

# ADAPTACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA. CURSO 2019/2020

## IES PLURILINGÜE XOSÉ NEIRA VILAS

### DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS

12 DE MAIO DO 2020

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.

Educación Plástica, Visual e audiovisual .....	2
Debuxo Técnico .....	9
Debuxo Artístico II .....	13
Deseño .....	16

### 2. Avaliación e cualificación.

Educación Plástica, Visual e audiovisual .....	7
Debuxo Técnico .....	11
Debuxo Artístico II .....	15
Deseño .....	19

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

Educación Plástica, Visual e audiovisual .....	8
Debuxo Técnico .....	12
Debuxo Artístico II .....	15
Deseño .....	20

### 4. Información e publicidade.

Educación Plástica, Visual e audiovisual .....	9
Debuxo Técnico .....	13
Debuxo Artístico II .....	16
Deseño .....	20

# A / EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL E AUDIOVISUAL

## **1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles**

### **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

#### 1º ESO

##### 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.

Transcribe texturas táctiles a texturas visuais mediante as técnicas de frottage, utilizándoas en composicións abstractas ou figurativas.

Coñecer e aplicar as posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas: lapis de grafito e de cor; colaxe.

##### 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 definilos.

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

#### 3º ESO

##### 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.

Debuxar con distintos niveis de iconicidade da imaxe.

Achegarse á creación de espazo mediante técnicas básicas.

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: lapis de grafito e de cor, lapis acuarelable, témpera e colaxe.

## BLOQUE 2 – COMUNICACIÓN AUDIO VISUAL

Identificar os elementos e factores que interveñen no proceso de percepción de imaxes.

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

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 definilos.

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.

## 4º ESO

### BLOQUE 1- EXPRESIÓN PLÁSTICA

Realizar composicións individuais 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.

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 contribuir 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.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES**

### **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 gráfico 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 ( 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.

Experimenta coas cores primarias e secundarias, estudando a síntese aditiva e subtractiva e as cores complementarias.

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 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.

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 Thales.

Explica, verbalmente ou por escrito, os exemplos máis comúns de lugares xeométricos (mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos, etc.).

### **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, para expresar sensacións en composicións sinxelas.

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

Realiza a lectura obxectiva dunha imaxe identificando, clasificando e describindo os seus elementos.

Identifica os recursos visuais presentes en mensaxes publicitarias visuais e audiovisuais.

Deseña unha mensaxe publicitaria utilizando diferentes recursos.

## 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 varios tipos de óvalos e ovoides, segundo os diámetros coñecidos.

## 4º ESO

### BLOQUE 1.- EXPRESIÓN PLÁSTICA

Realiza composicións artísticas seleccionando e utilizando os elementos da linguaxe plástica e visual.

Aplica as leis de composición, creando esquemas de movementos e ritmos, empregando os materiais e as técnicas con precisión.

Estuda e explica o movemento e as liñas de forza dunha imaxe.

Coñece e elixe os materiais máis axeitados para a realización de proxectos artísticos.

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.

Entende o proceso de creación artística e as súas fases, e aplícao á produción de proxectos persoais e de grupo.

Explica, empregando unha linguaxe axeitada, o proceso de creación dunha obra artística, e analiza os soportes, os materiais e as técnicas gráfico-plásticas que constitúen a imaxe, así como os seus elementos compositivos.

## BLOQUE 2.- DEBUXO TÉCNICO.

Resolve problemas sinxelos referidos a cuadriláteros e polígonos utilizando con precisión os materiais de debuxo técnico.

Resolve problemas básicos de tanxencias e enlaces.

Resolve e analiza problemas de configuración de formas xeométricas planas e aplícalo á creación de deseños persoais.

Visualiza formas tridimensionais definidas polas súas vistas principais.

Debuxa as vistas (alzado, planta e perfil) de figuras tridimensionais sinxelas.

Debuxa perspectivas de formas tridimensionais, utilizando e seleccionando o sistema de representación isométrico.

## BLOQUE 3.- FUNDAMENTOS DE DESEÑO.

Coñece os elementos e as finalidades da comunicación visual.

Observa e analiza os obxectos do contorno na súa vertente estética, de funcionalidade e de utilidade, utilizando a linguaxe visual e verbal.

Identifica e clasifica obxectos en función da familia ou a rama do deseño.

Realiza distintos tipos de deseño e composicións modulares utilizando as formas xeométricas básicas, estudando a organización do plano e do espazo.

Coñece e planifica as fases de realización da imaxe corporativa dunha empresa.

## BLOQUE 4.- LINGUAXE AUDIOVISUAL E MULTIMEDIA.

Analiza os tipos de plano que aparecen en películas cinematográficas, valorando os seus factores expresivos.

Realiza un storyboard a modo de guión para a secuencia dunha película.

Ve películas cinematográficas nas que identifica e analiza os planos, as angulacións e os movementos de cámara.

Analiza e realiza fotografías, tendo en conta criterios estéticos.

Proxecta un deseño publicitario utilizando os elementos da linguaxe gráfico-plástica.

Realiza un proxecto persoal seguindo o esquema do proceso de creación.

## **2. AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN**

### **CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN**

Dada a situación na que nos atopamos, o procedemento para a avaliación final do alumnado estará baseado na valoración do seu traballo e probas feitas ao longo dos dous primeiros trimestres (que se viu reflectido nas notas da primeira e segunda avaliación), así coma das actividades individuais (láminas, traballos de investigación ...) que se fagan ata final de curso. A nota de partida, polo tanto, será a media das dúas primeiras avaliacións, e se poderá ver incrementada pola valoración do traballo entregado durante o terceiro trimestre. Non se realizarán probas finais e en todo caso o alumnado non se verá prexudicado polos cambios que supuxeron e suporán as circunstancias actuais.

Durante esta terceira avaliación os instrumentos fundamentais que se empregarán para valorar o traballo serán: as láminas dunha ou dúas sesións de clase, así coma os traballos de investigación e proxectos máis elaborados (que se entregan despois de varias xornadas).

Para valorar estas actividades teranse en conta criterios como: a lóxica no proceso de aprendizaxe e traballo, a creatividade desenvolvida, a corrección na expresión plástica, a capacidade de traballo e actitude xeral. Nos traballos de investigación se se utiliza o “curta e pega” penalizarase a nota. Coma sempre, durante este terceiro trimestre, valorarase a predisposición cara o traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas.

O alumnado que teña algunha avaliación pendente deberá recuperala antes de final de curso para poder superar a materia posto que non se fará exame final. A este fin, enviarase a este alumnado unha serie de exercicios que deberán presentar ben feitos para así dar por acadados os obxectivos mínimos en cada unha das avaliacións.

### **ACTIVIDADES PARA A RECUPERACIÓN DE ALUMNOS CON MATERIAS PENDENTES**

Neste momento só hai un alumno (de 2º ESO ) coa materia pendente. Xa se lle tiña entregado o material que tería que preparar para recuperar EPVA de 1º ESO. Se entrega ben feitos os exercicios que se lle indicaron anteriormente entenderase que acadou os obxectivos mínimos para esta materia.

### **PROBAS EXTRAORDINARIAS DE SETEMBRO**

A proba extraordinaria de Setembro, se levara a cabo no día e hora fixados por Xefatura de estudos (de xeito presencial ou online) e deseñárase tomando como referencia os procedementos e instrumentos de avaliación e os criterios de cualificación do Departamento. A proba constará dunha serie de preguntas que farán referencia aos estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles que constan nesta programación.

Ese mesmo día o alumnado entregará as tarefas que se solicitaron para a recuperación do curso e que se tiveron que realizar durante o verán. Será o profesor do alumno/a quen seleccione o tipo de traballos que debe realizar, enviando por correo electrónico un documento a todo o alumnado que non teña

superada a materia en xuño.

Os alumnos deberán ter o día do exame o material necesario para a súa realización (lapis, goma, rotuladores, lapis de cores de madeira, cartabóns, compás).

### 3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre

En primeiro lugar habería que ter en conta que a asignatura de Educación Plástica, Visual e Audiovisual é eminentemente práctica. A dinámica das profesoras na aula ata o 13 de marzo deste ano foi de seguemento continuo do proceso creativo e da realización dos exercicios por parte do alumnado. Está claro que a partir desa data e polos medios dixitais este proceso resulta case imposible de facer, posto que non se pode estar revisando continuamente a evolución das tarefas propostas. Dito isto, o proceso que se está a seguir durante este terceiro trimestre é: a profesora envía por escrito (mediante correo electrónico ou plataforma E-dixgal) as explicacións necesarias para facer as actividades así como as pautas a seguir para a realización da mesma. Fíxase no calendario do centro as sesións que teñen para facer a tarefa e a data límite de entrega. É fundamental que o alumnado cumpra coas condicións establecidas inicialmente para acadar unha avaliación positiva nas actividades propostas. Puntualmente faranse reunións co alumnado mediante a plataforma webex habilitada pola Consellería de Educación, para explicar plantexamentos máis complexos e resolver dúbidas.

Durante as primeiras semanas deste trimestre estivemos repasando contidos da segunda avaliación en todos os niveis, pero dado que a porcentaxe de aprobados nesta materia é superior ao 85% decidiuse facer determinadas actividades de ampliación que permitiran mellorar as súas capacidades de expresión gráfico- plástica. En todos os casos o feito de presentalas correctamente supora, como xa se dixo, un incremento na súa nota media das anteriores avaliacións.

As actividades programadas para cada nivel serían:

#### 1º ESO

- A cor coma fenómeno físico e visual. Mestura aditiva e mestura substractiva.
- Círculo cromático.
- Cores complementarios.
- Texturas naturais e artificiais. Capacidade expresiva das texturas.
- A técnica do collaxe.

#### 3º ESO

- Aproximación á representación de espazo a través de diversas técnicas básicas.
- 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.
- Óvalos e ovoides. O resto de contidos relativos a Debuxo Técnico considero que son moi complexos para tratar en clases non presenciais posto que ao alumnado lle xurden continuas dúbidas que habería que resolver no momento, ademáis require un control máis directo para lograr uns bos resultados. Por isto quedarán sen tratar os seguintes contidos:



- 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.

#### 4º ESO

Aclaracións: en primeiro lugar habería que ter en conta a diversidade de alumnado deste nivel, posto que dun grupo inicial de 10 pasouse despois da matrícula de setembro a 25, no que moitos non puideron cursar outras optativas que xa tiñan pechados os seus grupos; en segundo lugar, dada a celeridade coa que se comunicou o cese das clases presenciais moitos deles non pasaron pola aula arecoller as carpetas cos materiais e ferramentas.

- Sistema isometría. Posición dos eixes. Liñas vistas e ocultas. Este tema estase tratando a través dunha aplicación web. Pola dificultade dos contidos quedarán pendentes de tratar en Debuxo Técnico:
  - Perspectiva cónica central.
  - Perspectiva cónica oblicua. Análise das posibilidades da posición do punto de vista.
- Compoñentes da imaxe corporativa: nome, cor, tipografía, logotipo, deseño, etc. A través dun proxecto de deseño de imaxen corporativa dunha empresa coa aplicación informática CANVA. Para este proxecto están seguindo o proceso propio da creación (Planificación dun proxecto artístico): bosquejo, proxecto, e presentación final.
- Plantexarase a mesma metodoloxía para o seguinte proxecto que terá como obxectivo o deseño dun proxecto publicitario e previamente unha análise crítica da linguaxe publicitaria.

## **4. Información e publicidade**

Como xa se dixo anteriormente a comunicación cos alumnos será a través do correo electrónico (en 1º ESO correo da plataforma E-dixgal) e mediante reunións na plataforma webex.

A estas modificacións daráselles publicidade mediante a súa exposición na páxina web do centro.

## **B /DEBUXO TÉCNICO I**

### **1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles**

#### **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

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.

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.

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.

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.

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.

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.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES**

### **Bloque 1.- XEOMETRÍA E DEBUXO TÉCNICO.**

- Deseña, modifica ou reproduce formas baseadas en redes modulares cadradas coa axuda do escuadro e o cartabón, utilizando recursos gráficos para destacar claramente o trazado principal elaborado das liñas auxiliares utilizadas.
- Determina coa axuda de regra e compás os principais lugares xeométricos de aplicación aos trazados fundamentais no plano, e comproba graficamente o cumprimento das condicións establecidas.
- Relaciona as liñas e os puntos notables de triángulos, cuadriláteros e polígonos coas súas propiedades, e identifica as súas aplicacións.
- Comprende as relacións métricas dos ángulos da circunferencia e o círculo, describe as súas propiedades e identifica as súas posibles aplicacións.
- 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.
- Deseña, modifica ou reproduci cuadriláteros e polígonos analizando as relacións métricas esenciais e resolvendo o seu trazado por triangulación, radiación, itinerario ou relacións de semellanza.
- Comprende as características das transformacións xeométricas elementais (xiro, translación, simetría, homotecia e afinidade), identificando as súas invariantes, e aplícaas para a resolución de problemas xeométricos e para a representación de formas planas.
- Identifica as relacións entre puntos de tanxencia, centros e raios de circunferencias, analizando figuras compostas por enlaces entre liñas rectas e arcos de circunferencia.

- 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.

## Bloque 2.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

- 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.

- Comprende os fundamentos do sistema diédrico e describe os procedementos de obtención das proxeccións e a súa disposición normalizada.

- 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.

- 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.

- Visualiza no espazo da perspectiva formas tridimensionais sinxelas definidas suficientemente polas súas vistas principais, debuxando a man alzada axonometrías convencionais (isometrías e cabaleiras).

- Realiza perspectivas isométricas de corpos definidos polas súas vistas principais.

## Bloque 3.- NORMALIZACIÓN

- Representa pezas e elementos industriais ou de construción, aplicando as normas referidas aos principais métodos de proxección ortográficos, seleccionando as vistas imprescindibles para a súa definición, dispóndoas axeitadamente e diferenciando o trazado de eixes, liñas vistas e ocultas.

# 2. AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN

## CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

O procedemento para a avaliación final do alumnado estará baseado na valoración do seu traballo e probas feitas ao longo dos dous primeiros trimestres (que se viu reflectido nas notas da primeira e segunda avaliación), así coma das actividades individuais (láminas, traballos de investigación ...) que se fagan ata final de curso. A nota de partida, polo tanto, será a media das dúas primeiras avaliacións, e se poderá ver incrementada pola valoración do traballo entregado durante o terceiro trimestre. Non se realizarán probas finais e en todo caso o alumnado non se verá prexudicado polos cambios que supuxeron e suporán as circunstancias actuais.

Durante esta terceira avaliación os instrumentos fundamentais que se empregarán para valorar o traballo serán as láminas e traballos dixitais feitos polo alumnado.

Para valorar estas actividades teranse en conta criterios como: a lóxica no proceso de aprendizaxe e traballo, a creatividade desenvolvida, a corrección na expresión plástica, a capacidade de traballo e actitude xeral. Coma sempre, durante este terceiro trimestre, valorarase a predisposición cara o traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas.

O alumnado que teña algunha avaliación pendente deberá recuperala antes de final de curso para poder superar a materia posto que non se fará exame final. A este fin, enviarase a este alumnado unha serie de exercicios que deberán presentar ben feitos para así dar por acadados os obxectivos mínimos en cada unha das avaliacións.

## **PROBAS EXTRAORDINARIAS DE SETEMBRO**

A proba extraordinaria de Setembro, se levara a cabo no día e hora fixados por Xefatura de estudos (de xeito presencial ou online) e deseñárase tomando como referencia os procedementos e instrumentos de avaliación e os criterios de cualificación do Departamento. A proba constará dunha serie de preguntas que farán referencia aos estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles que constan nesta programación.

Ese mesmo día o alumnado entregará as tarefas que se solicitaron para a recuperación do curso e que se tiveron que realizar durante o verán. Será o profesor do alumno/a quen seleccione o tipo de traballos que debe realizar, enviando por correo electrónico un documento a todo o alumnado que non teña superada a materia en xuño.

Os alumnos deberán ter o día do exame o material necesario para a súa realización (lapis, goma, rotuladores, lapis de cores de madeira, cartabóns, compás).

## **3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre**

Dado o carácter eminentemente práctico desta materia, resulta obvio que sen ter clases presenciais resulta moi complexo facer un control e axuda directo e inmediato ao alumnado posto que non se pode estar revisando continuamente a evolución das tarefas propostas. Dito isto, o proceso que se está a seguir durante este terceiro trimestre é: a profesora envía por escrito (mediante correo electrónico) as explicacións necesarias para facer as actividades así como as pautas a seguir para a realización da mesma. Fíxase a data límite de entrega. Cando menos semanalmente faranse reunións co alumnado mediante a plataforma webex habilitada pola Consellería de Educación, para explicar plantexamentos máis complexos e resolver dúbidas.

Durante as primeiras semanas deste trimestre repasáronse contidos da segunda avaliación, pero dado que a porcentaxe de aprobados nesta materia é superior ao 90% decidiuse facer determinadas actividades de ampliación. O feito de presentalas correctamente supora, como xa se dixo, un incremento na súa nota media das anteriores avaliacións.

Os contidos que se tratarán neste terceiro trimestre son:

- Trazado de curvas cónicas e técnicas. Orixe, determinación e trazado da elipse, a parábola e a hipérbola.
- Pezas de distintos graos de complexidade e corpos xeométricos no sistema diédrico.
- Tipoloxía das axonometrías ortogonais. Vantaxes e inconvenientes. Representación de pezas sinxelas.

- Debuxo vectorial 2D. Debuxo e edición de entidades.

## 4. Información e publicidade

Como xa se dixo anteriormente a comunicación cos alumnos será a través do correo electrónico e mediante reunións na plataforma webex.

A estas modificacións daráselles publicidade mediante a súa exposición na páxina web do centro.

## C /DEBUXO ARTÍSTICO II

### 1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles

#### CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Desenvolver a destreza debuxística con distintos niveis de iconicidade. Utilizar con criterio os materiais e a terminoloxía específica.

Interpretar unha forma ou un obxecto segundo as súas intencións comunicativas

Desenvolver a capacidade de representación das formas mediante a memoria e a retentiva visual.

Elaborar imaxes con distintas funcións expresivas utilizando a memoria e a retentiva visual.

Investigar sobre a expresividade individual, coa linguaxe propia da expresión gráfico-plástica.

Representar graficamente con diferentes niveis de iconicidade, as formas, illadas ou nunha composición, o contorno inmediato, interiores e exteriores, expresando as características espaciais e de proporcionalidade, e valores lumínicos e cromáticos.

Analizar as relacións de proporcionalidade da figura humana.

Representar a figura humana e o seu contorno, identificando as relacións de proporcionalidade entre o conxunto e as súas partes.

Experimentar cos recursos gráfico -plásticos para representar o movemento e a expresividade da figura humana.

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.

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.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES**

### **Bloque 1.- A FORMA. ESTUDO E TRANSFORMACIÓN.**

- 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).
- 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.

### **Bloque 2.- A EXPRESIÓN DA SUBXECTIVIDADE**

- Representa formas aprendidas mediante a percepción visual e táctil atendendo ás súas características formais esenciais.
- Expresa sentimentos e valores subxectivos mediante a representación de composicións figurativas e abstractas de formas e cores (funcións expresivas).
- Experimenta con métodos creativos de memorización e retentiva para procurar distintas representacións mediante valores lumínicos, cromáticos e compositivos, dun mesmo obxecto ou composición.
- Analiza de forma verbal e escrita, individual e colectivamente, obras propias ou alleas, atendendo aos seus valores subxectivos.

### **Bloque 3.- DEBUXO E PERSPECTIVA**

- Comprende e representa as formas desde distintos puntos de vista.
- Observa o contorno como un elemento de estudo gráfico e elaborar composicións cromáticas e lineais, atendendo ás variacións formais segundo o punto de vista.
- Representa os obxectos illados ou nun contorno coñecendo os aspectos estruturais da forma, a posición e o tamaño dos seus elementos.

### **Bloque 4.- O CORPO HUMANO COMO MODELO**

- Comprende a figura humana como un elemento de estudo gráfico e expresivo, mediante a observación e a reflexión de obras propias e alleas.
- Analiza a figura humana atendendo ás súas relacións de proporcionalidade mediante a observación do natural ou con modelos estáticos.
- Representa a figura humana atendendo á expresión global das formas que a compoñen e á articulación e a orientación da estrutura que a define.
- É capaz de representar e captar o movemento da figura humana de forma gráfico-plástica aplicando diferentes técnicas.
- Elabora imaxes con distintos procedementos gráfico-plásticos e diversas funcións expresivas coa figura humana como suxeito.

## Bloque 5.- O DEBUXO NO PROCESO CREATIVO

- Valora a importancia do debuxo artístico nos procesos proxectivos elaborando proxectos conxuntos con outras disciplinas artísticas ou non do mesmo nivel ou externos.
- Demostra creatividade e autonomía nos procesos artísticos, propondo solucións gráfico -plásticas que afiancen o seu desenvolvemento persoal e a súa autoestima.
- Coñecer 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.
- Selecciona, relaciona e emprega con criterio a terminoloxía específica en postas en común dos seus proxectos individuais ou colectivos, fomentando a participación activa e a crítica construtiva.
- 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.

## 2. AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN

### CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN

O procedemento para a avaliación final do alumnado estará baseado na valoración do seu traballo e probas feitas ao longo dos dous primeiros trimestres (que se viu reflectido nas notas da primeira e segunda avaliación), así coma das actividades individuais (láminas, traballos de investigación ...) que se fagan ata final de curso. A nota de partida, polo tanto, será a media das dúas primeiras avaliacións, e se poderá ver incrementada pola valoración do traballo entregado durante o terceiro trimestre. Non se realizarán probas finais e en todo caso o alumnado non se verá prexudicado polos cambios que supuxeron e suporán as circunstancias actuais.

Durante esta terceira avaliación os instrumentos fundamentais que se empregarán para valorar o traballo serán as láminas feitas polo alumnado. Para valorar estas actividades teranse en conta criterios como: a creatividade desenvolvida, a corrección na expresión plástica, a capacidade de traballo e coma sempre, durante este terceiro trimestre, valorarase a predisposición cara o traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas.

Non hai ningunha alumna coa materia suspensa na primeira nin na segunda avaliación.

## 3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre

Durante o terceiro trimestre o proceso que se está a seguir é: a profesora envía por escrito (mediante correo electrónico) as explicacións necesarias para facer as actividades así como as pautas a seguir para a realización da mesma. Fíxase a data límite de entrega. Cando menos semanalmente faranse reunións co alumnado mediante a plataforma webex habilitada pola Consellería de Educación, para explicar plantexamentos máis complexos e resolver dúbidas.

Dado que a porcentaxe de aprobados nesta materia é do 100% decidiuse facer determinadas actividades de ampliación. O feito de presentalas correctamente supora, como xa se dixo, un incremento na súa nota media das anteriores avaliacións.

Os contidos que se tratarán neste terceiro trimestre son:

- Perspectivas de espazos interiores e exteriores con técnica libre.
- Estudo analítico dos distintos tipos de representación gráfica nos diferentes periodos históricos e movementos pictóricos.
- Reinterpretación de cadros notables empregando cambios denotativos-connotativos ou cambios no tipo de representación ou estilo.

## **4. Información e publicidade**

Como xa se dixo anteriormente a comunicación cos alumnos será a través do correo electrónico e mediante reunións na plataforma webex.

A estas modificacións daráselles publicidade mediante a súa exposición na páxina web do centro.

## **C /DESEÑO**

### **1. Estándares de aprendizaxe e competencias imprescindibles**

#### **CRITERIOS DE AVALIACIÓN**

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.

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.

Identificar os elementos que forman a estrutura da linguaxe visual.

Utilizar os elementos básicos da linguaxe visual na realización de composicións creativas que evidencien a comprensión e a aplicación dos fundamentos compositivos.

Aplicar as teorías perceptivas e os recursos da linguaxe visual á realización de produtos concretos de deseño.

Diferenciar os aspectos formais, funcionais, estéticos e comunicativos de obxectos de referencia dos distintos ámbitos do deseño.



Valorar a importancia da metodoloxía como ferramenta para a formulación, o desenvolvemento, a realización e a comunicación acertados do proxecto de deseño.

Resolver problemas de deseño de xeito creativo, lóxico e racional, adecuando os materiais e os procedementos á súa función estética, práctica e comunicativa.

Compilar e analizar información relacionada cos aspectos do proxecto que se vaia desenvolver, para realizar propostas creativas e realizables ante un problema de deseño.

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.

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.

Identificar as principais familias tipográficas e recoñecer as pautas básicas de lexibilidade, estrutura, espazamento e composición.

Realizar proxectos elementais de deseño gráfico identificando o problema, achegando solucións creativas e seleccionando a metodoloxía e os materiais adecuados para a súa materialización.

Desenvolver unha actitude reflexiva e creativa en relación coas cuestións formais e conceptuais da cultura visual da sociedade da que forma parte.

Iniciarse na utilización de programas informáticos de ilustración e deseño aplicándoos a diferentes propostas de deseño.

Desenvolver un proxecto sinxelo de deseño industrial, seguindo unha metodoloxía idónea e seleccionando as técnicas de realización apropiadas.

Realizar un proxecto elemental de espazo habitable, seguindo unha metodoloxía idónea e seleccionando as técnicas de realización apropiadas.

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.

## **ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE AVALIABLES**

### **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 relaciónaaas 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.

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.

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.

## **2. AVALIACIÓN E CUALIFICACIÓN**

### **CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN**

O procedemento para a avaliación final do alumnado estará baseado na valoración do seu traballo e probas feitas ao longo dos dous primeiros trimestres (que se viu reflectido nas notas da primeira e segunda avaliación), así coma das actividades individuais (comentarios, proxectos, traballos de investigación ...) que se fagan ata final de curso. A nota de partida, polo tanto, será a media das dúas primeiras avaliacións, e se poderá ver incrementada pola valoración do traballo entregado durante o terceiro trimestre. Non se realizarán probas finais e en todo caso o alumnado non se verá prexudicado polos cambios que supuxeron e suporán as circunstancias actuais.

Durante esta terceira avaliación os instrumentos fundamentais que se empregarán para valorar o traballo serán os comentarios, proxectos, traballo de investigación... feitas polo alumnado. Para valorar estas actividades teranse en conta criterios como: a creatividade desenvolvida, a corrección na expresión

plástica, a capacidade de traballo e coma sempre, durante este terceiro trimestre, valorarase a predisposición cara o traballo, o interese pola materia e o cumprimento das normas.

Non hai ningunha alumna nin alumno coa materia suspensa na primeira nin na segunda avaliación.

### **3. Metodoloxía e actividades do 3º trimestre**

Durante o terceiro trimestre o proceso que se está a seguir é: a profesora envía por escrito (mediante correo electrónico) as explicacións necesarias para facer as actividades así como as pautas a seguir para a realización da mesma. Fíxase a data límite de entrega. Cando menos semanalmente faranse reunións co alumnado mediante a plataforma webex habilitada pola Consellería de Educación, para explicar plantexamentos máis complexos e resolver dúbidas.

Dado que a porcentaxe de aprobados nesta materia é do 100% decidiuse facer determinadas actividades de ampliación. O feito de presentalas correctamente supora, como xa se dixo, un incremento na súa nota media das anteriores avaliacións.

Os contidos que se tratarán neste terceiro trimestre son:

- Traballo de investigación sobre os movementos de deseño máis destacados a partir de mediados do século XX: escolas de deseño e figuras salientables. Proponse facer este traballo mediante apuntes na liña “ visual thinking”.
- Proxecto de deseño de produto e de espazo planificado: estudo previo, planificación, bosquejos, representación gráfica.
- Conceptos básicos de ergonomía, antropometría e biónica e a súa aplicación ao deseño de produtos e interiores.
- Realización de probas tipo ABAU: comentario crítico e proposta a partir dun obxecto xa deseñado.

### **4. Información e publicidade**

Como xa se dixo anteriormente a comunicación cos alumnos será a través do correo electrónico e mediante reunións na plataforma webex.

A estas modificacións daráselles publicidade mediante a súa exposición na páxina web do centro.

En Perillo a 8 de maio do 2020.

Mª Esther Díaz López