

**EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL**  
**COLEGIO SAN BUENAVENTURA**

---

**4º de ESO**

## Distribución temporal de los contenidos

---

<b>1ª EVALUACIÓN</b>	<b>1ª,2ª y 3ª EVALUACIÓN</b>
<b>BLOQUE 1:</b> <b>Expresión plástica</b>	<b>BLOQUE 2:</b> <b>Dibujo técnico</b>
<b>2º y 3º EVALUACIÓN</b>	<b>1ª y 2ª EVALUACIÓN</b>
<b>BLOQUE 3:</b> <b>Lenguaje audiovisual y multimedia</b>	<b>BLOQUE 4:</b> <b>Fundamentos del diseño</b>

### **Secuencia**

Los contenidos se desarrollarán atendiendo a tres evaluaciones pero se adaptarán a las actividades y calendario del Centro, teniendo en cuenta proyectos que implican el trabajo transversal con otras asignaturas. Esto implica una evaluación por estándares que no llevará una línea cronológica.

## EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 4.º ESO

### BLOQUE 1: Expresión Plástica

#### Contenidos:

Procedimientos y técnicas utilizadas en los lenguajes visuales. Léxico propio la expresión gráfico-plástica. Capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual. Creatividad y subjetividad. Técnicas de expresión gráfico-plásticas: dibujo artístico, volumen y pintura. Técnicas gráfico-plásticas complejas. Materiales y soportes. Significado de la imagen. Elementos configurativos de los lenguajes visuales. La línea como elemento estructurador de la forma: el encaje. La línea como abstracción de la forma. Carácter expresivo del trazo y el grafismo. Composición: peso visual, líneas de fuerza, esquemas de movimiento y ritmo. El color en la composición. Simbología y psicología del color. Aplicaciones del color con intencionalidad. Relatividad del color. Simbología del color en distintas manifestaciones artísticas. Texturas visuales. Concepto de volumen. Comprensión y construcción de formas tridimensionales. Percepción y análisis de los aspectos visuales y plásticos del entorno. imágenes. La imagen representativa y simbólica: función sociocultural de la imagen en la historia. Imágenes de diferentes períodos artísticos. Interacción entre los distintos lenguajes plásticos. Signos convencionales del código visual presentes en su entorno, (imágenes corporativas y distintos tipos de señales e iconos). Aspectos connotativos y denotativos en la interpretación de imágenes. Cualidades plásticas y expresivas de las imágenes en los medios de comunicación. Distintas interpretaciones de una imagen. Proceso de creación: boceto (croquis), guión (proyecto), presentación final (maqueta) y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva del proceso y del resultado final). Elaboración de un proyecto artístico: fases de un proyecto y presentación final. Aplicación en las creaciones personales Limpieza, conservación, cuidado y buen uso de las herramientas y los materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	1	PORCEN - TAJES	RELACIÓN DE CCC ESTÁNDARES	INSTRUM EVALUAC
Crit.PV. 1.1. Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.	<u>Est.PV.1.1.1. Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando razonadamente los distintos elementos, códigos y procedimientos del lenguaje plástico y visual, para expresar ideas, experiencias o emociones, individualmente o en equipo.</u>	1 2	0'32	CSC CIEE CCEC	Act-01 Proyecto-1 Proyecto-2 Proyecto-3 Proyecto 7 BLOC
Crit.PV.1.2. Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas, tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo	Est.PV.1.2.1. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando soportes, materiales y técnicas con precisión.	1	0'32	CMCT- CCEC	Act-01 Proyecto-1 Proyecto-2 Proyecto-3 BLOC
	Est.PV.1.2.2. Estudia y explica el movimiento y las líneas de fuerza de una imagen	1	0'32	CCL- CCEC	Proyecto-1 Proyecto-3 OBS

	Est.PV.1.2.3. Cambia el significado de una imagen por medio del color, con técnicas analógicas y/o digitales.	1	0'32	CCL-CCEC	Proyecto-2 Proyecto-3
. Crit.PV.1.3. Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.	Est.PV.1.3.1. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos valorando su uso según unos objetivos prefijados.	1	0'32	CAA-CCEC CMCT	Act-01 Proyecto-1 Proyecto-2 Proyecto-3
	Est.PV.1.3.2. Utiliza con iniciativa y propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos.	1	0'32	CAA-CIEE	Proyecto-1 Proyecto-2 Proyecto-3
	Est.PV.1.3.3. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades	1	0,16	CCEC	OBS
Crit.PV.1.4. Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística	Est.PV.1.4.1. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de equipo.	1 2	0'32	CAA-CSC CAA	OBS BLOC Proyecto 7 Proyecto 5
Crit.PV.1.5. Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.	Est.PV.1.5.1. Explica, utilizando un lenguaje adecuado, el proceso de creación de una obra artística; analiza los soportes, materiales y técnicas gráfico-plásticas que constituyen la imagen, así como los elementos compositivos.	1 2 3	0'32	CCL-CCEC CAA	Proyecto-2 Proyecto-3 Proyecto-5 Proyecto-7 BLOC
	Est.PV.1.5.2. Analiza y lee imágenes de diferentes obras de arte y las sitúa en el período al que pertenecen, valorando sus posibles significados.	1, 2 3	0'32	CCL-CCEC- CAA	Proyecto-3 Proyecto-4

## **COMPETENCIAS CLAVE:**

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC
- Competencias sociales y cívicas CSC

## **ELEMENTOS EVALUADORES**

### **BLOC -bocetos y apuntes**

### **OBSV- Observación directa**

## **PROYECTOS-ACTIVIDADES**

**ACT-01 Autorretrato conceptual.** (Trabajar en base a una foto, calco línea, grafismos, estampados, fotomontaje)

### **PROYECTO-1 LA FRASE LOCA**

Escribir una cita, frase, poema, según las premisas ***Para hacer un poema dadaísta de Tristan TZARA (Recorte de palabras de revistas y periódicos)***

Composición sobre la frase loca. Técnica del fotomontaje o dibujo y coleres, texturas, etc...Una vez hecha la ilustración buscar una cita o valor que lo pueda acompañar.

### **PROYECTO- 2 CLÁSICOS COTIDIANOS**

¿Qué hace que un objeto cotidiano se convierta en un clásico del diseño y de nuestro día a día? Nos rodean cientos de utensilios de inventores desconocidos que han sido fabricados millones de veces y que, en esencia, han permanecido inalterables durante décadas y mantenido su valor y relevancia de forma incuestionable. Son clásicos cotidianos, pero que, en tanto que productos industriales, encarnan ideales de la modernidad sin fecha de caducidad: economía de materiales, funcionalidad y durabilidad, algunos de ellos típicos de la cultura española como el abanico o el botijo

- Estudio tecnológico, artístico e histórico-social de algunos de estos objetos.
- Fotografía y manipulaciones fotográficas del objeto en diversos contextos
- El clásico cotidiano como protagonista de realizaciones plásticas, visuales y audiovisuales personales con materiales, soportes y técnicas diversas.

**Posible ampliación- Desarrollo de un nuevo diseño del objeto**

**PROYECTO -3 INTERPRETACIÓN DE CAMINANTE EN UN MAR E NUBES –FRIEDICH 1818**

**(Proyecto en colaboración con Historia)**

Análisis del cuadro. Romanticismo. Interpretación libre y conceptual del cuadro

- Situar el Romanticismo en el contexto histórico y artístico.
- Analizar la obra: Formato, tema, composición, color, etc..
- Reinterpretación libre.

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 4.º ESO</b>					
<b>BLOQUE 2: Dibujo Técnico</b>					
<p><b>Contenidos:</b>                      El dibujo técnico en la comunicación visual. Dibujo expresivo y dibujo descriptivo. Formas planas. Polígonos. Estructura de la forma. Estructura de formas complejas: ramificación, traslación, expansión. Construcción de formas poligonales. Composiciones decorativas. Transformaciones formales. Aplicaciones en el diseño gráfico. Trazados geométricos: Tangencias y enlaces. Aplicaciones en el diseño. Proporción y escalas. Toma de apuntes gráficos: esquematización y croquis. Descripción objetiva de las formas. Sistemas de representación. Aplicación de los sistemas de proyección. Sistema diédrico. Vistas. Sistema axonométrico: Perspectiva isométrica, dimétrica y trimétrica. Perspectiva caballera. Perspectiva cónica: construcciones aproximadas según el punto de vista. Aplicaciones en el entorno. Representaciones bidimensionales de obras arquitectónicas, de urbanismo o de objetos y elementos técnicos. Recursos de las tecnologías de la información y comunicación: aplicación a los diseños geométricos y representación de volúmenes. Valoración de la presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos</p>					
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>	<b>EVALUACIÓN</b>	<b>PORCENTAJES</b>	<b>RELACCIONES ESTÁNDARES</b>	<b>INSTRUMENTOS EVALUA</b>
Crit.PV.2.1. Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.	Est.PV.2.1.1. Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del expresivo.	1	0,16	CCEC	Proyecto-2
	Est.PV.2.1.2. Resuelve problemas sencillos referidos a polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.	1	0'32	CMCT CCEC	LAMINA-1
	Est.PV.2.1.3. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces	1	0'32	CMCT	LAMINA-2 LÁMINA-3 LÁMINA-4 LÁMINA-5
	Est.PV.2.1.4. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.	1	0'32	CCEC- CMCT	LÁMINA-6 LÁMINA-7 LÁMINA-8 LÁMINA-9 LÁMINA-10 CONTROL
Crit.PV.2.2. Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.	Est.PV.2.2.1. Visualiza y realiza croquis de formas tridimensionales definidas por sus vistas principales.	1 2	0'32	CMCT	LÁMINA-11 Proyecto 5 CONTROL

	Est.PV.2.2.2. Dibuja las vistas (el alzado, la planta y el perfil) de figuras tridimensionales sencillas.	1 2	0'32	CMCT	LAMINA 12 LÁMINA13 CONTROL Proyecto 5
	Est.PV.2.2.3. Dibuja perspectivas de formas tridimensionales, utilizando y seleccionando el sistema de representación más adecuados.	1	0'32	CMCT	LAMINA 12 LÁMINA13 CONTROL
	Est.PV.2.2.4. Realiza perspectivas cónicas frontales y oblicuas, eligiendo el punto de vista más adecuado.	3	0'32	CMCT	LÁMINA 16 LÁMINA 17 LÁMINA 18 PROYCT-
Crit.PV.2.3. Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.	Est.PV.2.3.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para la creación de diseños geométricos sencillos.	1 2	0'16	CD	Act 2 Proyecto-5

#### **COMPETENCIAS CLAVE:**

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC
- Competencias sociales y cívicas CSC

#### **INSTRUMENTOS EVALUADORES**

**BLOC- Bloc de apuntes y bocetos**

**OBS- Observación directa**

**LÁMINAS TÉCNICAS**

LAMINA 1- FIGURA DE COMPOSICIÓN DE POLÍGONOS.

LÁMINA 2- TANGENCIAS DE RECTAS CON CIRCUNFERENCIAS

LÁMINA 3- TANGENCIAS DE CIRCUNFERENCIAS CON RECTAS

LÁMINA 4- TANGENCIAS DE CIRCUNFERENCIAS CON CIRCUNFERENCIAS

LÁMINA 5- TANGENCIAS DE CIRCUNFERENCIAS CON RECTAS Y CON CIRCUNFERENCIAS

LÁMINA 6- ARANDELA PIVOTANTE

LÁMINA 7- ANFORA

LÁMINA 8- GRIFO  
 LÁMINA 9- JUNTA  
 LÁMINA 10- DESARROLLO LIBRE (AMPLIACIÓN)  
 LÁMINA 11 – CRÓQUIS MANO ALZADA PLANTA , ALZADO Y PERFIL  
 LÁMINA 12 – PLANTA ALZADO Y PERFIL  
 LÁMINA 13- PLANTA ALZADO Y PERFIL  
 LÁMINA 14- SISTEMA ISOMÉTRICO  
 LÁMINA 15- SISTEMA CABALLERA  
 LÁMINA16- SUELO CÓNICA CENTRAL  
 LÁMINA 17- ESPACIO CÓNICA CENTRAL  
 LÁMINA 18 CUBO CÓNICA CENTRAL  
 PROYECTO LIBRE DE CÓNICACENTRAL

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 4.º ESO</b>					
<b>BLOQUE 3: Fundamentos del diseño</b>					
<p><b>Contenidos:</b>            Concepto de módulo, medida y canon. Movimientos en el plano y creación de submódulos. Formas modulares. Exploración de ritmos modulares bidimensionales y tridimensionales. Criterios compositivos. Lenguajes visuales del diseño (gráfico, interiorismo, modas...) y la publicidad. Técnicas de expresión gráfico-plásticas aplicadas al diseño. Fundamentos del diseño. Elementos estéticos y funcionales. Ámbitos de aplicación. Principales campos del diseño. Últimas tendencias artísticas. Imágenes del entorno del diseño y la publicidad. Tendencias del diseño destinadas a mejorar la calidad de vida. Lenguaje del diseño. Procesos creativos en el diseño. Proyecto técnico. Estudio de mercado. Prototipo y maqueta. Diseño gráfico de imagen: Imagen corporativa. Tipografía. Diseño del envase. La señalética. El diseño de la comunicación multimedia: páginas web Diseño industrial: Características del producto. Proceso de fabricación. Ergonomía y funcionalidad. Herramientas informáticas para el diseño. Tipos de programas: retoque fotográfico, gráficos vectoriales, representación en 2D y 3D. Proyectos creativos de diseño.</p>					
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>		<b>PORCENTAJES</b>	<b>RELACIONES ESTÁNDARES</b>	<b>INSTRUMENTOS EVALUACIÓN</b>
Crit.PV.3.1. Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.	Est.PV.3.1.1. Conoce los elementos y finalidades de la comunicación visual y analiza su presencia en las imágenes y formas.		0,16	CCL CCEC	BLOC OBSV



	Est.PV.3.1.2. Observa y analiza imágenes, formas y objetos de nuestro entorno en su vertiente estética y de funcionalidad y utilidad, utilizando el lenguaje visual y verbal.		0'32	CCL CCEC	BLOC OBSV Proyecto-5
Crit.PV.3.2. Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.	Est.PV.3.2.1. Identifica y clasifica los diferentes elementos presentes en diversos objetos, en función de la familia o rama del Diseño a la que pertenecen.		0'32	CCEC CAA	Proyecto-4
Crit.PV.3.3. Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales	Est.PV.3.3.1. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.		0,32	CMCT- CCEC CIEE	Proyecto-4
	Est.PV.3.3.2. Conoce y planifica las distintas fases de realización de la imagen corporativa de una empresa.		0'32	CCL- CAA	Proyecto-4
	Est.PV.3.3.3. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.		0'32	CAA- CIEE CSC	Proyecto-4
	Est.PV.3.3.4. Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios proyectos artísticos de diseño.		0'16	CD CAA CIEE	Proyecto-4
	Est.PV.3.3.5. Planifica coordinadamente los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos.		0,32	CIEE- CSC CAA	Proyecto-4

#### **COMPETENCIAS CLAVE:**

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC

- Competencias sociales y cívicas CSC

**INSTRUMENTOS EVALUADORES**

**BLOC-** Bloc de apuntes y bocetos

**OBS-** Observación directa

**PROYECTOS-**

Proyecto-4 DISEÑO DE UNA SILLA

- P.4.1 Historia del mueble. La silla desde Grecia antigua.Esquema
- P.4.2 Ergonomía
- P.4.3 Modulos- Diseños textiles
- P.4.4 Bocetos-Necesidades
- P.4.5 Maqueta
- P.4.6 Planta Alzado y Perfil
- P.4.7 Perspectiva-3D
- P.4.8 Imagen corporativa
- P.4.9 Presentación artística- Digital- Vídeo

PROYECTO- 5 BAUHAUS

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL Curso: 4.º ESO</b>				
<b>BLOQUE 4: Lenguaje Audiovisual y multimedia</b>				
<p><b>Contenidos:</b>            Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Recursos audiovisuales, informáticos y otras tecnologías para la búsqueda y creación de imágenes plásticas. La fotografía: inicios y evolución. Cuestiones técnicas. Tipos de fotografía: artística y documental. Recursos estéticos. La publicidad: tipos de publicidad según el soporte. El formato del anuncio. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El lenguaje y la sintaxis de la Imagen secuencial: (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Principales elementos del lenguaje audiovisual. Finalidades. imágenes de cine, vídeo y multimedia. Lenguaje cinematográfico. Cine de animación. Producciones de dentro y fuera de la Comunidad Aragonesa. Proyectos visuales y audiovisuales.</p>				
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES</b>		<b>PORCENTAJES</b>	<b>RELACC CC ESTÁNDARES</b>
				<b>INSTRUMENTOS EVALUADOS</b>

Crit.PV.4.1. Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.	Est.PV.4.1.1. Analiza los recursos audiovisuales que aparecen en distintas obras cinematográficas valorando sus factores expresivos.	3	0,16	CCL CCEC	OBS BLOC <b>ACT- Recursos Audiovisuale</b>
	Est.PV.4.1.2. Realiza un storyboard a modo de guion para la secuencia de una obra.	3	0'32	CCL CCEC	Proyecto-6 DIAPORAMA
Crit.PV.4.2. Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades	Est.PV.4.2.1. Visiona diferentes obras cinematográficas identificando y analizando los diferentes planos, angulaciones y movimientos de cámara.	3	0'32	CCL- CCEC	Proyecto-6 DIAPORAMA <b>ACT- Recursos Audiovisuale</b>
	Est.PV.4.2.2. Analiza y realiza diferentes fotografías, teniendo en cuenta diversos criterios estéticos.	3	0'32	CD	Proyecto-6 DIAPORAMA
	Est.PV.4.2.3. Recopila diferentes imágenes de prensa analizando sus finalidades.	3	0.16	CCL	OBS BLOC
Crit.PV.4.3. Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.	Est.PV.4.3.1. Elabora imágenes digitales utilizando distintos programas de dibujo por ordenador .	3	0'32	CD	Proyecto-7 CARTEL
	Est.PV.4.3.2. Proyecta un diseño publicitario utilizando los distintos elementos del lenguaje gráfico-plástico.	3	0'32	CIEE- CCEC	Proyecto-7 CARTEL
	Est.PV.4.3.3. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creación, un proyecto personal.	3	0'32	CAA	Proyecto-7 CARTEL
Crit.PV.4.4. Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de ésta que suponen discriminación sexual, social o racial	Est.PV.4.4.1. Analiza mensajes publicitarios con una actitud crítica desde el conocimiento de los elementos que los componen valorando su repercusión social.	3	0'32	CCL	Proyecto-7 CARTEL OBS BLOC

**COMPETENCIAS CLAVE:**

- Competencia en comunicación lingüística CCL
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología CMCT
- Competencia digital CD
- Competencia para Aprender a aprender CAA
- Competencia de la iniciativa y espíritu emprendedor CIEE
- Conciencia y expresiones culturales CCEC
- Competencias sociales y cívicas CSC

### **INSTRUMENTOS EVALUADORES**

**BLOC-** Bloc de apuntes y bocetos

**OBS-** Observación directa

#### **PROYECTOS- ACT**

**ACT-** Recursos Audiovisuales

**Proyecto-6- Diáporama**

- **P.6.1 Planos y Angulación**
- **P.6.2 Composición fotográfica**
- **P.6.3 Correcta elección del tema- Prensa- Actualidad**
- **P.6.4 Storyboard**
- **P.6.5 Montaje- Diáporama**

**Proyecto-7 Cartel publicitario**

- **P.7.1 Historia del Cartel**
- **P.7.2 Composición**
- **P.7.3 Tipografía**
- **P.7.1 Historia del Cartel**
- **P.7.2 Composición**
- **P.7.3 Tipografía**
- **P.7.4 Digital- Photoshop**

