

**ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 2019/20****DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS**

Conforme ditan as *Instrucións do 27 de abril de 2020, da Dirección Xeral de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa para o desenvolvemento do terceiro trimestre do curso académico 2019/20, nos centros docentes da Comunidade Autónoma de Galicia*, o Departamento de Artes Plásticas reuniuse de maneira telemática o día 07/04/2020 e decidiu realizar as seguintes modificacións na súa Programación Didáctica do curso actual.

MATERIA E CURSO:	EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL DE 3º DA ESO
ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	
<i>(Estándares de aprendizaxe imprescindibles que debería desenvolver o alumnado para cada materia que servirán de referente para o deseño das actividades de recuperación, repaso, reforzo e, no seu caso, ampliación que se desenvolvan durante o terceiro trimestre.)</i>	
<p>Estándares de aprendizaxe imprescindibles que debería desenvolver o alumnado para a materia de Educación Plástica, Visual e Audiovisual de terceiro da ESO que servirán de referente para o deseño das actividades de recuperación, repaso, reforzo e, no seu caso, ampliación que se desenvolvan durante o terceiro trimestre.</p>	
ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	
<p>Unidade 8 Debuxo xeométrico</p> <p>Traza rectas paralelas, transversais e perpendiculares a outra dada, utilizando escuadro e o cartabón, con suficiente precisión. (Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)</p> <p>Traza a mediatriz dun segmento utilizando compás e regra. Tamén utilizando regra, escuadro e cartabón. (Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)</p> <p>Constrúe a bisectriz dun ángulo calquera con regra e compás. (Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)</p> <p>Constrúe correctamente polígonos regulares coñecendo o lado. (Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)</p> <p>Constrúe correctamente polígonos regulares inscritos nunha circunferencia. (Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)</p> <p>Escala un polígono aplicando o teorema de Thales.</p>	



(Aprender a aprender, Competencia lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía) 7.1 Constrúe correctamente un óvalo regular, coñecendo o diámetro maior.

Constrúe varios tipos de óvalos e ovoides segundo os diámetros coñecidos.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía) 8.1 Constrúe correctamente espirais de 2 e 3 centros.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)

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.

Coñece o trazado de enlaces de arcos de circunferencia sobre unha liña poligonal.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais)

Identifica as curvas cónicas e coñece os métodos para construílas.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)

Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.

(Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais)

Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, e emprega recursos dixitais de maneira adecuada.

(Competencia dixital, Aprender a aprender, Comunicación lingüística, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Conciencia e expresións culturais)

Unidade 9 Proporción e estruturas modulares

Comprende o concepto de proporcionalidade e as súas aplicacións no teorema de Thales e o teorema da altura.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)

Executa deseños aplicando repeticións, xiros e simetrías de módulos.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)

Comprende o concepto de escala natural, de redución e de ampliación, e aplícao correctamente.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)

Realiza composicións modulares con diferentes procedementos gráfico-plásticos en aplicacións ao deseño téxtil, ornamental, arquitectónico ou decorativo.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor)

Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e espírito emprendedor)

Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.

6.2 Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.

(Competencia dixital, Conciencia e expresións culturais, Sentido de iniciativa e emprendemento, Competencias sociais e cívicas)

Unidade 10 Sistemas de representación



Coñece a representación de puntos, rectas e figuras planas no sistema diédrico.

Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.

Coñece a representación de puntos, rectas e figuras planas no sistema diédrico.

Debuxa correctamente as vistas principais de volumes frecuentes identificando as tres proxeccións dos seus vértices e as súas arestas.

Interpreta e aplica correctamente os elementos básicos de normalización.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Comunicación lingüística, Conciencia e expresións culturais)

Constrúe a perspectiva cabaleira de prismas e cilindros simples, aplicando correctamente coeficientes de redución sinxelos.

Realiza perspectivas isométricas de volumes sinxelos, utilizando correctamente o escuadro e o cartabón para o trazado de paralelas.

(Aprender a aprender, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía, Comunicación lingüística)

Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.

Utiliza con responsabilidade as TIC e coñece os riscos que implican na difusión de imaxes en diferentes medios.

(Competencia dixital)

Unidade 11 Perspectiva cónica

Coñece os fundamentos da perspectiva cónica e identifica os elementos principais: liña de horizonte e puntos de fuga.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en

ciencia e tecnoloxía, Competencia dixital)

Traza correctamente sólidos sinxelos en perspectiva cónica frontal e oblicua.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais, Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía)

Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma adecuada ao obxectivo da actividade.

(Aprender a aprender, Conciencia e expresións culturais)

Analiza e valora o uso da perspectiva na fotografía, a arquitectura e a historia da arte.

(Comunicación lingüística, Competencias sociais e cívicas,

Conciencia e expresións

Elabora documentos multimedia, para presentar un tema ou proxecto, empregando recursos dixitais de maneira adecuada.

(Competencia dixital)

CONTIDOS:

Unidade 8 Debuxo xeométrico

Posicións relativas das rectas. Rectas paralelas e perpendiculares

Lugares xeométricos. Mediatriz e bisectriz

Os polígonos.

Construción de polígonos regulares dos que se coñece o lado

Método xeral de construción de polígonos regulares inscritos nunha circunferencia



Aplicación do teorema de Thales

Curvas técnicas. Ovalo, ovoide e espiral. Construción

Tanxencias. Concepto. Tanxencias básicas entre rectas e circunferencias. Enlaces

Curvas cónicas. Construción

Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións.

Uso responsable e educativo das TIC

Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe

Unidade 9 Proporción e estruturas modulares

Relaciones de proporcionalidade: igualdade, simetría e semellanza

Escalas

Composicións modulares

Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións

Uso responsable e educativo das TIC

Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe

Unidade 10 Sistemas de representación

Concepto do sistema de proxección ortogonal

Sistema diédrico. Representación de vistas de volumes sinxelos

Iniciación á Sistemas de representación. Perspectiva axonométrica
normalización

Uso responsable e educativo das TIC

Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe

Sistemas de representación. A perspectiva cónica

O trazado da perspectiva cónica frontal e oblicua

Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións

A perspectiva na arte

Uso responsable e educativo das TIC

Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe

Unidade 11 Perspectiva cónica

Sistemas de representación. A perspectiva cónica

O trazado da perspectiva cónica frontal e oblicua



Técnicas gráfico-plásticas. Materiais e técnicas secas, húmidas e mixtas. Posibilidades expresivas e aplicacións

A perspectiva na arte

Uso responsable e educativo das TIC

Programas básicos e aplicacións de dispositivos móbiles para o tratamento dixital da imaxe

INDICE DOS CONTIDOS:

8 DEBUXO XEOMÉTRICO.

1. Trazados xeométricos básicos.
2. Construción de polígonos regulares coñecido o lado.
3. Construción de polígonos regulares coñecido o radio da circunferencia circunscrita.
4. polígonos estrelados e espirais.
5. Óvalos e ovoides.
6. Tanxencias.
7. Curvas cónicas.

9 PROPORCIÓN E ESTRUCTURAS MODULARES.

1. Proporcionalidade.
2. Relación de proporcionalidade entre figuras: igualdade.
3. Relación de proporcionalidade entre figuras:simetría y semellanza.
4. Escalas.
5. Redes modulares.
6. O módulo.
7. Efectos tridimensionais.

10 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

1. Sistema diédrico.
2. Representación diédrica de sólidos.
3. Normas de acoutamento.
4. Sistema axonométrico.

11 PERSPECTIVA CÓNICA.

1. Fundamentos da perspectiva cónica.



2. Perspectiva cónica frontal.
3. Perspectiva cónica oblicua.

COMPETENCIAS BÁSICAS

(Competencias imprescindibles que debería desenvolver o alumnado para cada materia que servirán de referente para o deseño das actividades de recuperación, repaso, reforzo e, no seu caso, ampliación que se desenvolvan durante o terceiro trimestre.)

Además de las competencias ya planteadas en la programación. Para este tercer trimestre se valorará la capacidad del alumno como motor de autoaprendizaje, con la ayuda de padres y profesores que se concreta en la elaboración de resúmenes de los temas entendiendo los contenidos y su posterior aplicación en las láminas.

El alumno tiene que adquirir la competencia digital suficiente que le permita comunicarse por correo y manejar los diferentes formatos de Archivos más utilizados.

PROCEDIMENTOS DE AVALIACIÓN

PRESENCIAL¹:	
TELEMÁTICA:	El alumno entregará ejercicios teóricos y prácticos propuestos por el profesor que le permitan ampliar y mejorar sus resultados

CUALIFICACIÓN DA AVALIACIÓN ORDINARIA

(Realizase sobre as aprendizaxes desenvolvidas durante os dous primeiros trimestres do curso, así como sobre as actividades de reforzo, recuperación ou ampliación de aprendizaxes realizadas dende a declaración do estado de alarma polo Real Decreto 463/2020, sempre e cando beneficie o alumnado.)

¹No caso de que a situación sanitaria permita a realización de probas presenciais.



ALUMNADO CON MATERIAS PENDENTES

MATERIA E CURSO:

PROCEDEMENTOS DE AVALIACIÓN

(No caso do alumnado do que non se dispoña de información obxectiva para unha avaliación das materias pendentes ou con avaliación negativa, poderá ser convocado a unha proba telemática, se a situación sanitaria non permite a realización de probas presenciais. Esta proba poderá ser substituída pola realización de traballos ou actividades que permitan unha avaliación obxectiva.)

Os alumnos realizarán traballos e actividades que permitirán unha avaliación obxectiva.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN

Os exercicios puntúan o 80%.

Comentarios e entrega puntual, limpeza, etc. o 20%

DATAS

Entrega dos traballos ate o 31 de maio para alumnos pendentes

En Ferrol, a 8 de maio de 2020

José Luís González alonso

Xefe/a do Departamento