



Programación

Materia: EPV2E - Educación plástica, visual y audiovisual (LOMCE) (00,50,20,03,40,53,30)**Curso: 2º****ETAPA: Educación Secundaria Obligatoria**

Plan General Anual

UNIDAD UF1: PRIMER TRIMESTRE		Fecha inicio prev.: 14/09/2020		Fecha fin prev.: 04/12/2020		Sesiones prev.: 24
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Expresión plástica	<ul style="list-style-type: none"> El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. La luz, el claroscuro. Valores expresivos. El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. 	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1.5.6..Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades en el aula:33% Actividades voluntarias:33% Aprendizaje basado en proyectos:34% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades en el aula:50% Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> CEC
Dibujo técnico	<ul style="list-style-type: none"> Punto, línea y plano. Circunferencias. Segmentos. Triángulos. Cuadriláteros. Polígonos. Tangencias. Transformaciones. Sistema diédrico. Perspectivas. 	1. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	3.1.1..Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades en el aula:50% Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> Actividades en el aula:50% Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> CMCT

	3.1.2. .Escala un polígono aplicando el teorema de Thales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CMCT
2.Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	3.2.1. .Construye un triángulo conociendo dos lados y un ángulo, o dos ángulos y un lado, o sus tres lados, utilizando correctamente las herramientas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC • CMCT
3.Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	3.3.1. .Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CMCT
4.Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	3.4.1. .Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CMCT
5.Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	3.5.1. .Construye cualquier paralelogramo conociendo dos lados consecutivos y una diagonal.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CMCT

6. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	3.6.1. .Construye correctamente polígonos regulares de hasta 5 lados, conociendo el lado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CMCT
7. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	3.7.1. .Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CMCT
	3.7.2. .Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CMCT
8. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide básicos, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.	3.8.1. .Construye correctamente un óvalo regular, conociendo el diámetro mayor.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CMCT
9. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	3.9.1.. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según los diámetros conocidos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CMCT

		10. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.	3.10.1. Construye correctamente espirales de 2, 3 y 4 centros.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CMCT
--	--	--	--	--	-------	--------

UNIDAD UF2: SEGUNDO TRIMESTRE		Fecha inicio prev.: 07/12/2020		Fecha fin prev.: 12/03/2021		Sesiones prev.: 24
--------------------------------------	--	---------------------------------------	--	------------------------------------	--	---------------------------

Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
---------	------------	-------------------------	------------	--------------	---------------------	--------------

Expresión plástica	<ul style="list-style-type: none"> • El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. • Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. 	1.Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	1.1.1.. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, aplicando distintos grados de dureza, distintas posiciones del lápiz de gráfico o de color (tumbado o vertical) y la presión ejercida en la aplicación, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC
		2. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	1.2.1.. Analiza, identifica y explica oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC • CL
			1.2.2.. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas por escrito.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC

	1.2.3..Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC
3. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	1.3.1..Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC
	1.3.2..Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC
4. Conocer y aplicar los métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	1.4.1..Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas por escrito, ajustándose a los objetivos finales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC

	1.4.2..Conoce y aplica métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, diseños de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • SIEE
5.Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1.5.1..Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CEC
	1.5.2..Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas mediante la aplicación del lápiz de forma continua en superficies homogéneas o degradadas.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
	1.5.3..Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones¿) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC

			<p>1.5.4..Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas, componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
			<p>1.5.5..Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CSC
			<p>1.5.6..Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:33% • Actividades voluntarias:33% • Aprendizaje basado en proyectos:34% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
Dibujo técnico	<ul style="list-style-type: none"> • Punto, línea y plano. • Circunferencias. • Segmentos. • Triángulos. • Cuadriláteros. • Polígonos. • Tangencias. • Transformaciones. • Sistema diédrico. • Perspectivas. 	<p>11.Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>3.11.1. .Ejecuta diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CMCT

		12. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.	3.12.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes, identificando las tres proyecciones de sus vértices y sus aristas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CMCT
--	--	---	---	--	-------	--------

UNIDAD UF3: TERCER TRIMESTRE		Fecha inicio prev.: 15/03/2021		Fecha fin prev.: 21/06/2021		Sesiones prev.: 22
Bloques	Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares	Instrumentos	Valor máx. estándar	Competencias
Expresión plástica	<ul style="list-style-type: none"> • El punto, el plano y la línea como elemento de descripción de expresión y configuración de la forma. • La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. • La luz, el claroscuro. Valores expresivos. • El color, colores primarios, secundarios, Color luz. Color pigmento. La textura visual y táctil. • El proceso de creación. Apuntes, bocetos, esquemas, etc. • Técnicas gráfico plásticas. Adecuación a las intenciones expresivas. Técnicas secas, húmedas y mixtas. 	5. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	1.5.6..Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:33% • Actividades voluntarias:33% • Aprendizaje basado en proyectos:34% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	• CEC

Comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • La imagen. • Grado de iconicidad. Signo, símbolo, icono. • Lectura y análisis de imágenes. • Imagen fija. La fotografía y el cómic. • Comunicación visual y audiovisual. • Elementos, funciones y finalidades. • Lenguajes y códigos. • Lenguaje publicitario. • Lenguaje del cine. Historia del cine. Géneros cinematográficos. Elementos y recursos de la narrativa cinematográfica. • Lenguaje Multimedia. Recursos digitales. 	1.Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	2.1.1..Distingue símbolos e iconos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CDIG • CL
			2.1.2..Diseña símbolos e iconos.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
		2.Describir, analizar e interpretar una imagen, distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	2.2.1. .Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CEC
			2.2.2. .Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CL

3. Analizar y realizar cómics, aplicando los recursos de manera apropiada.	2.3.1..Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CSC • SIEE
4.Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	2.4.1.. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CDIG • CL
	2.4.2. .Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • CDIG • CL
5.Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	2.5.1. .Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones, utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.	Eval. Ordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% Eval. Extraordinaria: <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	0,244	<ul style="list-style-type: none"> • AA • CSC • SIEE

		<p>6. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales, apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.</p>	<p>2.6.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios visuales y audiovisuales.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	<p>0,244</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CSC
		<p>7. Identificar y emplear recursos visuales, como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.</p>	<p>2.7.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	<p>0,244</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CL
		<p>8. Apreciar el lenguaje del cine, analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.</p>	<p>2.8.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	<p>0,244</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CEC • CSC
		<p>9. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.</p>	<p>2.9.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Actividades voluntarias:10% • Aprendizaje basado en proyectos:40% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	<p>0,244</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CDIG • CMCT

<p>Dibujo técnico</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Punto, línea y plano. • Circunferencias. • Segmentos. • Triángulos. • Cuadriláteros. • Polígonos. • Tangencias. • Transformaciones. • Sistema diédrico. • Perspectivas. 	<p>13.Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.</p>	<p>3.13.1. .Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</p>	<p>Eval. Ordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% <p>Eval. Extraordinaria:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actividades en el aula:50% • Aprendizaje basado en proyectos:50% 	<p>0,244</p>	<ul style="list-style-type: none"> • CMCT
------------------------------	--	---	---	--	--------------	--