

COLEGIO SAN VIATOR HUESCA. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ÁREA

PLÁSTICA

CURSO

2º ESO

VERSIÓN

SEPT.2020

Estándares en negrita y subrayados: Contenidos mínimos. Estándares en tamaño 8 no evaluados (trabajados y evaluados en 1º)

Estándares en tamaño 8 en rojo se trabajaran y evaluaran en 1ª evaluación (trabajados y no evaluados en 1º)

BLOQUE 1. EXPRESIÓN PLÁSTICA

- Elementos configurativos de los lenguajes visuales. Valores expresivos del punto, la línea y el plano Diferenciación entre grafismo y trazo de la línea. Relación figura-fondo. Formas naturales y artificiales.
- Recursos gráficos. Elementos de composición y organización.
- Sintaxis de la imagen. Esquemas de composición. Proporción, equilibrio y ritmo. Valoración de la relación entre composición y expresión. Elementos de relación: posición, dirección, espacio, gravedad...
- Simetría y asimetría. Análisis gráfico de estructuras naturales orgánicas e inorgánicas.
- Teoría del color. Fundamentación física. Colores luz, colores pigmento. Propiedades y dimensiones. Relatividad del color. Círculo y escalas cromáticas Valores expresivos y psicológicos.
- La textura. Cualidades expresivas. Tipos de texturas con finalidad expresiva. Texturas orgánicas y geométricas. Expresividad de las formas a través de las texturas. Texturas visuales y táctiles.
- El módulo. Composiciones modulares. Giros y traslaciones. Formas modulares bidimensionales básicas. Organización geométrica del plano a partir de estructuras modulares básicas. Repetición y ritmo.
- Composiciones modulares en el arte mudéjar aragonés.
- Representación de la figura humana: esquemas de movimiento, proporción y rasgos expresivos.
- Construcción de formas tridimensionales. Técnicas tridimensionales.
- Métodos creativos. Composiciones. Técnicas gráfico-plásticas secas y húmedas. Collage.
- Léxico propio de la materia a través de medios de expresión gráfico-plásticos.
- Limpieza, y conservación. Cuidado y buen uso de herramientas y materiales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN			ESTÁNDARES
		1	2	3	
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	0,25	0,25			Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráfico plásticas propias y ajenas.
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el	2		0,5		Est.PV.1.2.1. Analiza los ritmos lineales mediante la observación de elementos orgánicos, en el paisaje,

plano y la línea.					en los objetos y en composiciones artísticas, empleándolos como inspiración en creaciones gráfico- plásticas.	
			0,5		Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	
			1	1	<u>Est.PV.1.2.3. Experimenta con el valor expresivo de la línea y el punto y sus posibilidades tonales, utilizando lápices de grafito y de color de diferentes durezas, en distintas posiciones y ejerciendo diferentes presiones, en composiciones a mano alzada, estructuradas geométricamente o más libres y espontáneas.</u>	
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros).	1,5	0,5	0,5	0,5	<u>Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).</u>	
					<i>Est.PV.1.3.2 Crea sensación de profundidad con puntos, líneas y planos.</i>	
Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio proporción y ritmo en composiciones básicas.	3,25		0,25		Est.PV.1.4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.	
			0.5	1	0.5	<u>Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas.</u>
				0.5	0.5	Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.

Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	1,5		0,5	0,5	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios, secundarios y terciarios descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.
		0,5			<i>Est.PV.1.5.3. Diferencia las cualidades del color: tono, valor y saturación, y sabe aplicar los distintos grados en sus composiciones.</i>
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	3,5		0,25	0,25	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva.
			1		Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.
			0,5	0,5	<i>Est.PV.1.6.3. Realiza composiciones con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color. (valor simbólico del color)</i>
		0,5	0,5		Est.PV.1.6.4. Comprende las cualidades básicas del color así como las relaciones entre los colores.
Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.					Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , estarcido... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los métodos creativos gráficoplásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.	3	0,5	0,5	0,5	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.
		0,5	0,5	0,5	Est.PV.1.8.2. Cuida la limpieza, acabado y presentación en sus trabajos, entregándolos en las fechas acordadas.
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	2,25	0,25	0,25	0,25	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas.
		0,5	0,5	0,5	Est.PV.1.9.2. Muestra iniciativa en la actividad diaria del aula y evalúa el trabajo propio y

					<u>ajeno durante todo el proceso creativo de manera crítica y respetuosa.</u>
Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	2	1	1		<u>Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos.</u>
Crit.PV.1.11. 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 <i>collage</i> .	6,5	0,5	0,5	0,5	<u>Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas grafico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.</u>
			0,5		Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.
		0,5			Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas.
			0,5		Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos.
				0,5	Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades grafico – plásticas.
		1	1	1	<u>Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.</u>
TOTAL	25,5				

BLOQUE 2. LENGUAJE AUDIOVISUAL

- Elementos del proceso de comunicación. Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual. Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad. Finalidades de las imágenes: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Estructura formal de las imágenes.
- Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos,

<p>marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados). Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percepción visual. Leyes de la Gestalt. Ilusiones ópticas. • Niveles de iconicidad de la imagen. La imagen representativa y la imagen simbólica. Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). • Modos expresivos utilizados en mensajes publicitarios, gráficos, visuales y audiovisuales. Significados de una imagen según su contexto: expresivo-emotivo y referencial. Aspectos denotativos y connotativos. Lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad, cine y televisión. • Procesos, técnicas y procedimientos propios de la fotografía, del vídeo y el cine, para producir mensajes visuales y audiovisuales. Técnicas y soportes de la imagen fija y en movimiento: fotografía, fotonovela, vídeo, cine, televisión e infografía. Recursos narrativos y expresivos (punto de vista, encuadre, plano, etc.). Publicidad. Análisis y contextualización del mensaje publicitario. • Recursos de las tecnologías de la información y la comunicación. Cámara fotográfica, cámara de vídeo, programas informáticos, etc. • Factores de la expresión visual: personales, sociales, anecdóticos, simbólicos, etc. Relación de la obra de arte con su entorno. Estilos y tendencias. Manifestaciones artísticas en Aragón. Valoración crítica de la obra de arte. 					
Crti.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	2,5	0,5			Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos.
		2			<u>Est.PV.2.1.2. Distingue entre percepción visual y observación. Diferencia entre observación analítica y funcional.</u>
Crti.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la <i>Gestalt</i> que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	3	0,5			Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la <i>Gestalt</i> .
		0,5			Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la <i>Gestalt</i> .
		2			<u>Est.PV.2.2.3. Conoce los principios perceptivos y diferencia los distintos efectos visuales: proximidad, semejanza, continuidad, contraste, homogeneidad.</u>
Crit.PV.2.3. Identificar significante y significado en un signo visual.	2	2			<u>Est.PV.2.3.1. Distingue significante y significado en un signo visual.</u>
Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	3	0,5			Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.
		1,5			<u>Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.</u>

		1			Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e iconos.	2	1			<u>Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de iconos identificando diferentes tipos.</u>
		1			Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e iconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	2	1			<u>Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.</u>
		1			<u>Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.</u>
Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	2	1			<u>Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.</u>
		1			Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.
Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.					Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	2	0,5	0,5		Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.
		0,5	0,5		<u>Est.PV.2.9.2. Conoce y aprecia diferentes tipos de lenguaje audiovisual y los analiza en varios ejemplos.</u>
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	2	2			<u>Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.</u>
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	2,5		0,5		Est.PV.2.11.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación audiovisual.
		2			<u>Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes</u>

					<u>mensajes visuales y audiovisuales.</u>
<i>Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.</i>	2	2			<u>Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guion técnico, storyboard, realización...).</u>
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	4	1			Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.
		2			<u>Est.PV 2.13.2. Conoce el significado de lenguaje visual e identifica las clases de lenguajes visuales presentes en los mensajes visuales y audiovisuales.</u>
				1	<u>Est.PV 2.13.3. Conoce las características del arte mudéjar aragonés y las sabe aplicar en composiciones modulares.</u>
					<u>Est.PV.2.13.4. Diferencia, en distintas imágenes, la forma de representación realista, la figurativa y la abstracta.</u>
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	2	1			Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.
		1			<u>Est.PV.2.14.2. Reconoce y analiza el titular, la ilustración, el texto, el logotipo y el eslogan en un mensaje publicitario.</u>
Crit.PV.2.15. 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.	2				Est. PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.
		2			<u>Est. PV.2.15.2. Conoce el lenguaje cinematográfico y el lenguaje televisivo y sus posibilidades expresivas..</u>
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del	2,5	0,5	0,5	0,25	<u>Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o</u>

lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.					proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.
	0,25	0,25	0,25		Est.PV.2.16.2. Utiliza con responsabilidad las TIC y conoce los riesgos que implica en la difusión de imágenes en diferentes medios.
	0,25	0,25			Est.PV.2.16.3. Conoce y valora las nuevas artes visuales: arte interactivo, videoarte, videojuegos, animaciones por ordenador, espectáculos de luces, etc.
TOTAL	35,5				
BLOQUE 3. DIBUJO TÉCNICO					
<ul style="list-style-type: none"> Herramientas e instrumentos del dibujo técnico: lápices, compás, regla, escuadra y cartabón. Estructura geométrica en las formas de nuestro entorno. La geometría en el arte y la naturaleza. Elementos geométricos básicos y sus relaciones. Punto, recta y plano. Paralelismo y perpendicularidad. Segmentos: Trazados y operaciones. Lugares geométricos: bisectriz, mediatriz y circunferencia. Elementos de la circunferencia, posiciones relativas. Definición y construcción de tangencias y enlaces. Aplicación a la creación de formas. Óvalo, ovoide y espiral. Aplicación de tangencias y enlaces. Ángulos: clasificación, y operaciones. Teorema de Thales y aplicaciones. Formas geométricas planas: triángulos clasificación, cuadriláteros, polígonos regulares e irregulares. Triángulos: puntos y rectas notables. Clasificación. Aplicación en diseños geométricos. Relatividad del tamaño de las formas. Proporción y escalas. Espacio y el volumen. Representación objetiva de formas tridimensionales en el plano. Sistemas convencionales proyectivos con fines expresivos y descriptivos: sistema diédrico, sistema axonométrico y perspectiva cónica. Aproximación a sus elementos principales. Presentación, la limpieza y la exactitud en la elaboración de los trazados técnicos. 					
Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	1.5				Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno
		0,5			Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.
		0,5		0,5	Est.PV.3.1.3. Cuida la presentación, limpieza y precisión en los distintos trazados geométricos.
Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	0.5	0.25			Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.
		0.25			Est.PV.3.2.2. Comprende que una recta se define con dos puntos y un plano se puede definir con dos rectas secantes o con tres puntos no alineados.
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas,					Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra

utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	0.5	0,25			dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.
		0,25			Est.PV.3.3.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico. Regla, escuadra y cartabón
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	0.75	0,25			Est.PV.3.4.1. Reconoce los elementos básicos de una circunferencia/círculo y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.
		0,25			Est.PV.3.4.2. Traza una circunferencia a partir de tres puntos no alineados.
		0,25			Est.PV.3.4.3. Conoce las posiciones relativas entre rectas y circunferencias, y entre circunferencias.
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	0.75	0,25			Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.
		0,25			Est.PV.3.5.2. Traza rectas paralelas y perpendiculares con regla y compás.
		0,25			Est.PV.3.5.3. Construye una circunferencia lobulada de seis elementos, utilizando el compás.
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	0.5	0,25			Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos. (30°, 45°, 60° y 90°)
		0,25			Est.PV.3.6.2. Conoce el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos	0.5	0,25			Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.
		0,25			Est.PV.3.7.2. Suma y resta ángulos con escuadra y cartabón.
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	0.5	0,25			Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.
		0,25			Est.PV.3.8.2. Conoce el concepto de bisectriz
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	0.5	0,25			Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla o utilizando el compás.
		0,25			Est.PV.3.9.2. Conoce y diferencia recta, semirecta y segmento.
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	0.5	0,25			Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.
		0,25			Est.PV.3.10.2. Construye la mediatriz de un segmento utilizando regla, escuadra y cartabón.
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	0.5	0,25			Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.
Crit.PV.3.12. Conocer lugares geométricos y definirlos.	1	1			Est.PV.3.12.1. Explica, verbalmente o por escrito, los ejemplos más comunes de lugares geométricos.
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	0.25	0,25			Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo observando sus lados y sus ángulos y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	1	1			Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.

Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	0.5	0,25			<i>Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.</i>
		0,25			<i>Est.PV.3.15.2. Determina el baricentro, el incentro o el circuncentro de cualquier triángulo, construyendo previamente las medianas, bisectrices o mediatrices correspondientes.</i>
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	0.5	0,25			<i>Est.PV.3.16.1. Dibuja un triángulo rectángulo conociendo la hipotenusa y un cateto.</i>
		0,25			<i>Est.PV.3.16.2. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.</i>
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	0.25	0,25			<i>Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.</i>
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	0.5	0,25			<i>Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.</i>
		0,25			<i>Est.PV.3.18.2. Construye cualquier paralelogramo conociendo distintos datos.</i>
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	2	1			<u>Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono de 3 a 12 lados y diferencia claramente si es regular o irregular.</u>
		1			<u>Est.PV.3.19.2. Conoce la construcción de polígonos estrellados a partir de polígonos regulares y las aplica en composiciones.</u>
Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.	1	1			<u>Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia. Por su método particular y general.</u>
Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.	1	1			<u>Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado. Por su método particular y general.</u>
Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.	2	0,5			Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.
		0,5			Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.
		1			<u>Est.PV.3.22.3. Resuelve correctamente la tangencia entre una recta y una circunferencia, y entre dos circunferencias, en un punto dado.</u>
Crit.PV.3.23. Comprender la	1	1			<u>PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y</u>

construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.					<u>ovoides conociendo los ejes mayor y menor.</u>
Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.	1	1			<u>PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.</u>
Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2 a 5 centros.	1	1			<u>PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.</u>
Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.	3	1			<u>PV.3.26.1. Conoce y realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</u>
		1			<i>PV.3.26.2. Aplica correctamente los siguientes procedimientos para obtener figuras proporcionales: traslación, giro, triangulación, transporte de ángulos, reproducción de coordenadas, simetría y semejanza, y realiza composiciones artísticas con ellas.</i>
		1			<i>PV.3.26.3. Conoce los conceptos de proporción, igualdad, escala y tipos, traslación, giro, semejanza, simetría, red modular, módulo y supermódulo.</i>
Crit.PV.3.27. 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.	5			2	<u>PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.</u>
				2	<u>PV.3.27.2. Conoce los elementos y fundamentos básicos del sistema diédrico así como la representación de puntos, rectas y planos básicos.</u>
				0,5	<i>PV.3.27.3. Conoce, interpreta y aplica correctamente los elementos básicos de acotación.</i>
				0,5	<i>PV.3.27.4. Conoce los conceptos: sistema de representación, proyección y tipos de proyecciones.</i>
Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	3			2	<u>PV.3.28.1. Construye con precisión la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.</u>
				1	<i>PV.3.28.2. Conoce los fundamentos básicos de la perspectiva caballera.</i>

Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	4			2	<u>PV.3.29.1. Realiza de manera precisa perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.</u>
				2	<u>PV.3.29.2. Conoce los elementos y fundamentos básicos del sistema axonométrico y especialmente de la perspectiva isométrica.</u>
TOTAL	35				