

ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020

CENTRO: IES ARCEBISPO XELMÍREZ II

CURSOS: 1º, 3º e

4º ESO, 1º e 2º

BACHARELATO

MATERIAS:

EPVA, DT e DA

DEPARTAMENTO: ARTES

PLÁSTICAS.

DATA: 12-5 2020

ÍNDICE

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles	3
1º ESO	3
3º ESO	4
4º ESO	6
1º Bach	
DT	7
DA	8
2º Bach	
DT	9
DA	10
2. Avaliación e cualificación	14
3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre	15
(recuperación, reforzo, repaso, e no seu caso ampliación)	
4. Información e publicidade	16

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles 1º ESO

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe	EPVAB1.1.1. Identifica e valora a importancia do punto, a liña e o plano, analizando de xeito oral e escrito imaxes e producións gráfico plásticas propias e alleas
B1.3. Experimentar coas variacións formais do punto. B1.4 Experimentar coas variacións formais da liña. B1.5 Experimentar coas variacións formais do plano.	EPVAB1.3.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a manalzada, estruturadas xeometricamente ou máis libres e espontáneas.
B1.6. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc	EPVAB1.6.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.
B1.8. Identifica e aplica os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.	EPVAB1.7.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.
B1.11. Emprega e transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.	EPVAB1.11.1. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.
B1.12. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor, colaxe.	EPVAB1.12.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.
B2.1. Recoñecer os graos de iconicidade en imaxes presentes no ámbito comunicativo.	EPVAB2.1.1. Diferencia imaxes figurativas de abstractas.
B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación	EPVAB2.4.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación visual
B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos axeitadamente	EPVAB2.3.1. Deseña un cómic empreñando axeitadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.
B3.2. Construír distintos tipos de rectas, utilizando a escuadra e o cartabón, despois de repasar previamente estes conceptos.	EPVAB3.2.1. Traza rectas paralelas, secantes e perpendiculares a outra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra e cartabón con suficiente precisión.

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles en 3º ESO	
Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
B1.1. Coñecer e aplicar os métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas e deseño.	EPVAB1.1.1. Reflexiona e avalía, oralmente e por escrito, o proceso creativo propio e alleo desde a idea inicial ata a execución definitiva. EPVAB1.1.2. Coñece e aplica métodos creativos para a elaboración de deseño gráfico, deseños de produto, moda e as súas múltiples aplicacións.
B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.	EPVAB1.2.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais
B1.3. Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.	PVAB1.3.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.
B1.4. Identificar e diferenciar as propiedades da cor luz e a cor pigmento	EPVAB1.4.1. Realiza modificacións da cor e as súas propiedades empregando técnicas propias da cor pigmento e da cor luz, aplicando as TIC, para expresar sensacións en composicións sinxelas
B1.5 Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas da temperatura da cor. Cores cálidas e frías.	EPVB1.5.1 Realiza composicións con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións frías e cálidas por medio do uso da cor.
B1.6 Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas do simbolismo da cor	EPVB1.6.1 Realiza composicións para expresar diferentes sensacións simbólicas por medio do uso da cor.
B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.	EPVAB1.7.1. Realiza composicións abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensacións por medio do uso da cor.
B2.1. Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.	EPVAB2.1.1. Analiza as causas polas que se produce a percepción da forma o tamaño e a cor.
B2.3. Recoñecer as leis visuais da Gestalt que posibilitan as ilusións ópticas e aplicar estas leis na elaboración de obras propias.	EPVAB2.3.1. Identifica e clasifica ilusións ópticas segundo as leis da Gestalt.
B2.5. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.	EPVAB2.5.1. Elabora unha animación con medios dixitais e/ou analóxicos.
B2.6. Identificar signficante e significado nun signo visual.	EPVAB2.6.1. Distingue signficante e significado nun signo visual.
B2.7. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os	EPVAB2.7.1. Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando,

seus aspectos denotativo e connotativo	clasificando e describindo os seus elemento EPVAB2.7.2. Analiza unha imaxe, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado
B2.10. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.	EPVAB2.10.1. Deseña, en equipo, mensaxes visuais e audiovisuais con distintas funcións utilizando diferentes linguaxes e códigos, seguindo de xeito ordenado as fases do proceso (guión técnico, storyboard, realización, etc.), e valora de xeito crítico os resultados.
B2.11. Identificar e recoñecer as linguaxes visuais apreciando os estilos e as tendencias, valorando, e respectando do patrimonio histórico e cultural, e gozando del.	EPVAB2.11.1. Reflexiona criticamente sobre unha obra de cine, situándoa no seu contexto e analizando a narrativa cinematográfica en relación coa mensaxe
B2.12. Comprender os fundamentos da linguaxe multimedia, valorar as achegas das tecnoloxías dixitais e ser capaz de elaborar documentos mediante estes medios.	EPVAB2.12.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema ou proxecto, empregando os recursos dixitais de xeito axeitado

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles en 4º ESO	
Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
B1.1. Realizar composicións creativas, individuais e en grupo, que evidencien as capacidades expresivas da linguaxe plástica e visual, desenvolvendo a creatividade e expresándoa preferentemente coa subxectividade da súa linguaxe persoal ou empregando os códigos, a terminoloxía e os procedementos da linguaxe visual e plástica, co fin de enriquecer as súas posibilidades de comunicación.	EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.
B1.2. Realizar obras plásticas experimentando e utilizando diferentes soportes e técnicas, tanto analóxicas coma dixitais, valorando o esforzo de superación que supón o proceso creativo.	EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.
B1.5. Elixir os materiais e as técnicas máis axeitadas para elaborar unha composición sobre a base duns obxectivos prefixados e da autoavaliación continua do proceso de realización	EPVAB1.5.2. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas, mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades
B1.7. Realizar proxectos plásticos que comporten unha organización de forma cooperativa, valorando o traballo en equipo coma fonte de riqueza na creación artística.	EPVAB1.7.1. Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.
B3.1. Percibir e interpretar criticamente as imaxes e as formas do seu ámbito cultural, con sensibilidade cara ás súas calidades plásticas, estéticas e funcionais, e apreciando o proceso de creación artística, en obras propias e alleas, e distinguir e valorar as súas fases.	EPVAB3.1.1. Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.
B3.10. Planifica un proxecto artístico.	EPVAB3.10.1. Planifica os pasos na realización de proxectos artísticos e respecta o realizado por compañeiros e compañeiras.
B4.2. Recoñecer os elementos que integran as linguaxes audiovisuais e as súas finalidades	EPVAB4.4.1. Analiza elementos publicitarios cunha actitude crítica desde o coñecemento dos elementos que os compoñen.

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles en DT1

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
<p>B1.14. 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.</p>	<p>DT1.B1.14.1. Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades</p> <p>DT1.B1.14.2. Resolve triángulos coa axuda de regra e compás, aplicando as propiedades das súas liñas e os puntos notables, e os principios xeométricos elementais, e xustifica o procedemento utilizado., e identifica as súas aplicacións.</p>
<p>B1.19. Resolver problemas de proporcionalidade, semellanza e transformación 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.</p>	<p>DT1.B1.19.1. Deseña, modifica ou reproduce cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.</p>
<p>B1.24 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</p>	<p>DT1.B1.24.1. Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.</p> <p>DT1.B1.24.2. Resolve problemas básicos de tanxencias coa axuda de regra e compás, aplicando con rigor e exactitude as súas propiedades intrínsecas, e utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado. das liñas auxiliares utilizadas.</p> <p>DT1.B1.24.3. Aplica os coñecementos de tanxencias á construción de óvalos, ovoides e espirais, e relaciona a súa forma coas principais aplicacións no deseño arquitectónico e industrial.</p>
<p>B2.1. Relacionar os fundamentos e as características dos sistemas de representación coas súas posibles aplicacións ao debuxo técnico, seleccionando o sistema axeitado ao obxectivo previsto, e identificar as vantaxes e os inconvenientes en función da información que se desexe amosar e dos recursos dispoñibles.</p>	<p>DT1.B2.1.1. Identifica o sistema de representación empregado a partir da análise de debuxos técnicos, ilustracións ou fotografías de obxectos ou espazos, e determina as características diferenciais e os elementos principais do sistema.</p> <p>DT1.B2.1.2. Establece o ámbito de aplicación dos principais sistemas de representación, e ilustra as súas vantaxes e os seus inconvenientes mediante o debuxo a man alzada dun mesmo corpo xeométrico sinxelo.</p>

<p>B2.15. Representar sólidos e espazos sinxelos segundo as súas vistas diédricas.</p>	<p>DT1.B2.15.1. Deseña ou reproduce 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.</p>
<p>B2.17. Visualizar e debuxar a man alzada axonometrías de pezas sinxelas a partir das vistas diédricas principais.</p>	<p>DT1.B2.17.1. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras).</p>
<p>B2.19. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, dispoño 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.</p>	<p>DT1.B2.19.1. Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais, coa axuda de utensilios de debuxo sobre taboleiro, representando as circunferencias situadas en caras paralelas aos planos coordenados como óvalos en lugar de elipses, simplificando o seu trazado. DT1.B2.19.3. Realiza perspectivas cabaleiras ou planimétricas (militares) de corpos ou espazos con circunferencias situadas en caras paralelas a un só dos planos coordenados, dispoño a súa orientación para simplificar o seu trazado.</p>
<p>B2.24. 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.</p>	<p>DT1.B2.24.1. Comprende os fundamentos da perspectiva cónica e clasifica a súa tipoloxía en función da orientación das caras principais respecto ao plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final, determinando o punto principal, a liña do horizonte, os puntos de fuga e os seus puntos de medida.</p>

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles en DA1

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
B1.1. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e fin en si mesmo, a través da historia da arte, no proceso creativo, con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos	DA1.B1.1.2. Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica, de forma oral e escrita, en postas en común ou probas individuais, aplicada a producións propias ou alleas.
B.1.2. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica.	DA1.B1.2.1. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráficas, adecuándoos ao obxectivo plástico desexado.
B1.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios.	DA1.B1.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades
B2.1. Describir graficamente obxectos naturais ou artificiais, amosando a comprensión da súa estrutura interna	DA1.B2.1.1. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas. DA1.B2.1.2. Representa formas naturais e artificiais, de maneira analítica ou expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna
B2.2. Empregar a liña para a configuración de formas e transmisión de expresividade	DA1.B2.2.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista. DA1.B2.2.2. Describe graficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples.
B3.1. Elaborar composicións analíticas, descritivas e expresivas con diferentes graos de iconicidade	DA1.B3.1.1. Selecciona os elementos gráficos esenciais para a representación da realidade observada segundo a función que se persiga (analítica ou subxectiva) e o seu grao de iconicidade.
B3.2. Aplicar as leis básicas da percepción visual ao representar distintos volumes xeométricos ou orgánicas dentro dun espazo compositivo, atendendo ás proporcións e á perspectiva	DA1.B3.2.1. Relaciona e representa as formas no plano atendendo ás leis visuais asociativas, ás organizacións compositivas, ao equilibrio e ás direccións visuais en composicións cunha finalidade expresiva, analítica ou descritiva.
B4.1. Representar o volume de obxectos e espazos tridimensionais mediante a técnica do claroscuro.	DA1.B4.1.1. Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico- plásticas mediante valores lumínicos.
B4.2. Valorar a influencia da luz como configuradora de formas e o seu valor expresivo	DA1.B4.2.1. Coñece o valor expresivo e configurador da luz, en valores tanto acromáticos como cromáticos, e explicar verbalmente eses valores en

	obras propias e alleas.
B4.3. Explorar as posibilidades expresivas da textura visual e o claroscuro	DA1.B4.3.1. Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con fins expresivos e configuradores, en obras propias e alleas.

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles DT2

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
B1.1. Resolver problemas xeométricos.	DT2.B1.1.4. Selecciona estratexias para a resolución de problemas xeométricos complexos, analizando as posibles solucións e transformándoos por analoxía noutros problemas máis sinxelos.
B1.1. Resolver problemas de potencia dun punto con respecto a unha circunferencia mediante a aplicación das propiedades 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.	DT2.B1.1.5. Resolve problemas de tanxencias aplicando as propiedades dos eixes e centros radicais, e indicando graficamente a construción auxiliar utilizada, os puntos de enlace e a relación entre os seus elementos
B1.2. Debuxar curvas cíclicas e cónicas e identificar os seus principais elementos, utilizando as súas propiedades fundamentais para resolver problemas de pertenza, tanxencia ou incidencia.	DT2.B1.2.2. Resolve problemas de pertenza, intersección e tanxencias entre liñas rectas e curvas cónicas, aplicando as súas propiedades, e xustifica o procedemento utilizado. DT2.B1.2.3. Traza curvas cónicas logo de determinar os elementos que as definen, tales como eixes, focos, directrices, tanxentes ou asíntotas, resolvendo o seu trazado por puntos ou por homoloxía respecto á circunferencia.
B1.3. Relacionar as transformacións homolóxicas coas súas aplicacións á xeometría plana e aos sistemas de representación, valorando a rapidez e a exactitude nos trazados que proporciona a súa utilización.	DT2.B1.3.1. Comprende as características das transformacións homolóxicas, identifica os seus invariantes xeométricos e describe as súas aplicacións.
B2.1. Valorar a importancia da elaboración de debuxos a man alzada para desenvolver a visión espacial, analizando a posición relativa entre rectas, planos e superficies, identificando as súas relacións métricas para determinar o sistema de representación axeitado e a estratexia idónea que solucione os problemas de representación de corpos ou espazos tridimensionais. sistema diédrico.	DT2.B2.1.1. Comprende os fundamentos ou principios xeométricos que condicionan o paralelismo e a perpendicularidade entre rectas e planos, utilizando o sistema diédrico ou, de ser o caso, o sistema de planos cotados como ferramenta base para resolver problemas de pertenza, posición, mínimas distancias e verdadeira magnitude. DT2.B2.1.2. Representa figuras planas contidas en planos paralelos, perpendiculares ou oblicuos aos planos de proxección, trazando as súas proxeccións diédricas
B2.5. Valorar a importancia dos abatements, xiros e cambios de plano como métodos que permiten achar a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas proxectadas.	DT2.B2.5.1. Determina a verdadeira magnitude de segmentos, ángulos e figuras planas utilizando xiros, abatements ou cambios de plano en sistema diédrico e, de ser o caso, no sistema de planos cotados
B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e	DT2.B2.1.4. Representa o hexaedro ou cubo en calquera posición respecto aos

<p>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.</p>	<p>planos coordenados, o resto dos poliedros regulares, prismas e pirámides en posicións favorables, coa axuda das súas proxeccións diédricas, determinando partes vistas e ocultas.</p> <p>DT2.B2.2.1. Representa cilindros e conos de revolución aplicando xiros ou cambios de plano para dispor as súas proxeccións diédricas en posición favorable para resolver problemas de medida.</p> <p>DT2.B2.2.2. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, cilíndricas, cónicas e/ou esféricas, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.</p> <p>DT2.B2.2.3. Acha a intersección entre liñas rectas e corpos xeométricos coa axuda das súas proxeccións diédricas ou a súa perspectiva, indicando o trazado auxiliar utilizado para a determinación dos puntos de entrada e saída.</p> <p>DT2.B2.2.4. Desenvolve superficies poliédricas, cilíndricas e cónicas, coa axuda das súas proxeccións diédricas, utilizando xiros, abatements ou cambios de plano para obter a verdadeira magnitude das arestas e caras que as conforman.</p>
<p>B2.3. Debuxar axonometrías de poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos, dispoño 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.</p>	<p>DT2.B2.3.2. Debuxa 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.</p>

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles DA2

Criterio de avaliación	Estándar de aprendizaxe
<p>B1.1. Desenvolve a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade.</p> <p>B1.2. Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas.</p>	<p>DA2.B1.1.1. Interpreta e aplica formas ou obxectos atendendo a diversos graos de iconicidade, con diferentes técnicas gráficas e segundo as súas funcións comunicativas (ilustrativas, descritivas ornamentais ou subxectivas). DA2.B1.1.2. Analiza a configuración das formas naturais e artificiais discriminando o esencial das súas características formais, mediante a execución gráfica e a discusión verbal e escrita.</p>
<p>B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual.</p>	<p>DA2.B2.2.2. Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición.</p>
<p>B2.2. Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual.</p>	<p>DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas).</p>
	<p>DA2.B3.1.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.</p> <p>DA2.B3.1.2. Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elabora composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista.</p> <p>DA2.B3.1.3. Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.</p>
<p>B4.1. Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana.</p> <p>B4.2. Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes.</p> <p>B4.3. Experimentar cos recursos gráfico- plásticos par representar o movemento e a expresividade da figura humana.</p>	<p>DA2.B4.1.1. Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas.</p> <p>DA2.B4.1.2. Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.</p> <p>DA2.B4.3.1. É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico- plástica aplicando diferentes técnicas.</p>

	DA2.B4.3.2. Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico- plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.
B5.2. Valorar a importancia do debuxo como ferramenta do pensamento e do coñecemento da súa terminoloxía, dos materiais e dos procedementos para desenvolver o proceso creativo con fins artísticos, tecnolóxicos ou científicos, así como as posibilidades das TIC.	DA2.B5.2.2. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos creativos. DA2.B5.2.3. Está orientado/a e coñece as posibilidades do debuxo artístico nas ensinanzas artísticas, tecnolóxicas e científicas con exemplos claros e contacto directo con artistas, deseñadores/as, científicos/as e técnicos/as. DA2.B5.2.5. Utiliza con propiedade os materiais e os procedementos máis idóneos para representar e expresarse en relación ás linguaxes gráfico-plásticas.
B5.3. Amosar unha actitude autónoma e responsable, respectando as producións propias e alleas, así como o espazo de traballo e as pautas indicadas para a realización de actividades, achegando á aula todos os materiais necesarios	DA2.B5.3.1. Mantén o seu espazo de traballo e o seu material en perfecto estado, e achégao á aula cando é necesario para a elaboración das actividades.

ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020	PÁXINA 2 DE 5	CENTRO: IES ARCEBISPO XELMÍREZ II CURSO: 1º ESO MATERIA: Educación Plástica Visual e Audiovisual
---	---------------	--

2. Avaliación e cualificación	
Avaliación	<p>Procedementos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Seguimento sistemático do traballo do alumnado 2. Análise da produción do alumnado 3. Interacción co alumnado
	<p>Instrumentos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rexistro da entrega das tarefas en prazo e forma, da comunicación co alumnado, e da súa actividade nas plataformas dixitais. 2. Valoración das tarefas realizadas polo alumnado, entre outras: cuestionarios, realización se exercicios de creación, actividades de relación e reflexión, resolución de problemas, interpretación de documentos 3. Rexistro da interacción do alumnado a través de medios como correo electrónico, abalarmobil, plataformas telemáticas (en particular foros e servizos de mensaxería como instrumento de comunicación) e outros, como evidencia do seu interese e traballo.
Cualificación final	<p>Procedemento para obter a cualificación final de curso:</p> <p>a) Alumnado aprobado en marzo</p> <p>A nota da terceira avaliación sairá da media entre as obtidas na 1ª e 2ª avaliación. Si a nota media sae con decimais, e o valor decimal é superior a 0'5 redondearemos a nota á unidade superior, no caso de que sexa inferior a 0'5 quedará a nota da unidade enteira obtida.</p> <p>Estes alumnos poden subir a nota final ata 1 punto:</p> <p>Se presentan como mínimo o 60% dos exercicios de reforzo ou ampliación que se lles fixou en cada nivel.</p> <p>Se hai evidencia dun traballo ben realizado, constante e con certas garantías de ser feito pola persoa a que hai que avaliar.</p> <p>b) Alumnado que deba recuperar:</p> <p>Como norma xeral, a cualificación dos aprobados será de 5. Para acadar esta nota teñen, con obrigatoriedade que presentar polo menos o 60% das tarefas fixadas. A valoración das tarefas se fará atendendo á:</p> <p>Calidade dos traballos 30%</p> <p>Constancia do traballo, interese, puntualidade da entrega, certas garantías de ser realizado pola persoa á que hai que avaliar 10% para o que tomaremos como referencia os trazados e debuxos realizados polo alumno durante a 1ª e 2ª avaliación.</p> <p>Este alumnado poderá obter máis dun 5 si presentan ben o 20% dos exercicios de reforzo plantexados aos alumnos que queren subir nota.</p>
Proba extraordinaria de setembro	<p>Se as circunstancias o permiten, realizarase segundo o previsto na Programación Didáctica aprobada a inicios de curso, coa diferenza de que se centrará nos estándares de aprendizaxe indicados no apartado 1.</p> <p>De non ser posible a súa realización, adoptaranse as medidas que estableza a Consellería de Educación.</p>

Alumnado de materia pendiente 1º ESO	<p>Criterios de avaliación:</p> <p>EPVAB1.1.- EPVAB1.3.- EPVAB1.6.- EPVAB1.7.- EPVAB1.11.- EPVAB1.12.- EPVAB2.1.- EPVAB2.4. - EPVAB2.3.- EPVAB3.2.</p> <p>https://www.edu.xunta.gal/portal/guiadalomce/secundaria/materias/es/e/pv</p>
	<p>Criterios de cualificación:</p> <p>Obrigatoriedade de ter presentado polo menos o 60% das tarefas fixadas. Valoración das tarefas, atendendo á:</p> <p>Calidade dos traballos 30%</p> <p>Constancia do traballo, interese, puntualidade da entrega, certas garantías de ser realizado pola persoa á que hai que avaliar. 10%</p> <p>Como norma xeral, a cualificación dos aprobados será de 5. salvo que o alumno presente o 100% dos exercicios fixados, de mostras ao longo do trimestre de constancia no traballo, interese, puntualidade nas entrega e certas garantías de ser realizado pola persoa á que hai que avaliar.</p>
	<p>Procedementos e instrumentos de avaliación:</p> <p>Os mesmos que os expresados con carácter xeral ao comezo deste apartado.</p>

3. Metodoloxía e actividades para o 3º trimestre na ESO.	
Actividades	<p>Recuperación, repaso e reforzo</p> <p>Exercicios de creación, responder a cuestionarios, traballos de investigación.</p>
Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)	<p>Metodoloxías activas que fomenten a transferencia do aprendido e o desenvolvemento da autonomía persoal e a competencia de aprender a aprender, mediante:</p> <p>Dado que todo o alumnado ten conectividade:</p> <p>Uso de plataformas educativas como a aula virtual do centro, abalarmóvil e correo electrónico.</p>
Materiais e recursos	<p>Todo o alumnado atopará os materiais e recursos nas plataformas usadas polo profesorado na aula virtual. Incluirán, ademais das propias tarefas a realizar, materiais de elaboración propia, libros dixitais, enlaces a sitios web. Os recursos serán tanto textuais como gráficos, visuais e audiovisuais.</p>

3. Metodoloxía e actividades para do 3º trimestre Bacharelato	
Actividades	<p>Recuperación, repaso e reforzo para o alumnado que deba recuperar: Exercicios de creación, responder a cuestionarios, resolución de problemas.</p> <p>Ampliación para o alumnado aprobado en marzo: Exercicios de creación, actividades de relación e reflexión, resolución de problemas.</p>
Metodoloxía (alumnado con conectividade e sen conectividade)	Metodoloxías activas que fomenten a transferencia do aprendido e o desenvolvemento da autonomía persoal e a competencia de aprender a aprender, mediante o uso de plataformas educativas como a aula virtual do centro tamén abalarmóvil e correo electrónico dado que todo o alumnado ten conectividade:
Materiais e recursos	Todo o alumnado atopará os materiais e recursos nas plataformas usadas polo profesorado na aula virtual. Incluirán, ademais das propias tarefas a realizar, materiais de elaboración propia, libros dixitais, enlaces a sitios web. Os recursos serán tanto textuais como gráficos, visuais e audiovisuais.

4. Información e publicidade	
Información ao alumnado e ás familias	<p>Indicar o procedemento que o profesorado empregará para informar ao alumnado.</p> <p>Correo electrónico, abalarmobil, mensaxería e foros das plataformas educativas.</p>
Publicidade	<p>Publicación obrigatoria na páxina web do centro.</p> <p>Publicación na páxina web do centro, avisando por abalarmobil da súa publicación</p>

ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020	PÁXINA 17 DE 17	CENTRO: IES ARCEBISPO XELMÍREZ II DEPARTAMENTO: Artes Plásticas
--	-----------------	--