, catro e cinco centros.
- Estudar os conceptos de simetrías, xiros e translacións aplicándoos ao deseño de composicións con módulos.
- 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.
- Comprender e practicar o procedemento da perspectiva cabaleira aplicada a volumes elementais.
- Comprender e practicar os procesos de construción de perspectivas isométricas de volumes sinxelos.

4º ESO

Para promocionar os alumnos deberán ter superado de forma globalizada os seguintes obxectivos:

BLOQUE 1- EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Realizar composicións 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.
- Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.
- Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da auto avaliación continua do proceso de realización.
- Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.
- 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.

BLOQUE 2 – DEBUXO TÉCNICO

- 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.
- 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.

BLOQUE 3 – FUNDAMENTOS DO DESEÑO

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

BLOQUE 4 – LINGUAXE AUDIOVISUAL E MULTIMEDIA

- 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.
- Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades.
- Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.
- Amosar 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

Ao comezo de ano escolar infórmaselles ós alumnos que os criterios de cualificación que se terán en conta o longo do curso serán os seguintes:

1/ **Probos escritas:** haberá como mínimo unha por avaliación e o alumnado ten que acadar mais dun catro nelas. O peso das probas escritas será dun 40% da nota da avaliación. Se alguén suspenderá a proba escrita fará unha recuperación da mesma na que terá que acadar como mínimo un catro.

2/ **Actividades individuais** (láminas, proxectos, traballos de investigación ...).

Estas son o resultado do traballo na aula día a día. Normalmente divídense en dous grupos: láminas dun día (que estarán obrigados a entregar ao remate da sesión) e traballos máis elaborados (que se entregan despois de varias xornadas).

Para valorar estas actividades teranse en conta os criterios anteriormente citados: lóxica no proceso de aprendizaxe e traballo, creatividade desenvolvida, corrección na expresión plástica, capacidade de traballo e actitude xeral.

Dentro de este apartado e polas razóns anteriormente descritas, valorarásese ao alumnado pola súa **predisposición cara ó traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas**. Observarase que o alumnado teña o material na aula, que avance nos traballos e que contribúa a crear un bo clima dentro da aula.

O seu valor dentro da nota final da avaliación será do 60%.

Ao comezo da actividade o profesor/a explicará as pautas a seguir para a realización do mesmo, así coma os aspectos concretos que se valorarán no resultado final. É fundamental que o alumnado cumpra coas condicións establecidas inicialmente para acadar unha avaliación positiva.

O alumnado deberá ter sempre a súa carpeta de traballos dispoñible para seren revisada polo profesor.

Se alguén suspendera por non ter entregadas as actividades individuais será imprescindible que as entregue a posteriori para poder ser avaliado positivamente nesta materia.

Nos traballos de investigación ao igual que no resto dos traballos se se utiliza o “curta e pega” penalizarase con 5 puntos na súa nota. O valor que o departamento lle dá aos traballos realizados en actividades extraescolares é o mesmo que a calquera actividade realizada no ámbito da aula.

O alumnado que teña algunha avaliación pendente deberá recuperala antes de final de curso para poder superar a materia posto que non se fará avaliación final. A nota do curso será a nota media das tres avaliacións sendo obrigatorio ter aprobado a terceira avaliación.

CONTIDOS MÍNIMOS PARA SUPERAR A MATERIA

1º ESO

- Elementos configuradores da imaxe: punto, liña, plano.
- O punto como o elemento máis sinxelo na comunicación visual.
- A cor coma fenómeno físico e visual. Círculo cromático. Cores complementarias.
- Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.
- Comunicación visual: características e elementos que interveñen nela.
- Símbolos e iconas.
- Elementos xeométricos fundamentais: punto, liñas e direccións. Posicións relativas entre rectas: paralelas, cortantes e perpendiculares.
- Manexo da escuadra e cartabón para o trazado de paralelas e perpendiculares.
- Bisectriz dun ángulo.
- Concepto de medida. Operacións con segmentos coa axuda da regra ou utilizando o compás.
- Mediatriz dun segmento.
- Triángulos. Clasificación dos triángulos en función dos seus lados e dos seus ángulos.
- Construción de triángulos.
- Cuadriláteros: clasificación e propiedades. Construción de cuadriláteros.
- Dividir a circunferencia en dous, catro, seis ou oito partes iguais, usando o compás.
- Polígonos regulares e irregulares. Construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia.

3º ESO

- Proceso creativo.
- O bosquejo ou apuntamento como estudo previo ao resultado final.

- Natureza da cor. Cor luz e cor pigmento. Temperatura da cor.
- Ilusións ópticas.
- Leis ou principios da Gestalt.
- Linguaxe visual. Signo visual. Significante e significado.
- Recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.
- Fotografía. A fotografía como medio de comunicación.
- Lugares xeométricos fundamentais. Circunferencia, mediatriz, bisectriz e mediana.
- Polígonos regulares e irregulares. Construción de polígonos regulares dado o lado.
- Tanxencias e enlaces. Tanxencias e enlaces en curvas técnicas: óvalos e ovoides.
- Óvalos e ovoides. Espirais: propiedades e características.
- Concepto de simetría, xiro e translación.
- Vistas diédricas dun sólido.
- Axonometría isométrica aplicada a volumes sinxelos.

4º ESO

- Leis da composición na linguaxe plástica e visual. Movemento, ritmo e liñas de forza.
- Cor como ferramenta simbólica.
- Seguimento do proceso de creación: bosquexo, proxecto, presentación final e avaliación (reflexión propia e avaliación colectiva).
- Análise de distintas obras de arte situándoas na época, na técnica e no estilo aos que pertencen. Valoración do patrimonio artístico.
- Aplicación dos procedementos de trazado de cuadriláteros, polígonos, tanxencias e enlaces no deseño de motivos xeométricos.
- Interpretación das pezas a través das súas vistas diédricas.
- Trazado, medidas e posición correctas das vistas de pezas sinxelas. Liñas vistas e ocultas.
- Sistema axonométrico: isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Escalas.
- Análise da estética e a funcionalidade do deseño industrial de obxectos.
- Deseño de composicións modulares utilizando trazados xeométricos.
- Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc.
- Tipos de planos cinematográficos. Análise dos factores expresivos e a súa simboloxía.
- Finalidade expresiva das imaxes fotoxornalísticas.
- Creación dixital de imaxes.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES

Defínense aquí as especificacións dos criterios de avaliación que permiten definir os resultados de aprendizaxe e que concretan o que o alumnado debe saber, comprender e saber facer en cada disciplina. Deben ser observables, medibles e avaliáveis, e permitir graduar o rendemento ou o logro alcanzado.

1º ESO

Bloque 1.- Expresión plástica

- Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráficas plásticas propias e alleas.

- Analiza os ritmos lineais mediante a observación de elementos orgánicos na paisaxe, nos obxectos e en composicións artísticas, empregándoos como inspiración en creacións gráfico-plásticas.
- Experimenta co 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.
- 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.).
- Analiza, identifica e explica oralmente, por escrito e graficamente, o esquema compositivo básico de obras de arte e obras propias, atendendo aos conceptos de equilibrio, proporción e ritmo.
- Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.
- Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.
- Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e substractiva e as cores complementarias.
- Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.
- Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.
- Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, stampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.
- Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles, para crear composicións, colaxes e figuras tridimensionais.
- Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico-plásticas.
- Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto orde e estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

Bloque 2.- Comunicación audiovisual.

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

Bloque 3.- Debuxo técnico.

- Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.
- Constrúe unha circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando o compás.

- Divide a circunferencia en seis partes iguais, usando o compás, e debuxa coa regra o hexágono regular e o triángulo equilátero que se posibilita.
- Identifica os ángulos de 30º, 45º, 60º e 90º na escuadra e no cartabón.
- Suma ou resta ángulos positivos ou negativos con regra e compás.
- Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera, con regra e compás.
- Suma ou resta segmentos, sobre unha recta, medindo coa regra ou utilizando o compás.
- Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra, e tamén utilizando regra, escuadra e cartabón.
- Divide un segmento en partes iguais, aplicando o teorema de Tales.
- Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, biselector, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).
- Clasifica calquera triángulo, observando os seus lados e os seus ángulos.
- Constrúe un triángulo coñecendo dous lados e un ángulo, ou dous ángulos e un lado, ou os seus tres lados, utilizando correctamente as ferramentas.
- Determina o baricentro, o incentro ou o circuncentro de calquera triángulo, construíndo previamente as medianas, as bisectrices ou as mediatrices correspondentes.
- Debuxa un triángulo rectángulo coñecendo a hipotenusa e un cateto.
- Clasifica correctamente calquera cuadrilátero.
- Constrúe calquera paralelogramo coñecendo dous lados consecutivos e unha diagonal.
- Clasifica correctamente calquera polígono de tres a cinco lados, diferenciando claramente se é regular ou irregular.
- Constrúe correctamente polígonos regulares de ata cinco lados, inscritos nunha circunferencia.

3º ESO

Bloque 1.- Expresión plástica

- Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.
- Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.
- Comprende e emprega os niveis de iconicidade da imaxe gráfica, elaborando bosquexos, apuntamentos, e debuxos esquemáticos, analíticos e miméticos.
- Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas.
- Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.
- Utiliza o lapis de grafito e de cor, creando o claroscuro en composicións figurativas e abstractas mediante a aplicación do lapis de forma continua en superficies homoxéneas ou degradadas.
- Experimenta coas témperas aplicando a técnica de diferentes formas (pinceis, esponxas, goteos, distintos graos de humidade, stampaxes, etc.), valorando as posibilidades expresivas segundo o grao de opacidade e a creación de texturas visuais cromáticas.
- Utiliza o papel como material, manipulándoo, resgando ou pregando, creando texturas visuais e táctiles para crear composicións, colaxes e figuras tridimensionais.
- Crea co papel recortado formas abstractas e figurativas compóndoas con fins ilustrativos, decorativos ou comunicativos.
- Aproveita materiais reciclados para a elaboración de obras de forma responsable co medio e aproveitando as súas calidades gráfico -plásticas.
- Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en orde e estado perfectos, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

Bloque 2.- Comunicación audiovisual

- Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.
- Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.
- Distingue signifiante e significado nun signo visual.
- Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.
- Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía.
- Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas.
- Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.
- Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando recursos visuais como as figuras retóricas.
- Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe.

Bloque 3.- Debuxo técnico

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

4º ESO

Bloque 1.- Expresión Plástica.

- Realizar composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.
- Aplicar as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.
- Estudar e explicar o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.
- Cambiar o significado dunha imaxe por medio da cor.
- Coñecer e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.

- Utilizar 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.
- Entender o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.
- Explicar, 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.
- Analizar e ler imaxes de obras de arte e sitúaaas no período ao que pertencen.

Bloque 2.- Debuxo técnico.

- Diferenciar o sistema de debuxo descritivo do perceptivo.
- Resolver problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.
- Resolver problemas básicos de tanxencias e enlaces.
- Resolver e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplicalo á creación de deseños persoais.
- Visualizar formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.
- Debuxar as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.
- Debuxar perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación máis axeitado.
- Realizar perspectivas cónicas frontais e oblicuas, elixindo o punto de vista máis adecuado.

Bloque 3.- Fundamentos de deseño.

- Coñecer os elementos e as finalidades da comunicación visual.
- Observar e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.
- Identificar e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.
- Realizar distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.
- Coñecer e planificar as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.
- 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.
- Planificar os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.

Bloque 4.- Linguaxe audiovisual e multimedia.

- Analizar os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.
- Realizar un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.

- Ver películas cinematográficas nas que identifica e analizar os planos, as angulacións e os movementos de cámara.
- Analizar e realizar fotografías, tendo en conta criterios estéticos.
- Compilar imaxes de prensa e analiza as súas finalidades.
- Proxectar un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.
- Realizar un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.
- Analizar elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.

MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS

Material do alumno (que deberá ter todos os días na aula):

- Lapis de grafito.: dureza HB, e 2B.
- Goma e afialapis.
- Carpeta tamaño DIN A-4.
- Papel basik e cartolinas en distintos tamaños.
- Rotuladores negros en tres grosos (3º e 4º ESO)..
- Lápicos de cores, acuarelas, ceras ou rotuladores.
- Escuadra, cartabón, regra e compás.
- Tesoiras.

Estes materiais non teñen por que estar novos. Todo o contrario, potenciarase o emprego dos materiais e ferramentas que xa teñan na casa de anos anteriores.

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE E ADAPTACIÓNS CURRICULARES

Levarase a cabo a adaptación curricular necesaria cos alumnos de necesidades educativas especiais, en moitos casos apréciase un rendemento axeitado e unhas capacidades para a área acordas co nivel curricular do curso, dadas as características deste área (instrumental, con matices lúdicos, conceptos sinxelos etc.). Moitos alumnos con necesidades educativas especiais séntense especialmente ben integrados.

Non obstante poderíanse tomar, segundo que casos, unha ou varias das seguintes medidas:

Apoio individualizado dentro da aula.

Adaptación dos contidos.

Adaptación dos procedementos.

Modificar a secuenciación de contidos.

Favorecer a súa adaptación ao grupo de traballo.

Traballar para fomentar a autoestima.

Favorecer a superación de actitudes como a timidez.

Facilitarlles os materiais didácticos necesarios para a realización de actividades adaptadas.

Da devandita adaptación elaborácese un informe que será entregado ao departamento de orientación para que quede constancia no historial do alumno.

ESTRATEGIAS DE ANIMACIÓN Á LECTURA

Dentro do ámbito das artes plásticas este departamento ten previsto realizar as seguintes actividades que ademais de ir encamiñadas a cumprir os obxectivos da área levan consigo a intención de fomentar a lectura:

1º.- Ilustrar un capítulo dalgún dos seus libros de lectura obrigada noutras materias, propoñendo aos alumnos que deberán:

- Ler e comprender o conto.
- Seleccionar cada un o capítulo que lles resulte máis atractivo.
- Proceder á súa ilustración en cor.

2º En clase lerase e analízase a estrutura dramática dunha historieta (exposición, nó e desenlace); Posteriormente cada alumno de forma individualizada deberá crear a súa propia tira, con máis de catro e menos de 8 viñetas, seguindo os pasos propios desta linguaxe visual, incluíndo escribir o guión da devandita tira cómica.

Por outro lado, o profesor/a de Educación Plástica procurará que os seus alumnos manifesten as súas dúbidas, os seus argumentos, os seus críticas e calquera debate que se produza dentro da aula, de forma que verbalicen correctamente as súas ideas, non permitindo que as mensaxes orais se vexan totalmente sustentadas polo contexto.

MEDIDAS PARA A UTILIZACIÓN DE NOVAS TECNOLOXÍAS

Algunhas das actividades curriculares da Educación Plástica, Visual e Audiovisual poderán levarse a cabo utilizando os recursos informáticos e audiovisuais dos que dispón o centro, sobre todo ao desenvolver contidos como:

- Fotografía e publicidade.
- Imaxe en movemento.
- Composicións xeométricas.

ACTIVIDADES E REFORZOS PARA A RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDENTES

O procedemento de recuperación consta de dúas partes:

1ª Parte. (Contará como o 40% da nota.) Todos os alumnos deberán realizar uns exercicios prácticos propostos polo departamento. Seralles entregados a cada alumno persoalmente e deberán ser devoltos, unha vez realizados, o día do exame de pendentes fixado pola xefatura de estudos do centro.

2ª Parte. - (Contará como o 60% da nota). Todos os alumnos deberán realizar un control (exame) que abranxa os contidos teóricos e prácticos mínimos. Levásese a cabo o día e á hora prevista no calendario de recuperación de pendentes por xefatura de estudos e que será publicada con antelación segundo os procedementos habituais.

PROBAS EXTRAORDINARIAS DE SETEMBRO

A proba extraordinaria de Setembro, se levará a cabo no día e hora fixados por Xefatura de estudos. As probas extraordinarias deseñaranse tomando como referencia os procedementos e instrumentos de avaliación e os criterios de cualificación do Departamento. A proba tratará sobre os contidos mínimos do curso que constan na programación do Departamento.

Ese mesmo día e a esa hora entregaranse os traballos que se pediron para a recuperación do curso e que se tiveron que realizar durante o verán. É o profesor do alumno quen selecciona o tipo de traballos que debe realizar, entregando a cada alumno un formulario.

Os alumnos que non aprobasen Educación Plástica e visual en xuño, deberán:

1º Realizar durante o verán e entregar ao seu profesor o día do exame de setembro:

Todos os exercicios cualificados negativamente ou non realizados durante o curso.

Os exercicios que de forma individual lle solicite o seu profesor/a.

2º Realizar a proba extraordinaria mencionada anteriormente.

Os devanditos alumnos serán informados deste procedemento por escrito a final do curso.

NOTA IMPORTANTE: Os alumnos deberán presentarse ao exame co material necesario para a súa realización (Lapis, goma, rotuladores, lapis de cores de madeira, cartabóns, compás). No caso contrario non lles será posible realizar o devandito exame.

DEBUXO TÉCNICO

INTRODUCCIÓN.

Desde a antigüidade o ser humano utilizou o debuxo como un medio de representación con que comunicarse e expresarse. O debuxo técnico, cos seus primeiros pasos que se remontan máis de 2.000 anos na historia, representa aquela parte do debuxo que trata de darnos unha visión da realidade da forma máis fiable posible fronte ao debuxo artístico que busca comunicar ideas e sensacións.

No desenvolvemento das actividades profesionais que se relacionan co debuxo técnico, cada vez cobra máis forza o uso das novas tecnoloxías, polo que hoxe en día os deseños curriculares tratan de recoller o uso de programas asistidos por ordenador. Con todo, o seu uso non debe ser entendido como un contido curricular máis, senón como unha ferramenta de axuda nun futuro exercicio profesional e no ámbito educativo.

OBXECTIVOS XERAIS NO BACHARELATO

A ensinanza do debuxo técnico no bacharelato terá como finalidade o desenvolvemento das seguintes capacidades:

1. Utilizar adecuadamente e con destreza tanto os instrumentos como a terminoloxía específica do debuxo técnico.
2. Valorar a importancia que ten o correcto acabado e a presentación do debuxo no referido á diferenciación dos distintos trazos que o configuran, a súa exactitude e a limpeza e o coidado do soporte.
3. Considerar o debuxo técnico como unha linguaxe científica, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe para poder expresar e comprender a información.
4. Coñecer e comprender os principais fundamentos da xeometría métrica aplicada para resolver problemas de configuración e descrición de formas no plano.
5. Comprender e empregar os sistemas de representación para resolver problemas xeométricos no espazo e representar figuras tridimensionais no plano.
6. Valorar a universalidade da normalización no debuxo técnico e aplicar as principais normas UNE e ISO referidas á obtención, posición e acoutamento das vistas das formas descritas.
7. Conseguir a destreza e a rapidez necesarias ao empregar o esbozo e a perspectiva a man alzada como medios de expresión gráfica.
8. Planificar e reflexionar sobre o proceso de realización de calquera construción xeométrica tanto de forma individual como colectiva, sendo capaces de establecer con flexibilidade e responsabilidade as relacións necesarias naquelas actividades que requiran dun traballo colectivo.
9. Integrar os coñecementos de debuxo técnico dentro dos procesos tecnolóxicos e en aplicacións da vida cotiá, revisando e valorando o estado de consecución do proxecto ou actividade sempre que sexa necesario.
10. Interesarse polas novas tecnoloxías e os programas de deseño, utilizando e valorando as súas posibilidades na elaboración dos planos técnicos dun proxecto.

PROGRAMACIÓN DEBUXO TÉCNICO I

Un dos obxectivos fundamentais do Debuxo Técnico figura é poder comunicarnos 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. Ademais, podemos consideralo como linguaxe universal nos seus dous niveis de comunicación: comprender ou interpretar a información codificada, e expresarse ou elaborar información comprensible polas persoas destinatarias.

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.

CONTIDOS

Bloque 1.- XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.

- Trazados xeométricos.
- Instrumentos e materiais do debuxo técnico. Instrumentos e materiais do debuxo técnico.
- Recoñecemento da xeometría na natureza. Identificación de estruturas xeométricas na arte.
- Valoración da xeometría como instrumento para o deseño gráfico, industrial e arquitectónico.
- Trazados fundamentais no plano.
- Operacións con segmentos.
- Mediatriz.
- Paralelismo e perpendicularidade.
- Determinación de lugares xeométricos. Aplicacións.
- Elaboración de formas baseadas en redes modulares.
- Circunferencia e círculo.
- Ángulos.
- Trazado de polígonos regulares.
- Resolución gráfica de cuadriláteros e polígonos.
- Representación de formas planas.
- Trazado de formas proporcionais.
- Resolución gráfica de triángulos.
- Determinación, propiedades e aplicacións dos seus puntos notables.
- Proporcionalidade e semellanza.
- Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario.
- Construción e utilización de escalas gráficas.
- Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións.
- Tanxencias e enlaces.
- Resolución de problemas básicos de tanxencias e enlaces. Aplicacións.
- Construción de curvas técnicas, óvalos, ovoides e espirais.
- Aplicacións da xeometría ao deseño arquitectónico e industrial.
- Xeometría e novas tecnoloxías.
- Exercicios de aplicación de trazado de tanxencias e enlaces.

Bloque 2.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Fundamentos dos sistemas de representación.
- Sistemas de representación na arte.
- Sistemas de representación e debuxo técnico. Ámbitos de aplicación.
- Clases de proxección.
- Aplicacións de debuxo vectorial en 3D.
- Sistema diédrico.
- Procedementos para a obtención das proxeccións diédricas.

- Reversibilidade do sistema. Número de proxeccións suficientes.
- Representación e identificación de puntos, rectas e planos. Posicións no espazo. Paralelismo e perpendicularidade. Pertenza e intersección.
- Proxeccións diédricas de sólidos e espazos sinxelos.
- Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.
- Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas.
- Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.
- Sistema de planos cotados: aplicacións.
- Sistema axonométrico. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución.
- Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas.
- Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas cabaleiras e militares.
- Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.
- Sistema cónico central.
- Elementos do sistema. Plano do cadro e cono visual.
- Determinación do punto de vista e orientación das caras principais.
- Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.
- Representación simplificada da circunferencia.
- Sistema cónico oblicuo.
- Representación simplificada da circunferencia.
- Representación de sólidos nos diferentes sistemas.

Bloque 3.- NORMALIZACIÓN

- Elementos da normalización consonte a normativa.
- Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas.
- Formatos. Dobra de planos.
- Vistas. Liñas normalizadas.
- Aplicacións da normalización.
- Escalas. Acoutación.
- Debuxo industrial.
- Debuxo arquitectónico.
- Cortes e seccións.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Para promocionar os alumnos deberán ter superado de forma globalizada os seguintes obxectivos:

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.

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.

3. 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.
4. 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, 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 ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, dispoñendo 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 determinados.
6. 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.
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, acoutación 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.

TEMPORALIZACIÓN

1ª Avaliación: Bloque 1.

2ª Avaliación: Bloque 2 (Axonométrica).

3ª Avaliación: Bloque 2 e 3.

PROGRAMACIÓN DEBUXO TÉCNICO II

PLAN DE REFORZO PARA A RECUPERACIÓN DE APRENDIZAXES IMPRESCINDIBLES NO CURSO 2019/2020

Como se deixou constancia na memoria do Departamento os **CONTIDOS NON TRATADOS** a causa dos atrasos producidos a partir do 13 de Marzo deste ano 2020 foron:

Bloque 1.- XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.

Proporcionalidade e semellanza.

Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario.

Construción e utilización de escalas gráficas.

Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións.

Construcción de curvas cónicas.

Construcción de curvas técnicas, óvalos, ovoides e espirais.

Bloque 2.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas.

Seccións planas. Determinación da súa verdadeira magnitude.

Sistema de planos cotados: aplicacións.

Sistema axonométrico. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución.

Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas.

Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas cabaleiras e militares.

Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.

Sistema cónico central. Elementos do sistema. Plano do cadro e cono visual.

Determinación do punto de vista e orientación das caras principais.

Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.

Representación simplificada da circunferencia.

Sistema cónico oblicuo.

Representación simplificada da circunferencia.

Representación de sólidos nos diferentes sistemas.

Bloque 3.- NORMALIZACIÓN

Elementos da normalización consonte a normativa.

Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas.

Formatos. Dobra de planos.

Vistas. Liñas normalizadas.

Aplicacións da normalización.

Escalas. Acotación.

Debuxo industrial.

Debuxo arquitectónico.

Cortes e seccións.

CONTIDOS

Bloque 1.- XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.

- *Construción e utilización de escalas gráficas.*
- Resolución de problemas xeométricos.
- Proporcionalidade. Rectángulo áureo. Aplicacións.
- Construción de figuras planas equivalentes.
- Relación entre os ángulos e a circunferencia. Arco capaz. Aplicacións.
- Potencia dun punto respecto a unha circunferencia. Determinación e propiedades do eixe radical e do centro radical. Aplicación á resolución de tanxencias.
- *Proporcionalidade e semellanza. Análise de trazado de formas poligonais por triangulación, radiación e itinerario.*
- *Transformacións xeométricas elementais: xiro, translación, simetría homotecia e afinidade. Identificación de invariantes. Aplicacións.*
- Inversión. Determinación de figuras inversas. Aplicación á resolución de tanxencias.
- Trazado de curvas cónicas e técnicas.
- *Curvas cónicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbole.*
- *Curvas técnicas. Orixe, determinación e trazado das curvas cíclicas e envolventes.*
- Resolución de problemas de pertenza, tanxencia e incidencia. Aplicacións.
- Transformacións xeométricas. Aplicacións.
- Homoloxía. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras homólogas. Aplicacións. -
- Afinidade. Determinación dos seus elementos. Trazado de figuras afíns. Construción da elipse afín a unha circunferencia.

Bloque 2.1- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- *Visualización e debuxo a man alzada de axonometrías a partir das vistas principais de pezas sinxelas.*
- *Sistema de planos cotados: aplicacións.*
- *Sistema axonométrico. Fundamentos do sistema. Disposición dos eixes e utilización dos coeficientes de redución.*

- *Sistema axonométrico ortogonal, perspectivas isométricas, dimétricas e trimétricas.*
- *Sistema axonométrico oblicuo: perspectivas cabaleiras e militares.*
- *Aplicación do óvalo isométrico como representación simplificada de formas circulares.*

- Resolución de problemas de pertenza, incidencia, paralelismo e perpendicularidade no sistema diédrico.
- Determinación da verdadeira magnitude de segmentos e formas planas. - Construción de figuras planas no sistema diédrico.
- Abatemento de planos. Determinación dos seus elementos. Aplicacións.
- Xiro dun corpo xeométrico. Aplicacións.
- Cambios de plano. Determinación das novas proxeccións. Aplicacións.
- Afinidade entre proxeccións.
- Problema inverso ao abatemento.
- Corpos xeométricos no sistema diédrico.
- Representación de poliedros regulares. Posicións singulares.
- Determinación das súas seccións principais.
- Representación de prismas e pirámides.
- Representación de cilindros, conos e esferas. *Seccións planas.*
- *Determinación de seccións planas* e elaboración de desenvolvementos.
- Interseccións.
- Xiros, abatementos ou cambios de plano para determinar a verdadeira magnitude de elementos de pezas tridimensionais.
- Sistemas axonométricos ortogonais.
- Posición do triedro fundamental.
- Relación entre o triángulo de trazas e os eixes do sistema.
- Determinación de coeficientes de redución.
- Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes.
- Representación de figuras planas.
- Representación simplificada da circunferencia.
- Representación de corpos xeométricos e espazos arquitectónicos. Seccións planas. Interseccións.

Bloque 2.2- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- *Determinación do punto de vista e orientación das caras principais.*
- *Paralelismo. Puntos de fuga. Puntos métricos.*
- *Representación simplificada da circunferencia.*
- *Sistema cónico oblicuo.*
- *Representación simplificada da circunferencia.*

- *Representación de sólidos nos diferentes sistemas.*

Bloque 3.- DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

- Elaboración de bosquejos, esbozos e planos.
- Proceso de deseño ou fabricación: perspectiva histórica e situación actual.
- Proxecto: tipos e elementos. Planificación de proxectos.
- Identificación das fases dun proxecto. Programación de tarefas.
- Tipos de planos: de situación, de conxunto, de montaxe, de instalación, de detalle, de fabricación ou de construción.
- Presentación de proxectos.
- Elaboración da documentación gráfica dun proxecto gráfico, industrial ou arquitectónico sinxelo.
- Debuxo de bosquejos a man alzada e esquemas.
- Elaboración de debuxos cotados.
- Elaboración de esbozos de pezas e conxuntos.
- Posibilidades das tecnoloxías da información e da comunicación aplicadas ao deseño, á edición, ao arquivamento e á presentación de proxectos.
- Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades. Creación de bloques. Visibilidade de capas.
- Debuxo vectorial 3D. Inserción e edición de sólidos. Galerías e bibliotecas de modelos. Incorporación de texturas.
- Selección do encadramento, a iluminación e o punto de vista.

Bloque 4.- NORMALIZACIÓN

Elementos da normalización consonte a normativa.

Proxecto: necesidade e ámbito de aplicación das normas.

Formatos. Dobra de planos.

Vistas. Liñas normalizadas.

Aplicacións da normalización.

Escalas. Acoutación.

Debuxo industrial.

Debuxo arquitectónico.

Cortes e seccións.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Para promocionar os alumnos deberán ter superado de forma globalizada os seguintes obxectivos:

- 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.
- 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.
- 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.
- 4.- 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.
- 5.- 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.
- 6.- Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoñendo 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.
- 7.- 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.
- 8.- 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.

TEMPORALIZACIÓN

Duante a primeira avaliación trataráanse a maior parte dos contidos do bloque 2.1, que inclúen os que non se puideron explicar de xeito presencial durante o curso 2019/2020. Esta decisión débese a que o tema de representación en sistema axonométrico require dunhas destrezas que son máis sinxelas de explicar na aula, donde se pode ver a evolución do alumnado no trazado das mesmas. Asemade, os contidos relativos a sistema Diédrico veñen sendo aqueles nos que o alumnado amosa

máis dificultades de adquisición, polo que é preferible abordar canto antes os aspectos pendentes do curso anterior. Tamén se prevé dentro do bloque de xeometría traballar: o concepto de arco capaz, rectángulo aúreo, proporción e transformacións xeométricas, potencia e tanxencias.

Durante a segunda avaliación trataráanse o resto dos contidos do bloque 1 e 2.1. Tamén se abordará na medida do posible o bloque 4 referente a normalización, deixando para a última avaliación o bloque 3 e 2.2.

METODOLOXÍA DIDÁCTICA PARA DEBUXO TÉCNICO

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

- Relacionar a teoría coa práctica, buscando a aplicación do aprendido.
- Traballar con casos prácticos encamiñados á resolución de problemas reais, presentes na vida cotiá.
- Propiciar o traballo en grupo, respectando a iniciativa e creatividade de cada unha das persoas que o compoñen.
- Uso das novas tecnoloxías da información e comunicación, tanto para a busca e selección de informacións específicas como para a elaboración de proxectos creativos.
- Incidir na necesidade do esforzo e tenacidade para o logro de destrezas e precisión nos obxectivos previstos.

Os procedementos constitúen unha parte moi importante no debuxo técnico, xa que son o medio de concreción e consolidación dos conceptos. Na aula estruturarase da maneira seguinte: información e conceptualización, interpretación gráfica mediante a análise de procedementos e solucións, construción e solución de problemas.

Os exemplos permiten establecer a relación entre o debuxo técnico e a súa aplicación real, polo que os alumnos comezarán repetindo a man alzada ou con patróns os exemplos que ilustran cada un dos apartados de cada unidade. Nalgúns casos pasarán a practicar con exercicios xa solucionados Nos apuntes ou polo profesor/a, para terminar por atopar eles mesmos solucións a diferentes problemas.

CONTRIBUCIÓN ÁS COMPETENCIAS CLAVE.

As competencias clave constitúen a dotación cultural mínima que calquera cidadán debe adquirir e a materia de Debuxo Técnico contribúe a todas elas en maior ou menor medida.

Competencia en comunicación lingüística.

Debe indicarse que o debuxo técnico supón en si unha modalidade de comunicación audiovisual de carácter universal e por tanto, necesita dunhas destrezas orais e escritas que acompañan aos recursos gráficos e tecnolóxicos, para poder interactuar con outros individuos. De forma oral, os alumnos deberán debater nas resolucións de problemas, formulacións de estratexias e presentacións de proxectos do mesmo xeito que, dunha maneira escrita deberán describir elementos, aplicacións

xeométricas, procedementos e relacións entre sistemas de representación. Tamén se debe considerar a comunicación a través das linguaxes gráficas como é a anotación presente en esbozo e planos técnicos. Debe usarse unha nomenclatura específica e un vocabulario técnico propio da materia tanto en relación cos instrumentos de debuxo como cos procedementos e materiais propios da industria, a arquitectura ou a arte.

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

En maior medida, a materia de Debuxo Técnico vincúlase coa competencia matemática en canto a que a súa natureza é de razoamento matemático sendo necesarias destrezas no manexo de cantidades: cálculos, medicións, tamaños e proporcións; en canto á análise da forma e o espazo: posicións relativas entre elementos xeométricos, representacións gráficas no plano e no espazo e os sistemas de representación de obxectos e volumes. A interpretación e comunicación de datos presentes en toda a materia levan implícitas habilidades en análises matemáticas. De igual forma, a materia contribúe á adquisición dun pensamento científico na resolución de problemas ao ter que identificar datos, realizar construcións e tomar decisións razoadas. O Debuxo Técnico achega a esta competencia contidos e referentes tecnolóxicos como a representación de pezas industriais e mecánicas, deseños de construción e estruturas.

Competencia dixital

Un dos obxectivos da materia é o dominio de aplicacións informáticas na representación gráfica e na presentación de proxectos, por iso, é necesario dotar de habilidades e destrezas en programas informáticos de debuxo como os de deseño vectorial en 2D e modelado en 3D. Achega tamén coñecementos no acceso a fontes e no tratamento da información.

Competencia de aprender a aprender

Dado o carácter práctico da materia de Debuxo Técnico, favorécese a competencia de Aprender a aprender en gran medida, xerando actividades nas que o alumno debe persistir na aprendizaxe, comprendendo principios e fundamentos, aplicándoos e relacionándoos con outros contidos. En moitas ocasións, a resolución de problemas leva a reflexións e tomas de decisións que contribúen a unha aprendizaxe máis autónoma. As diversas representacións gráficas e as súas aplicacións concréntanse mediante estratexias reflexivas de planificación, estratexias de supervisión e avaliación do proceso e resultados obtidos.

Competencia sociais e cívicas

A esta competencia contribúen os proxectos cooperativos da materia onde os alumnos adquirirán conceptos básicos na organización do traballo, o respecto polas ideas e creacións alleas, do mesmo xeito que a aceptación de responsabilidades e decisións democráticas. Os referentes profesionais da industria, a arquitectura ou a arte nos que se aplica o debuxo técnico deben contribuír á non discriminación e igualdade entre homes e mulleres.

Competencia de sentido de iniciativa e espírito emprendedor

Estes mesmos proxectos cooperativos ou individuais, contribúen á adquisición de capacidades propias desta competencia que, permiten transformar as ideas en actos. Favorécense as capacidades

para xestionar os proxectos pero á vez, posibilitan aspectos creativos e innovadores. Achegan tamén o recoñecemento de actividades persoais, profesionais e comerciais. As representacións gráficas e a resolución de problemas deben responder a obxectivos planificados dentro dun contexto próximo ao mundo laboral.

Competencia de conciencia e expresións culturais

O debuxo técnico achega as capacidades creativas do deseño industrial, estéticas e de valor crítico do patrimonio arquitectónico e en xeral, as capacidades comunicativas de calquera imaxe.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

Ao comenzo de ano escolar infórmaselles ós alumnos que os criterios de cualificación que se terán en conta o longo do curso serán os seguintes:

1.- **Probos escritos:** Os alumnos serán avaliados por medio de probas debuxadas e escritas de tipo práctico. Teranse en conta cando o alumno saque mais dun 4 nelas. O valor na nota final será dun 70%.

2.- **Carpeta de Debuxo Técnico:** Será necesario que o alumno manteña todos os apuntes ordenados e dispostos sempre para a súa consulta.

Láminas e exercicios: En cada unha das avaliacións o alumnado deberá facer as láminas e exercicios prácticos propostos pola profesora. Estes exercicios axudarán aos alumnos a comprender e asentar coñecementos.

Dentro de este apartado valorarase ao alumnado pola súa *predisposición cara ó traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas*. Observarase que o alumnado teña o material na aula, que avance nos traballos e que contribúa a crear un bo clima dentro da aula.

O valor deste apartado na nota final será dun 30 %.

Se un alumno reitera a falta de material tres días, a súa nota global da avaliación verase penalizada en -0,5 puntos ata un máximo de 2 puntos, dado que isto suporá a non entrega das láminas correspondes a esa xornada de traballo.

Nos traballos TIC ao igual que no resto dos traballos se se utiliza o “curta e pega” sen unha selección previa da información por parte doo alumnado repercutirá negativamente na súa nota.

A nota final de curso será a nota media das tres avaliacións sendo obrigatorio ter aprobado a terceira avaliación.

Cando unha avaliación non sexa superada o alumno recuperará a parte o partes suspensas (exame, cartafol de apuntes, traballos e láminas) ao longo do seguinte trimestre.

Os alumnos que non superen a materia na avaliación ordinaria de xuño, poderán presentarse a unha proba extraordinaria no mes de setembro (xuño para 2º de bacharelato). Esta proba será similar ás realizadas durante o curso e consistirá na realización dunha proba escrita obxectiva de tipo práctico (exame), no que se demostrará o grao de consecución dos obxectivos do curso e o dominio dos contidos. Para a realización de tal proba, o alumno deberá levar o material de traballo necesario para a materia de Debuxo Técnico.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

DEBUXO TÉCNICO I

Bloque 1.- XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.

- Diseñar, 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.
- Determinar 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.
- Relacionar as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións.
- Comprender as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións.
- Resolver 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.

- Diseñar, modificar ou reproducir cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.
- 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 aplícalas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.
- Identificar as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.
- 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.
- Diseñar a partir dun bosquejo 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.

Bloque 2.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Identificar o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determinar as características diferenciais e os elementos principais do sistema.
- Establecer o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustrar as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a manalzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo.

- Seleccionar 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.
- Comprender os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.
- 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 resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude.
- Diseñar ou reproducir formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoño as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.
- Visualizar no espazo da perspectiva formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras).
- 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.
- Comprender o funcionamento do sistema de planos cotados como unha variante do sistema diédrico que permite rendibilizar os coñecementos adquiridos, ilustrar as súas principais aplicacións mediante a resolución de problemas sinxelos de pertenza e intersección e obter perfís dun terreo a partir das súas curvas de nivel.
- 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 elipses, simplificando o seu trazado.
- 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.

- Comprender os fundamentos da perspectiva cónica e clasificar 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.
- Debuxar 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, dispoñendo a súa orientación para simplificar o seu trazado.
- Representar 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

- Describir os obxectivos e os ámbitos de utilización das normas UNE, EN e ISO, e relacionar 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 acoutación.
- 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.
- Acoutar pezas industriais sinxelas identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma.
- Acoutar espazos arquitectónicos sinxelos identificando as cotas necesarias para a súa correcta definición dimensional e dispóndoas de acordo coa norma.
- Representar obxectos con ocios mediante cortes e seccións, aplicando as normas básicas correspondentes.

DEBUXO TÉCNICO II

Bloque 1.- XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.

-Identificar 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.

-Determinar lugares xeométricos de aplicación ao debuxo aplicando os conceptos de potencia ou inversión.

-Transformar por inversión figuras planas compostas por puntos, rectas e circunferencias describindo as súas posibles aplicacións á resolución de problemas xeométricos.

-Seleccionar estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos.

-Resolver 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. - Comprender a orixe das curvas cónicas e as relacións métricas entre elementos, describe as súas propiedades e identifica as súas aplicacións.

-Resolver problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado.

-Trazar 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.

-Comprender as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións.

-Aplicar a homoloxía e a afinidade á resolución de problemas xeométricos e á representación de formas planas.

-Deseñar a partir dun bosquexo previo ou reproduce á escala conveniente figuras planas complexas, e indica graficamente a construción auxiliar utilizada.

Bloque 2.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- Comprender 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.
- Representar figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas.
- Determinar 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.
- Representar 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.
- Representar 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.
- Determinar 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.
- Achar a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.
- Desenvolver 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.
- Comprender 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.
- Debuxar axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoño a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.
- Determinar a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras.

Bloque 3.- DOCUMENTACIÓN GRÁFICA DE PROXECTOS

- Elaborar e participar activamente en proxectos cooperativos de construción xeométrica, aplicando estratexias propias adecuadas á linguaxe do debuxo técnico.
- Identificar formas e medidas de obxectos industriais ou arquitectónicos, a partir dos planos técnicos que os definen.
- Debuxar bosquexos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.
- Elaborar esbozos de conxuntos e/ou pezas industriais ou obxectos arquitectónicos, dispendo as vistas, os cortes e/ou as seccións necesarias, tomando medidas directamente da realidade ou de perspectivas a escala, elaborando bosquexos a man alzada para a elaboración de debuxos cotados e planos de montaxe, instalación, detalle ou fabricación, de acordo coa normativa de aplicación.
- Comprender as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.
- Representar 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.
- Presentar 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.

MATERIAIS E RECURSOS DIDÁCTICOS

De entre os materiais que se relacionan a continuación, o profesor indicará os que considere máis axeitados, de acordo co alumnado e segundo os traballos que se vaian a realizar ó longo do curso.

É conveniente recomendar ó alumno a adquisición de materiais de boa calidade. O debuxo técnico require un trazado correcto, limpo, preciso e exacto. A utilización dun material de baixa calidade non permitirá obter un resultado satisfactorio.

- Láminas de papel branco formatos A4.
- Outros tipos de papel segundo os traballos que se vaian a realizar.
- Lapis ou portaminas: 2B, HB.

- Goma de borrar.
- Regra milimetrada de 50 centímetros.
- Escuadra e cartabón de tamaño mediano.
- Compás e accesorios (Adaptador para os estilógrafos).
- Raspador para o afiado do lapis e as minas. Sacapuntas.
- Estilógrafos de grosor 0,2; 0,4 e 0,8 (numeración segundo fabricante).
- ó compás: comprobar que se adapte ó modelo.
- Carpeta con capacidade para conter todos os materiais citados.

Tan importante é que o alumno dispoña de todos estes materiais, como que os manteña en perfecto estado de uso. Deberá conservalos limpos, revisalos e repoñelos cando sexa necesario.

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Na área de Debuxo Técnico aténdese á diversidade do alumnado de distintas formas:

- Diversifícase a información conceptual para que cada grupo de alumnos, segundo o criterio do profesor, poda elixir os apartados máis adecuados.
- Asíumense as diferenzas no interior do grupo e propóñense exercicios de diversa dificultade de execución.
- Distínguense os exercicios que se consideran realizables pola maioría dos alumnos.
- Facilítase a avaliación individualizada na que se fixan as metas que o alumno debe alcanzar a partir de criterios derivados da súa propia situación inicial.

ACTIVIDADES E REFORZOS PARA A RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDENTES.

ACREDITACIÓN DE COÑECEMENTOS PREVIOS

Como indica o artigo vixésimo quinto da Resolución do 29 de maio de 2019, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa, aqueles alumnos que elixan no segundo curso de Bacharelato materias condicionadas á superación das correspondentes materias no primeiro curso deberán acreditar os coñecementos da correspondente materia de 1º curso. Non se fará ningunha proba senón que se revisará o seu historial académico na materia para decidir se reúne ou non as condicións para poder seguir con aproveitamento a materia de segundo.

Se o alumno cursa as dúas materias (Debuxo Técnico I e II) simultaneamente e non puidera asistir ás clases de primeiro considerarase que supera esta materia pendente se supera a de segundo levando a mesma nota nas dúas.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE AVALIACIÓNS PENDENTES

Dado o marcado carácter procedementa da área, a recuperación de avaliacións levarase a cabo por parte do alumno ao presentar este, de forma satisfactoria, aquelas actividades correspondentes á avaliación suspensa. Non obstante, posto que a avaliación é continua, poderá contemplarse como unha superación dos obxectivos previstos cando o alumno compense as actividades falidas con outras altamente relacionadas e realizadas posteriormente. No caso das probas escritas, o alumno poderá dispoñer da oportunidade dun exame de recuperación.

SISTEMA DE AVALIACIÓN DE PENDENTES

O procedemento de recuperación é similar ao do alumnado que ten que acreditar os seus coñecementos previos e que se describiu anteriormente.

PROBAS EXTRAORDINARIAS DE XUÑO (2º BAC)/SETEMBRO(1º BAC)

A proba extraordinaria de Setembro, se levara a cabo no día e hora fixados por Xefatura de estudos. As probas extraordinarias deseñaranse tomando como referencia os procedementos e instrumentos de avaliación e os criterios de cualificación do Departamento.

A proba tratará sobre os contidos mínimos do curso que constan na programación do Departamento.

Ese mesmo día e a esa hora entregaranse os traballos que se pediron para a recuperación do curso e que se tiveron que realizar durante o verán. É o profesor do alumno quen selecciona o tipo de traballos debe realizar, entregando a cada alumno un formulario.

Os alumnos que non aprobasen Debuxo Técnico en maio/xuño, deberán:

- 1º Realizar e entregar ao seu profesor o día do exame todos os exercicios cualificados negativamente ou non realizados durante o curso e os exercicios que de forma individual lle solicite o seu profesor/a.
- 2º Realizar a proba extraordinaria mencionada anteriormente.

Os devanditos alumnos serán informados deste procedemento por escrito a final do curso.

NOTA IMPORTANTE: Os alumnos deberán presentarse ao exame co material necesario para a súa realización (Lapis, goma, rotuladores, cartabóns, compás...). No caso contrario non lles será posible realizar o devandito exame.

DESEÑO

INTRODUCCIÓN

O deseño converteuse nun elemento de capital importancia en todos os tipos de producións humanas e constitúe hoxe un dos principais motores da economía cultural. O deseño aplícase en todos os ámbitos e atópase por todas as partes, penetrando no cotián de tal xeito que a súa omnipresencia o torna imperceptible.

O estudo dos fundamentos do deseño é de grande importancia para capacitar o alumnado para a comprensión do seu contorno e para a satisfacción con el, e para desenvolver a creatividade e o pensamento diverxente, ao potenciar a capacidade para producir respostas múltiples ante un mesmo estímulo. O estudo e a iniciación á práctica do deseño promoven, por tanto, posturas activas ante a sociedade e a natureza, e fomentan unha actitude analítica respecto á información que chega do contorno, contribuíndo a desenvolver a sensibilidade e o sentido crítico.

CONTIDOS

Bloque 1.- Evolución histórica e ámbitos do deseño

- Concepto de deseño: definición, orixes e tendencias.
- Historia do deseño. Da artesanía á industria: a Revolución Industrial. Principais períodos e escolas de deseño en diferentes ámbitos. Figuras máis salientables.
- Funcións do deseño. Deseño e comunicación social. Influencia do deseño na ética e na estética contemporáneas.
- Deseño publicitario e hábitos de consumo.
- Deseño sustentable: ecoloxía e ambiente.
- Principais campos de aplicación do deseño: gráfico, de interiores, de moda e de produtos.
- Deseño e arte. Diferenzas e similitudes entre o obxecto artístico e o obxecto de deseño.
- Proceso do deseño: deseño e creatividade. Desde a preparación ata a elaboración do produto deseñado.

Bloque 2.- Elementos de configuración formal

- Teoría da percepción visual. Proceso da percepción visual. Leis da Gestalt.
- Elementos básicos da linguaxe visual: punto, liña, plano, cor, forma e textura. Aplicación ao deseño.
- Linguaxe visual: creación de mensaxes visuais.
- Sintaxe visual. Sistemas de ordenación: estrutura e composición. Recursos na organización da forma e o espazo, e a súa aplicación ao deseño: repetición, ordenación e composición modular, simetría, dinamismo, deconstrución, etc.
- Cor: modelos, gamas, interacción e harmonía. Espazos de cor.
- Deseño e función. Relación entre forma e función. Análise da dimensión pragmática, simbólica e estética do deseño.

Bloque 3.- Teoría e metodoloxía do deseño

- Introducción á teoría do deseño: definición de teoría, metodoloxía, investigación e proxecto.
- Fases do proceso do deseño: formulación e estruturación (suxeito, obxecto, método e finalidade), elaboración e selección de propostas, e presentación do proxecto.
- Fundamentos de investigación no proceso do deseño: compilación de información e análise de datos.
- Planificación do proceso de execución: propósito, necesidades, estilo, orzamento, tempo de execución, etc.

- Materiais técnicos e procedementos para a realización de esquemas e bosquejos gráficos.

Bloque 4.- Deseño gráfico

- Funcións comunicativas do deseño gráfico: identidade, información e persuasión.
- Ámbitos de aplicación do deseño gráfico.
- Deseño gráfico e sinalización. Sinalética. Principais factores condicionantes, pautas e elementos na elaboración de sinais. Aplicacións.
- Tipografía: carácter tipográfico. Elementos tipográficos. Lexibilidade. Clasificación dos tipos. Principais familias tipográficas.
- Deseño publicitario. Fundamentos e funcións da publicidade. Elementos da linguaxe publicitaria.
- A función comunicativa da imaxe e a súa relación cos ámbitos do deseño.
- Programas informáticos de ilustración e deseño: programas de deseño vectorial e programas de maquetaxe.

Bloque 5.- Deseño de produto e do espazo

- Proceso creativo no deseño de obxectos e espazos: estudo previo, planificación, bosquejos, representación gráfica, modelo ou maqueta.
- Técnicas e materiais de representación gráfica.
- Deseño do espazo habitable. Organización do espazo: condicionantes físicos, técnicos, funcionais e psicosociais.
 - Distribución e circulación.
 - Principais materiais, instalacións e elementos construtivos empregados no deseño de interiores: características técnicas, estéticas e construtivas.
 - Iluminación.
- Funcións, morfoloxía, e tipoloxía dos obxectos. Relación entre obxecto e usuario/a.
- Conceptos básicos de ergonómia, antropometría e biónica e a súa aplicación ao deseño de produtos e interiores.

TEMPORALIZACIÓN

1ª Avaliación: Bloque 1 e 2.

2ª Avaliación: Bloque 3 e 4.

3ª Avaliación: Bloque 5.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Para promocionar os alumnos deberán ter superado de forma globalizada os seguintes obxectivos:

1. Coñecer e describir as características fundamentais dos movementos históricos e das correntes e escolas máis salientables na historia do deseño, recoñecer as achegas do deseño en diferentes ámbitos e valorar a repercusión que tivo nas actitudes éticas, estéticas e sociais na cultura contemporánea.

2. Comprender que a actividade de deseñar sempre está condicionada polo contorno natural, social e cultural, e polos aspectos funcionais, simbólicos, estéticos e comunicativos aos que se lles queira dar resposta.
3. Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe visual.
4. Utilizar os elementos básicos da linguaxe visual na realización de composicións creativas que evidencien a comprensión e a aplicación dos fundamentos compositivos.
5. Aplicar as teorías perceptivas e os recursos da linguaxe visual á realización de produtos concretos de deseño.
6. Diferenciar os aspectos formais, funcionais, estéticos e comunicativos de obxectos de referencia dos distintos ámbitos do deseño.
7. Valorar a importancia da metodoloxía como ferramenta para a formulación, o desenvolvemento, a realización e a comunicación acertados do proxecto de deseño.
8. Resolver problemas de deseño de xeito creativo, lóxico e racional, adecuando os materiais e os procedementos á súa función estética, práctica e comunicativa.
9. Compilar e analizar información relacionada cos aspectos do proxecto que se vaia desenvolver, para realizar propostas creativas e realizables ante un problema de deseño.
10. Coñecer e aplicar técnicas básicas de realización de esquemas e bosquexos, presentar con corrección os proxectos e argumentalos con base nos seus aspectos formais, funcionais, estéticos e comunicativos.
11. Explorar con iniciativa as posibilidades plásticas e expresivas da linguaxe gráfica e utilízalas de xeito creativo na ideación e na realización de obra orixinal de deseño gráfico, e analizar desde o punto de vista formal e comunicativo produtos de deseño gráfico, identificando os recursos gráficos, comunicativos e estéticos empregados.
12. Identificar as principais familias tipográficas e recoñecer as pautas básicas de lexibilidade, estrutura, espazamento e composición.
13. Realizar proxectos elementais de deseño gráfico identificando o problema, achegando solucións creativas e seleccionando a metodoloxía e os materiais adecuados para a súa materialización.
14. Desenvolver unha actitude reflexiva e creativa en relación coas cuestións formais e conceptuais da cultura visual da sociedade da que forma parte.
15. Iniciarse na utilización de programas informáticos de ilustración e deseño aplicándoos a diferentes propostas de deseño.
16. Analizar os aspectos formais, estruturais, semánticos e funcionais de obxectos de deseño, que poden ser naturais, artificiais, de uso cotián ou propios do deseño.
17. Desenvolver un proxecto sinxelo de deseño industrial, seguindo unha metodoloxía idónea e seleccionando as técnicas de realización apropiadas.
18. Realizar un proxecto elemental de espazo habitable, seguindo unha metodoloxía idónea e seleccionando as técnicas de realización apropiadas.
19. Valorar a importancia do coñecemento e da aplicación dos fundamentos ergonómicos e antropométricos, nos procesos de deseño, entendendo que son ferramentas imprescindibles para mellorar o uso dun obxecto ou dun espazo e adecualos ás medidas, á morfoloxía e ao benestar humanos.

METODOLOXÍA DIDÁCTICA.

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

- Empregar sempre que sexa posible o entorno do alumnado como recurso educativo.

- Utilizar como recurso didáctico os medios de comunicación.
- Fomentar a interacción na aula como motor de aprendizaxe.
- Posibilitar, fomentar e inducir hábitos racionais de traballo no alumnado.
- Promover situacións de aprendizaxe que esixan una actividade intelectual que lles facilite o aprendizaxe por se mesmos e a actualización dos seus coñecementos.
- Os traballos contemplarán certo grado de flexibilidade, pero no básico deberán adecuarse aos contidos a que se refiren.
- De maneira progresiva facilitarase ao alumnado o manexo da terminoloxía propia da materia.
- Se potenciarán as técnicas de indagación e investigación, favorecendo a capacidade do alumnado para traballar de maneira individual e en equipo. Así mesmo se promoverá o emprego de medios informáticos por parte do alumnado.
- Como criterio xeral, a entrega de exercicios para a súa corrección será semanal. A puntualidade e constancia neste aspecto será un requisito imprescindible. Fomentando así a súa capacidade organizativa, o aproveitamento do tempo en clase e a asistencia.
- Poderán realizarse probas obxectivas se os contidos teóricos ou teórico -prácticos así o aconsellan.
- Se fomentará a interdisciplinariedade da materia con outras materias, aproveitando de este xeito coñecementos que o alumno xa posúe para ser ampliados, reciclados ou reubicados segundo outros parámetros.

CONTRIBUCIÓN ÁS COMPETENCIAS CLAVE.

A contribución ás competencias clave da materia de Deseño debe entenderse desde o carácter práctico da materia e a súa capacidade para producir respostas múltiples ante un mesmo estímulo.

Competencia en comunicación lingüística

As estratexias comunicativas son clave na área dada a participación do alumnado en permanentes procesos de comunicación, como emisor e receptor, analizando os elementos da comunicación, coñecéndoo e optimizándoo para crear mensaxes eficaces. O alumnado interpretará e elaborará mensaxes visuais aplicando os códigos da linguaxe plástica, conxugando formatos, soportes, contextos e situacións de comunicación, poñendo en xogo o discurso, o argumento, a escoita activa e a linguaxe non verbal.

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

A observación, a percepción e o análise, a metodoloxía proxectual, a resolución de problemas son destrezas propias desta competencia. O alumnado deberá razoar matematicamente para describir, interpretar, manexar unidades, magnitudes e medidas, seguir cadeas argumentais na análise das relacións entre as figuras.

Competencia dixital

O contexto actual do deseño é incomprendible desde un enfoque non dixital. A tecnoloxía é unha ferramenta necesaria e exponencial, unha fonte de información e aprendizaxe nun entorno en continua evolución dixital. A produción de proxectos e creacións require o uso activo e creativo das aplicacións informáticas, para buscar e procesar información transformándoa nun coñecemento persoal.

Competencia de aprender a aprender

A concepción metodolóxica da materia desenvolve as habilidades para organizar, resolver e persistir nas propostas. Os proxectos de creación deben ser abertos e a súa contextualización favorecerá que o alumnado asuma a responsabilidade sobre o proceso e o resultado. A autonomía ven definida polo entusiasmo co que afronte os novos retos e tarefas, cuxos límites quedarán acoutados polo seu interese e motivación.

Competencias sociais e cidadá

A interpretación de fenómenos e a diversidade de situacións sociais, a contextualización e temporalización é punto de partida a calquera proposta de actividade da materia. A necesidade de empatía queda reflectida nos diferentes puntos de vista, no traballo cooperativo onde o éxito é a suma da interacción cos demais.

Autonomía e iniciativa personal

Calquera toma de decisións nun proceso creativo debe entenderse como un claro reflexo de iniciativa e de espírito emprendedor. Toda acción de deseño pretende converter en feitos as ideas. A resolución de actividades abertas, desenvolve a capacidade de transformar ideas onde a imaxinación e o sentido crítico son garantías de éxito se se conxugan con procedemento, coñecemento e técnica. Conceptos como autoconhecimento, autoestima, autoconfianza, autonomía, interese e esforzo son claves no proceso de resolución de proxectos.

Competencia de conciencia e expresións culturais

A estreita relación do deseño e da arte é latente e discutida, os seus límites son difusos. Por isto, a creación de calquera produción por parte do alumnado debe buscar bases referenciais culturais, que lle sirvan de guía, de información, de exemplo e de recoñecemento. Polo tanto, o alumnado debe coñecer e empregar técnicas, materiais e recursos dos diferentes linguaxes artísticos, utilizándoos como medio de creación persoal para comunicar e compartir ideas. O desenvolvemento do sentido estético é primordial no deseño, marcado pola sociedade de consumo e a ausencia de recoñecemento do non belo. É conveniente educar a sensibilidade para coñecer, comprender, apreciar e valorar autores, movementos e fitos, considerándoos fontes de coñecemento e desfrutando delas.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN.

Ao comenzo de ano escolar infórmaselles ós alumnos que os criterios de cualificación que se terán en conta o longo do curso serán os seguintes:

1.- **Probas escritas:** Os alumnos serán avaliados por medio de probas escritas de tipo teórico e práctico (neste caso, debuxadas). Teranse en conta cando o alumno saque mais dun 4 nelas. O valor na nota final será dun 50%.

Como apoio á nota obtida nestas probas, utilizaranse outros instrumentos de avaliación.

2.- **Prácticas e caderno de Deseño:** Será necesario que o alumnado teña neste caderno todos os apuntes e os bocexos ordenados e dispostos sempre para a súa consulta.

Ademáis en cada unha das avaliacións o alumnado deberá facer as láminas e proxectos prácticos propostos pola profesora. Estes exercicios axudarán aos alumnos a comprender e asentar coñecementos.

Dentro de este apartado valorarase ao alumnado pola súa *predisposición cara ó traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas*. Observarase que o alumnado teña o material na aula, que avance nos traballos e que contribúa a crear un bo clima dentro da aula. O valor deste apartado na nota final será dun 50 %.

Se un alumno reitera a falta de material tres días, a súa nota global da avaliación verase penalizada en -0,5 puntos ata un máximo de 2 puntos, dado que isto suporá a non entrega das láminas correspondes a esa xornada de traballo.

Nos traballos TIC ao igual que no resto dos traballos se se utiliza o “curta e pega” sen unha selección previa da información por parte doo alumnado repercutirá negativamente na súa nota.

A nota final de curso será a nota media das tres avaliacións sendo obrigatorio ter aprobado a terceira avaliación.

Cando unha avaliación non sexa superada o alumno recuperará a parte o partes suspensas (exame, traballos e láminas) ao longo do seguinte trimestre.

Os alumnos que non superen a materia na avaliación ordinaria de xuño, poderán presentarse a unha proba extraordinaria no mes de xuño. Esta proba será similar ás realizadas durante o curso e consistirá na realización dunha proba obxectiva de tipo práctico (exame), no que se demostrará o grao de consecución dos obxectivos do curso e o dominio dos contidos. Para a realización de tal proba, o alumno deberá levar o material de traballo necesario para a materia de Deseño.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Bloque 1.- Evolución histórica e ámbitos do deseño

- Coñece e describe as características fundamentais das principais correntes e escolas da historia do deseño.
- Analiza imaxes relacionadas co deseño, identifica o ámbito ao que pertencen e relaciónaas coa súa corrente, a súa escola ou o seu período.
- Analiza imaxes de produtos de deseño e de obras de arte, e explica razoadamente as principais semellanzas e diferenzas entre estes dous ámbitos, utilizando con propiedade a terminoloxía específica da materia.
- Comprende, valora e explica de maneira argumentada a incidencia que ten o deseño na formación de actitudes éticas, estéticas e sociais e nos hábitos de consumo.

Bloque 2.- Elementos de configuración formal

- Identifica os principais elementos da linguaxe visual presentes en obxectos de deseño ou do contexto cotián.
- Realiza composicións gráficas, seleccionando e utilizando equilibradamente os principais elementos da linguaxe visual.

- Analiza imaxes ou produtos de deseño, recoñecendo e diferenciando os seus aspectos funcionais estéticos e simbólicos.
- Aplica as teorías perceptivas e os recursos da linguaxe visual á realización de propostas de deseño en diferentes ámbitos.
- Utiliza a cor atendendo ás súas calidades funcionais, estéticas e simbólicas, e á súa adecuación a propostas específicas de deseño.
- Modifica os aspectos comunicativos dunha peza de deseño, ideando alternativas compositivas e reelaborándoa con diferentes técnicas, materiais, formatos e acabamentos
- Descompón en unidades elementais unha obra de deseño gráfico complexa e reorganízaa elaborando novas composicións plasticamente expresivas, equilibradas e orixinais.

Bloque 3.- Teoría e metodoloxía do Deseño.

- Coñece e aplica a metodoloxía proxectual básica.
- Desenvolve proxectos sinxelos que dean resposta a propostas específicas de deseño previamente establecidas.
- Determina as características técnicas e as intencións expresivas e comunicativas de diferentes obxectos de deseño.
- Recolle información, analiza os datos obtidos e realiza propostas creativas.
- Planifica o proceso de realización desde a fase de ideación ata a elaboración final da obra.
- Debuxa ou interpreta a información gráfica, tendo en conta as características e os parámetros técnicos e estéticos do produto para o seu posterior desenvolvemento.
- Realiza esquemas e bosquexos para visualizar a peza e valorar a súa adecuación aos obxectivos propostos.
- Materializa a proposta de deseño e presenta e defende o proxecto realizado, desenvolvendo a capacidade de argumentación e a autocrítica.
- Planifica o traballo, coordínase, participa activamente, e respecta e valora as realizacións do resto dos integrantes do grupo nun traballo de equipo.

Bloque 4.- Deseño gráfico

- Realiza proxectos sinxelos nalgún dos campos propios do deseño gráfico como a sinalización, a edición, a identidade, a embalaxe ou a publicidade.
- Examina obxectos de deseño e determina a súa idoneidade en función das súas características técnicas, comunicativas e estéticas.
- Identifica as principais familias tipográficas e recoñece as nocións elementais de lexibilidade, estrutura, espaciado e composición
- Resolve problemas sinxelos de deseño gráfico utilizando os métodos, as ferramentas e as técnicas de representación adecuadas.
- Relaciona o grao de iconicidade de imaxes gráficas coas súas funcións comunicativas.
- Emite xuízos de valor argumentados respecto á produción gráfica propia e allea con base nos seus coñecementos sobre a materia, o seu gusto persoal e a súa sensibilidade.
- Utiliza con solvencia os recursos informáticos idóneos e aplícaos á resolución de propostas específicas de deseño gráfico.

Bloque 5.- Deseño de produto e do espazo

- Analiza obxectos de deseño e determina a súa idoneidade, realizando en cada caso un estudo da súa dimensión pragmática, simbólica e estética.
- Determina as características formais e técnicas de obxectos de deseño atendendo ao tipo de produto e ás súas intencións funcionais e comunicativas.

- Desenvolve proxectos sinxelos de deseño de produtos en función de condicionantes e requisitos específicos previamente determinados.
- Interpreta a información gráfica achegada en supostos prácticos de deseño de obxectos e do espazo.
- Utiliza adecuadamente os materiais e as técnicas de representación gráfica.
- Realiza esquemas e esbozos para visualizar e valorar a adecuación do traballo aos obxectivos propostos.
- En propostas de traballo en equipo, participa activamente na planificación e na coordinación do traballo e respecta e valora as realizacións e as achegas do resto de integrantes do grupo.
- Propón solucións viables de habitabilidade, distribución e circulación no espazo en supostos sinxelos de deseño de interiores.
- Valora a metodoloxía proxectual, recoñece os factores que interveñen nela e aplícaa á resolución de supostos prácticos.
- Coñece as nocións básicas de ergonomía e antropometría, e aplícaas en supostos prácticos sinxelos de deseño de obxectos e do espazo.

MATERIAIS E RECURSOS

De entre os materiais que se relacionan a continuación, o profesor indicará os que considere máis axeitados, de acordo co alumnado e segundo os traballos que se vaian a realizar ó longo do curso.

É conveniente recomendar ó alumno a adquisición de materiais de boa calidade. O deseño require un trazado correcto, limpo, preciso e exacto. A utilización dun material de baixa calidade non permitirá obter un resultado satisfactorio.

- Láminas de papel Basik A-3.
- Caderno de deseño en tamaño A-4.
- Lapis brando e lapis de cores (se pode ser acuarelables).
- Grafitos.
- Gomas brandas e moldeables.
- Tesoiras e cutter.
- Témperas de cores primarios, branco e negro.
- Pinceis para acuarela (nº 2, 8 y 12 mínimo).
- Papel para acuarela e técnicas húmidas.

Tan importante é que o alumno dispoña de todos estes materiais, como que os manteña en perfecto estado de uso. Deberá conservalos limpos, revisalos e repoñelos cando sexa necesario.

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

Na materia de Deseño o aténdese á diversidade do alumnado de distintas formas:

- Diversifícase a información conceptual para que cada grupo de alumnos, segundo o criterio do profesor, poda elixir os apartados máis adecuados.
- Asíumense as diferenzas no interior do grupo e propóñense exercicios de diversa dificultade de execución.
- Distínguense os exercicios que se consideran realizables pola maioría dos alumnos.
- Facílítase a avaliación individualizada na que se fixan as metas que o alumno debe alcanzar a partir de criterios derivados da súa propia situación inicial.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE AVALIACIÓNS PENDENTES

Dado o marcado carácter procedementa da área, a recuperación de avaliacións levarase a cabo por parte do alumno ao presentar este, de forma satisfactoria, aquelas actividades correspondentes á avaliación suspensa. Non obstante, posto que a avaliación é continua, poderá contemplarse como unha superación dos obxectivos previstos cando o alumno compense as actividades falidas con outras altamente relacionadas e realizadas posteriormente. No caso das probas escritas, o alumno poderá dispoñer da oportunidade dun exame de recuperación.

PROBAS EXTRAORDINARIAS DE XUÑO

A proba extraordinaria de xuño, se levara a cabo no día e hora fixados por Xefatura de estudos. As probas extraordinarias deseñaranse tomando como referencia os procedementos e instrumentos de avaliación e os criterios de cualificación do Departamento. A proba tratará sobre os contidos mínimos do curso que constan na programación do Departamento.

Ese mesmo día e a esa hora entregaranse os traballos que se pediron para a recuperación do curso. É o profesor do alumno quen selecciona o tipo de traballos debe realizar, entregando a cada alumno un formulario.

Os alumnos que non aprobasen Deseño en maio, deberán:

- 1º Realizar e entregar ao seu profesor o día do exame todos os exercicios cualificados negativamente ou non realizados durante o curso e os exercicios que de forma individual lle solicite o seu profesor/a.
- 2º Realizar a proba extraordinaria mencionada anteriormente.

Os devanditos alumnos serán informados deste procedemento por escrito a final do curso.

Os alumnos deberán presentarse ao exame co material necesario para a súa realización (Lapis, goma, rotuladores, temperas ...). No caso contrario non lles será posible realizar o devandito exame.

MEDIDAS PREVISTAS PARA A POSIBLE TRANSICIÓN AO ENSINO NON PRESENCIAL

Estas medidas serían de aplicación a todos os grupos nos que imparte docencia este departamento. O modelo non presencial resulta complexo nesta materia ao non poder facer un seguimento contínuo das tarefas do alumnado. É por isto que, no caso de ter que pasar a este modelo, sería fundamental a súa participación durante as clases on-line amosando as súas dúbidas e os seus rostros para poder achegarnos o máximo posible ao modelo presencial. Só deste xeito avanzarán cara a consecución dos obxectivos mínimos e imprescindibles para a superación da materia.

En caso de ter que pasar ao ensino non presencial en 1º da ESO seguiráse a traballar a través da plataforma E-dixgal e aula virtual, mentres que nos outros niveis (3º e 4º da ESO, 1º e 2º deBAC) farase a través da aula virtual. A docencia expositiva e a resolución de dúbidas farase a través de clases online en WEBEX. Para outras comunicacións co alumnado e familias empregárase o correo electrónico.

Durante os primeiros días de clase facilitaráselle ao alumnado o material impreso necesario para facer as láminas do primeiro trimestre en previsión de que nalgún momento teñamos que seguir cun modelo de ensino non presencial. Tamén se comprobará que teñen acceso á aula virtual e correo electrónico. Asemade, insistiráselle na importancia de aproveitar ao máximo as xornadas de ensino presencial, así coma seguir todas as normas de seguridade e hixiene, sobre todo no relativo ao intercambio de ferramentas e material.

En Perillo, a 21 de setembro de 2020.

Asdo.: M^a Esther Díaz López