

# ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020

**CENTRO: IES DE RODEIRA**

**CURSOS: 1º ESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º BACH, 2º BACH**

**MATERIAS: ED.PLÁSTICA VISUAL E AUDIOVISUAL, DEBUXO  
TÉCNICO E DEBUXO ARTÍSTICO**

**DEPARTAMENTO: DEBUXO**

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.

## ÍNDICE

1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles (desde el 13 de marzo a final de curso)
2. Avaliación e cualificación.
3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, reforzo, repaso, e no seu caso ampliación)
4. Información e publicidade.

## 1. (desde el 13 de marzo a final de curso) 1º ESO

Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.1. Identificar os elementos configuradores da imaxe.</li> <li>▪ B1.2. Experimentar coas variacións formais do punto, o plano e a liña.</li> <li>▪ B1.3. Expresar emocións utilizando distintos elementos configurativos e recursos gráficos: liña, puntos, cores, texturas, claroscuros, etc.</li> <li>▪ B1.4. Identificar e aplicar os conceptos de equilibrio, proporción e ritmo en composicións básicas.</li> <li>▪ B1.5. Experimentar coas cores primarias e secundarias.</li> <li>▪ B1.6. Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.</li> <li>▪ B1.7. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas: témpera, lapis de grafito e de cor, colaxe.</li> <li>▪ B2.3. Analizar e realizar cómics aplicando os recursos de adecuadamente.</li> <li>▪ B2.4. Diferenciar e analizar os elementos que interveñen nun acto de comunicación.</li> <li>▪ B2.5. Recoñecer as funcións da comunicación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ EPVAB1.2.3. Experimenta co valor expresivo da liña e o punto e as súas posibilidades tonais, aplicando distintos graos de dureza, distintas posicións do lapis de grafito ou de cor (tombado ou vertical) e a presión exercida na aplicación, en composicións a man alzada, estruturadas xeometricamente ou máis libres e espontáneas.</li> <li>▪ EPVAB1.3.1. Realiza composicións que transmiten emocións básicas (calma, violencia, liberdade, opresión, alegría, tristura, etc.) utilizando diversos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, liñas, puntos, texturas, cores, etc.).</li> <li>▪ EPVAB1.4.2. Realiza composicións básicas con diferentes técnicas segundo as propostas establecidas por escrito.</li> <li>▪ EPVAB1.5.1. Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.</li> <li>▪ EPVAB1.7.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.</li> <li>▪ EPVAB2.3.1. Deseña un cómic utilizando adecuadamente viñetas e lendas, globos, liñas cinéticas e onomatopeas.</li> <li>▪ EPVAB2.5.1. Identifica e analiza os elementos que interveñen en actos de comunicación audiovisual.</li> <li>▪ EPVAB2.5.2. Distingue a función ou funcións que predominan en mensaxes visuais e audiovisuais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CD</li> </ul>

### 3º ESO

Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B1.2. Crear composicións gráfico-plásticas persoais e colectivas.</li> <li>▪ B1.5. Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas das técnicas gráfico-plásticas secas, húmidas e mixtas. Témpera e lapis de grafito e de cor; colaxe.</li> <li>▪ B2.3. Coñecer os fundamentos da imaxe en movemento e explorar as súas posibilidades expresivas.</li> <li>▪ B2.5. Describir, analizar e interpretar unha imaxe, distinguindo os seus aspectos denotativo e connotativo.</li> <li>▪ B2.6. Analizar e realizar fotografías comprendendo e aplicando os fundamentos desta.</li> <li>▪ B2.7. Utilizar de xeito axeitado as linguaxes visual e audiovisual con distintas funcións.</li> <li>▪ B2.10. Apreciar a linguaxe do cine analizando obras de xeito crítico, situándoas no seu contexto histórico e sociocultural, e reflexionando sobre a relación da linguaxe cinematográfica coa mensaxe da obra.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB1.1.1. Crea composicións aplicando procesos creativos sinxelos, mediante propostas por escrito, axustándose aos obxectivos finais.</li> <li>▪ EPVAB1.4.2. Representa con claroscuro a sensación espacial de composicións volumétricas sinxelas.</li> <li>▪ EPVAB1.5.1. Utiliza con propiedade as técnicas gráfico-plásticas coñecidas aplicándoas de forma axeitada ao obxectivo da actividade.</li> <li>▪ EPVAB2.5.1. Realiza a lectura obxectiva dunha obra de arte identificando, clasificando e describindo os seus elementos.</li> <li>▪ EPVAB2.5.2. Analiza unha obra de arte, mediante unha lectura subxectiva, identificando os elementos de significación, narrativos e as ferramentas visuais utilizadas, sacando conclusións e interpretando o seu significado.</li> <li>▪ EPVAB2.6.1. Identifica encadramentos e puntos de vista nunha fotografía e en planos cinematográficos.</li> <li>▪ EPVAB2.6.2. Realiza fotografías con distintos encadramentos e puntos de vista, aplicando diferentes leis compositivas e significados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CD</li> </ul>

4º ESO		
Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ B1.5. Recoñecer en obras de arte a utilización de elementos e técnicas de expresión, apreciar os estilos artísticos, valorar o patrimonio artístico e cultural como un medio de comunicación e satisfacción individual e colectiva, e contribuír á súa conservación a través do respecto e divulgación das obras de arte.</li> <li>▪ B4.1. Identificar os elementos que forman a estrutura narrativa e expresiva básica da linguaxe audiovisual e multimedia, e describir correctamente os pasos necesarios para a produción dunha mensaxe audiovisual, e valorando o labor de equipo.</li> <li>▪ B4.3. Realizar composicións creativas a partir de códigos utilizados en cada linguaxe audiovisual, amosando interese polos avances tecnolóxicos vinculados a estas linguaxes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ EPVAB1.1.1. Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual con creatividade.</li> <li>▪ EPVAB1.2.1. Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.</li> <li>▪ EPVAB1.2.2. Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.</li> <li>▪ EPVAB1.5.2. Analiza e le imaxes de obras de arte e sitúaa no período ao que pertencen.</li> <li>▪ EPVAB4.1.1. Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.</li> <li>▪ EPVAB4.2.1. Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.</li> <li>▪ EPVAB4.2.2. Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.</li> <li>▪ EPVAB4.3.1. Elabora imaxes dixitais utilizando programas de debuxo por computador.</li> <li>▪ EPVAB4.3.3. Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CAA</li> </ul>

1º BACHARELATO DEBUXO TÉCNICO I		
Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.2. Representar formas tridimensionais sinxelas a partir de perspectivas, fotografías, pezas reais ou espazos do contorno próximo, utilizando o sistema diédrico, dispoñendo de acordo coa norma as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.</li> <li>▪ B2.3. Debuxar perspectivas de formas tridimensionais a partir de pezas reais ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, seleccionando a axonometría axeitada ao propósito da representación, 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.</li> <li>▪ B2.4. Debuxar perspectivas cónicas de formas tridimensionais a partir de espazos do contorno ou definidas polas súas proxeccións ortogonais, e valorar o método seleccionado, considerando a orientación das caras principais respecto do plano do cadro e a repercusión da posición do punto de vista sobre o resultado final.</li> <li>▪ B3.1. Valorar a normalización como convencionalismo para a comunicación universal que permite simplificar os métodos de produción, asegurar a calidade dos produtos, posibilitar a súa distribución e garantir a súa utilización polo destinatario final.</li> <li>▪ B3.2. Aplicar as normas nacionais, europeas e internacionais relacionadas cos principios xerais de representación, formatos, escalas, cotación e métodos de proxección ortográficos e axonométricos, considerando o debuxo técnico coma linguaxe universal, valorando a necesidade de coñecer a súa sintaxe e utilizándoo de forma obxectiva para a interpretación de planos técnicos e a elaboración de bosqueños, esquemas, esbozos e planos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DT1.B2.1.3. Selecciona o sistema de representación idóneo para a definición dun obxecto ou espazo, analizando a complexidade da súa forma, a finalidade da representación, a exactitude requirida e os recursos informáticos dispoñibles.</li> <li>▪ DT1B2.1.4. Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.</li> <li>▪ DT1.B2.1.5. Comprende o funcionamento do sistema diédrico, relacionando os seus elementos, convencionalismos e notacións coas proxeccións necesarias para representar inequivocamente a posición de puntos, rectas e planos, e resolve problemas de pertenza, intersección e verdadeira magnitude.</li> <li>▪ DT1.B2.1.6. Deseña ou reproduce formas tridimensionais sinxelas, debuxando a man alzada as súas vistas principais no sistema de proxección ortogonal establecido pola norma de aplicación, dispoñendo as proxeccións suficientes para a súa definición e identificando os seus elementos de xeito inequívoco.</li> <li>▪ DT1.B2.1.7. Visualiza no espazo perspectivo formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras).</li> <li>▪ DT1.B2.1.8. Determina seccións planas de obxectos tridimensionais sinxelos, visualizando intuitivamente a súa posición mediante perspectivas a man alzada, debuxando as súas proxeccións diédricas e obtendo a súa verdadeira magnitude.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CD</li> <li>▪ CMCCT</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> </ul>

1º BACHARELATO DEBUXO ARTÍSTICO I		
Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ B1.2. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica.</li> <li>▪ B2.2. Empregar a liña para a configuración de formas e transmisión de expresividade.</li> <li>▪ B3.1. Elaborar composicións analíticas, descritivas e expresivas con diferentes graos de iconicidade.</li> <li>▪ B4.1. Representar o volume de obxectos e espazos tridimensionais mediante a técnica do claroscuro.</li> <li>▪ B5.1. Coñecer e aplicar os fundamentos teóricos sobre a cor e as relacións cromáticas, tanto na expresión gráfico-plástica como na análise de diversas manifestacións artísticas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DA1.B1.1.1. Valora e coñece a importancia do debuxo artístico, as súas aplicacións e as súas manifestacións a través da historia e na actualidade, co estudo e a observación de obras e artistas significativos/as.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ DA1.B1.3.2. Aмосa unha actitude autónoma e responsable, respectando o traballo propio e alleo.</li> <li>▪ DA1.B2.1.1. Utiliza a liña na descrición gráfica de obxectos expresando volume, movemento, espazo e sensacións subxectivas.</li> <li>▪ DA1.B2.1.2. Representa formas naturais e artificiais, de maneira analítica ou expresiva, atendendo á comprensión da súa estrutura interna.</li> <li>▪ DA1.B2.2.1. Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.</li> <li>▪ DA1.B2.2.2. Describe graficamente as formas atendendo ás súas proporcións, relacionándoas con formas xeométricas simples.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ DA1.B4.1.1. Representa o volume, o espazo e a textura aplicando técnicas gráfico-plásticas mediante valores lumínicos.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ DA1.B4.3.1. Observa e utiliza a textura visual con procedementos gráfico-plásticos, con fins expresivos e configuradores, en obras propias e alleas.</li> <li>▪ DA1.B5.1.3. Aplica de maneira expresiva a cor na obra plástica persoal.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSC</li> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CMCCT</li> <li>▪ CD</li> </ul>

## 2º BACHARELATO DEBUXO TÉCNICO II

Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.2. Representar poliedros regulares, pirámides, prismas, cilindros e conos mediante as súas proxeccións ortográficas, analizando as posicións singulares respecto aos planos de proxección, determinando as relacións métricas entre os seus elementos, as seccións planas principais e a verdadeira magnitude ou desenvolvemento das superficies que os conforman.</li> <li>▪ B2.3. 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.</li> <li>▪ B3.1. Elaborar bosquejos, esbozos e planos necesarios para a definición dun proxecto sinxelo relacionado co deseño industrial ou arquitectónico, valorar a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a utilización de aplicacións informáticas, planificar de maneira conxunta o seu desenvolvemento, revisar o avance dos traballos e asumir as tarefas encomendadas con responsabilidade.</li> <li>▪ B3.2. Presentar de xeito individual e colectivo os bosquejos, 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 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.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ DT2.B2.3.1. Comprende os fundamentos da axonometría ortogonal, clasificando a súa tipoloxía en función da orientación do triedro fundamental, determinando o triángulo de trazas e calculando os coeficientes de redución.</li> <li>▪ DT2.B2.3.2. Debuxa axonometrías de corpos ou espazos definidos polas súas vistas principais, dispoñendo a súa posición en función da importancia relativa das caras que se desexen amosar e/ou da conveniencia dos trazados necesarios.</li> <li>▪ DT2.B2.3.3. Determina a sección plana de corpos ou espazos tridimensionais formados por superficies poliédricas, debuxando isometrías ou perspectivas cabaleiras.</li> <li>▪ DT2.B3.1.3. Debuxa bosquejos a man alzada e esbozos cotados para posibilitar a comunicación técnica con outras persoas.</li> <li>▪ DT2.B3.2.1. Comprende as posibilidades das aplicacións informáticas relacionadas co debuxo técnico, e valora a exactitude, a rapidez e a limpeza que proporciona a súa utilización.</li> <li>▪ DT2.B3.2.2. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos coa axuda de programas de debuxo vectorial 2D, creando entidades, importando bloques de bibliotecas, editando obxectos e dispoñendo a información relacionada en capas diferenciadas pola súa utilidade.</li> <li>▪ DT2.B3.2.3. Representa obxectos industriais ou arquitectónicos utilizando programas de creación de modelos en 3D, inserindo sólidos elementais, manipulándoos ata obter a forma buscada, importando modelos ou obxectos de galerías ou bibliotecas, incorporando texturas, seleccionando o encadramento, a iluminación e o punto de vista adecuado ao propósito buscado.</li> <li>▪ DT2.B3.2.4. Presenta os traballos de debuxo técnico utilizando recursos gráficos e informáticos, de xeito que estes sexan claros e limpos, e que respondan ao obxectivo para os que se realizaron.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CMCCT</li> <li>▪ CAA</li> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CD</li> </ul>



2º BACHARELATO DEBUXO ARTÍSTICO II		
Criterios de avaliación	Estándar de aprendizaxe	Competencias clave
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ B2.1. Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual.</li> <li>▪ B2.3. Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica.</li> <li>▪ B5.1. Coñecer e aplicar as ferramentas dixitais de debuxo e as súas aplicacións na creación gráfico-plástica.</li> <li>▪ 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.</li> <li>▪ 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.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ DA2.B2.1.1. Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais.</li> <li>▪ DA2.B2.2.1. Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas).</li> <li>▪ DA2.B5.1.1. Coñece e aplica as ferramentas do debuxo artístico dixital utilizando as TIC en procesos creativos.</li> <li>▪ DA2.B5.2.1. Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos.</li> <li>▪ DA2.B5.2.2. Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráfico-plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ CSIEE</li> <li>▪ CCEC</li> <li>▪ CCL</li> <li>▪ CD</li> <li>▪ CSC</li> </ul>

<b>2. Avaliación e cualificación</b>	
<b>Avaliación</b>	<p><b>Procedementos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación sistemática: Permite tomar nota de calquera aspecto relacionado coa avaliación con inmediatez, especialmente respecto a a actitude do alumnado.</li> <li>• Análise de producións dos alumnos: Este procedemento permitiranos comprobar o traballo do alumno en distintos planos, por exemplo a través das actividades específicas, o que supón a comprobación do grao de consecución dos obxectivos concretos.</li> <li>• Intercambios de información cos alumnos.</li> <li>• Probas específicas: A través deste procedemento podemos concretar criterios avaliación, especialmente aqueles aspectos relacionados coa adquisición de conceptos.</li> </ul> <p><b>Instrumentos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Probas: A terceira avaliación poderá contar con exames nos que se valorarán os coñecementos. Tamén se terán en conta láminas de Debuxo Técnico segundo os criterios de avaliación marcados na programación para a etapa do Bacharelato. Especificarase en cada exame o valor de cada unha das cuestións expostas.</li> <li>- Cuestionarios sobre as lecturas visuais: permiten unha maior reflexión fronte ás probas obxectivas, o que permite que sexan un instrumento de aprendizaxe ademais de avaliación.</li> <li>- Traballos individuais e diario do profesor: para graduar o nivel de coñecemento plástico e visual, pero tamén da capacidade expresiva. As actividades permitirán tamén avaliar a consecución obxectivos, e o grao de adquisición e interiorización dos contidos.</li> <li>- Para poder avaliar a través destes instrumentos elaboraranse unha serie de rúbricas nas que se recollen os aspectos que se valoran de cada tipo de procedemento.</li> </ul> <p>O alumno deberá aprobar obrigatoriamente as dúas primeiras avaliacións para ser cualificado positivamente no curso. En caso contrario, o alumno deberá recuperar as avaliacións suspensas sendo a terceira avaliación de reforzo para acadar este obxectivo.</p>
<b>Cualificación final</b>	<p>Media aritmética entre a primeira e a segunda avaliación:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Caso de ser positiva (igual o maior de 5), a terceira avaliación serve para aumentar coñecementos e , se e o caso, subir nota.</li> <li>• Caso de ser negativa (menor de 5), a terceira avaliación serve para reforzar coñecementos e , se e o caso, recuperar a materia.</li> </ul>

<p><b>Proba extraordinaria de setembro</b></p>	<p>Dadas as condicións excepcionais actuais podería ser de dúas maneiras:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proba extraordinaria presencial (forma habitual organizada en exames polo centro).</li> <li>• Traballos extraordinarios no presenciais, a presentar telemáticamente. Se darán a coñecer públicamente con instrucións precisas e o prazo máximo de entrega (será o 02/09/2020)</li> </ul>
<p><b>Alumnado de materia pendente</b></p>	<p>A día 13 de marzo de 2020 todo o alumnado con materia pendente estaba xa avaliado positivamente, polo tanto non hai casos.</p>

### **3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre (recuperación, repaso, reforzo, e no seu caso, ampliación)**

<p><b>Actividades</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Exercicios de fotografía e pensamento visual, empregando a cámara fotográfica do móbil e programas informáticos de retoque fotográfico gratuitos (poesía visual e representación da situación actual).</li> <li>- Creación de texturas a partir de obxectos reais.</li> <li>- Exercicios de ilustracións integradas con obxectos reais e cotiáns.</li> <li>- Recreación e interpretación de obras da arte.</li> <li>- Debuxo artístico de encaixe y proporción sobre modelos de bodegón, con material de debuxo artístico.</li> <li>- Exercicios de técnica de plumilla y tinta china, sobre papel, con material de debuxo artístico.</li> <li>- Realización dun proxecto de pintura mural aplicando as fases do deseño sobre cartolina y técnica libre.</li> <li>- Exercicios de xeometría descritiva, sobre papel, con material de Debuxo Técnico.</li> <li>- Exercicios de xeometría descritiva, utilizando programas informáticos de Debuxo Técnico.</li> <li>- Maquetas a partir de vistas diédricas, con cartolinas ou cartón.</li> <li>- Láminas de perspectivas axonométricas, sobre papel, con material de Debuxo Técnico.</li> <li>- Realización dun proxecto de vivenda sobre un terreo aplicando as fases do deseño, utilizando programas informáticos de Debuxo Técnico.</li> </ul>
---------------------------	---

**Metodoloxía  
(alumnado con  
conectividade e  
sen  
conectividade)**

Os materiais e recursos metodolóxicos serán de xeito diferente segundo os alumnos estean con conectividade ou sen conectividade, pero a metodoloxía de traballo será basicamente a mesma.

A didáctica da área intentará partir do máis próximo para chegar ó máis alonxado, sempre que resulte posibel. Trátase de que o alumno asimile o entorno visual e plástico no que vive e os materiais e obxectos que teña disponibles na casa.

As pautas que guiarán o proceso de ensino e aprendizaxe son:

- Ambiente comunicativo.
- Creatividade, facilitando a diverxencia de ideas.
- Investigación, aportando estratexias na resolución de problemas.
- Análisis práctico da obra de arte, comparando a realidade observada e interpretada, favorecendo a desinhibición e a autoestima.
- Ver e facer, aportando instrumentos para a alfabetización visual e mellorando as súas cualidades perceptivas perante xogos e actividades.

Como vemos, un dos eixos fundamentais que estruturan a técnica de traballo e o da integración do alumno no proceso educativo, fomentando o seu protagonismo e participación.

A metodoloxía a desenrolar será variada aunque, basicamente, seguirá as bases dunha “metodoloxía activa”:

1ª fase: método de debate, da diálogo colectivo.

2ª fase: método expositivo e demostrativo combinado co método por descubrimento.

Nalgunhas ocasións, o alumno comezará por experimentar libremente, con autonomía plena, realizando prácticas non titorizadas para posteriormente, racionalizar o proceso e chegar a unha teoría (por exemplo, cando se trate o tema da cor).

3ª fase: método por discusión, permitindo un feedback o resposta del alumnado.

<b>Materiais e recursos</b>	<p>Alumno con conectividade:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Aula Virtual do IES de Rodeira.</li><li>- Recurso didáctico de Mongge (exercicios interactivos de Debuxo Técnico).</li><li>- Blogs e páxinas webs, expresamente creadas por materias para os grupos de alumnos/ as.</li><li>- Comunicacións por correo electrónico e WhatsApp.</li><li>- Videoconferencias por Webex.</li></ul> <p>Alumno sen conectividade:</p> <p>Facer chegar todos os materiais por medios físicos, deixando material impreso periódicamente no centro.</p>
-----------------------------	--

#### **4. Información e publicidade**

<b>Información ao alumnado e ás familias</b>	Comunicacións por correo electrónico, teléfono e WhatsApp.
<b>Publicidade</b>	Publicación obrigatoria na páxina web do centro.