

INFORME DE PROGRAMACIÓN (UDI)

Año académico: 2019/2020

Curso: 2º de E.S.O.

Título: DISEÑO DE UN MENU SALUDABLE

Justificación: Dentro del Proyecto que se lleva a cabo con el grupo de 2A, trabajando las competencias, y la metodología colaborativa, se ha propuesto la UDI sobre comida saludable. Los alumnos deberán diseñar un menú saludable de un día completo (desayuno, almuerzo y cena). Coincide el desarrollo de esta UDI, con la visita de alumnos del proyecto Erasmus+ 229 S.H.A.R.E. CULTURES, donde trabajarán desde el punto de vista de la gastronomía, el patrimonio.

CONCRECIÓN CURRICULAR

Educación Física

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas en el medio urbano y natural como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos.
CONTENIDOS
EF- Bloque 1.1 Bloque 1. Salud y calidad de vida. Incorporación de actividades físicas saludables a la vida cotidiana. EF- Bloque 1.2 Bloque 1. Salud y calidad de vida. Características de las actividades físicas saludables. EF- Bloque 1.6 Bloque 1. Salud y calidad de vida. Fomento y práctica de la higiene y los hábitos de vida saludables. EF- Bloque 1.7 Bloque 1. Salud y calidad de vida. Toma de conciencia de los hábitos perjudiciales para la salud y la calidad de vida: tabaco, alcohol, drogas, sedentarismo, etc. EF- Bloque 1.13 Bloque 1. Salud y calidad de vida. Uso responsable de las tecnologías de la información y de la comunicación para la elaboración de documentos digitales propios como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
EF1.8. Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas en el medio urbano y natural como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno. EF1.10. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos.
COMPETENCIAS
Aprender a aprender Competencia digital Competencia en comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Competencias sociales y cívicas

Lengua Castellana y Literatura

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
Aplicar estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos Leer, comprender, interpretar y valorar textos. Manifestar una actitud crítica ante la lectura de cualquier tipo de textos u obras literarias a través de una lectura reflexiva que permita identificar posturas de acuerdo o desacuerdo respetando en todo momento las opiniones de los demás Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo. Usar de forma efectiva los diccionarios y otras fuentes de consulta, tanto en papel como en formato digital para resolver dudas en relación al manejo de la lengua y para enriquecer el propio vocabulario. Aprender a hablar en público, en situaciones formales e informales, de forma individual o en grupo. Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal y la representación de realidades, sentimientos y emociones. Conocer, usar y valorar las normas ortográficas y gramaticales reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 11001890

Fecha de generación: 26/05/2020 12:04:05



conseguir una comunicación eficaz.

CONTENIDOS

LCL- Bloque 1.1 Escuchar.
 LCL- Bloque 1.2 El lenguaje como sistema de comunicación e interacción humana.
 LCL- Bloque 1.3 Comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con el ámbito de uso: ámbito personal, académico y social, atendiendo especialmente a la presentación de tareas e instrucciones para su realización, a breves exposiciones orales y a la obtención de información de los medios de comunicación audiovisual.
 LCL- Bloque 1.5 Comprensión, interpretación y valoración de textos orales en relación con la finalidad que persiguen: textos narrativos, instructivos, descriptivos, expositivos y argumentativos.
 LCL- Bloque 1.11 Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.
 LCL- Bloque 1.12 Hablar.
 LCL- Bloque 1.13 Conocimiento y uso progresivamente autónomo de las estrategias necesarias para la producción y evaluación de textos orales.
 LCL- Bloque 1.14 Conocimiento, uso y aplicación de las estrategias necesarias para hablar en público: planificación del discurso, prácticas orales formales e informales y evaluación progresiva.
 LCL- Bloque 1.15 Participación activa en situaciones de comunicación del ámbito académico, especialmente en la petición de aclaraciones ante una instrucción, en propuestas sobre el modo de organizar las tareas, en la descripción de secuencias sencillas de actividades realizadas, en el intercambio de opiniones y en la exposición de conclusiones.
 LCL- Bloque 2.1 Leer.
 LCL- Bloque 2.2 Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias necesarias para la comprensión de textos escritos.
 LCL- Bloque 2.3 Lectura, comprensión, interpretación y valoración de textos escritos del ámbito personal, académico y social.
 LCL- Bloque 2.4 Lectura, comprensión, interpretación y valoración de textos narrativos, descriptivos, dialogados, expositivos y argumentativos.
 LCL- Bloque 2.5 Lectura, comprensión, interpretación y valoración de textos escritos literarios, persuasivos, prescriptivos e informativos.
 LCL- Bloque 2.7 Utilización progresivamente autónoma de la biblioteca del centro y de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de obtención de información.
 LCL- Bloque 2.9 Escribir.
 LCL- Bloque 2.10 Conocimiento y uso de las técnicas y estrategias para la producción de textos escritos: planificación, obtención de información, redacción y revisión del texto.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

LCL1.6. Aprender a hablar en público, en situaciones formales e informales, de forma individual o en grupo.
 LCL1.8. Reproducir situaciones reales o imaginarias de comunicación potenciando el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, la expresión verbal y no verbal y la representación de realidades, sentimientos y emociones.
 LCL2.1. Aplicar estrategias de lectura comprensiva y crítica de textos
 LCL2.2. Leer, comprender, interpretar y valorar textos.
 LCL2.3. Manifestar una actitud crítica ante la lectura de cualquier tipo de textos u obras literarias a través de una lectura reflexiva que permita identificar posturas de acuerdo o desacuerdo respetando en todo momento las opiniones de los demás
 LCL2.4. Seleccionar los conocimientos que se obtengan de las bibliotecas o de cualquier otra fuente de información impresa en papel o digital integrándolos en un proceso de aprendizaje continuo.
 LCL3.6. Usar de forma efectiva los diccionarios y otras fuentes de consulta, tanto en papel como en formato digital para resolver dudas en relación al manejo de la lengua y para enriquecer el propio vocabulario.
 LCL3.12. Conocer, usar y valorar las normas ortográficas y gramaticales reconociendo su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas para conseguir una comunicación eficaz.

COMPETENCIAS

Aprender a aprender
 Competencia digital
 Competencia en comunicación lingüística
 Competencias sociales y cívicas
 Conciencia y expresiones culturales
 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Matemáticas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

CONTENIDOS

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 11001890

Fecha de generación: 26/05/2020 12:04:05



CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS

Inglés

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CONTENIDOS
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS

Religión Católica

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
CONTENIDOS
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
COMPETENCIAS

Física y Química

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
<p>Valorar la investigación científica y su impacto en la industria y en el desarrollo de la sociedad. Caracterizar las reacciones químicas como cambios de unas sustancias en otras. Reconocer la importancia de la química en la obtención de nuevas sustancias y su importancia en la mejora de la calidad de vida de las personas. Desarrollar pequeños trabajos de investigación en los que se ponga en práctica la aplicación del método científico y la utilización de las TIC. Valorar la importancia de la industria química en la sociedad y su influencia en el medio ambiente.</p>
CONTENIDOS
<p>FyQ- Bloque 1.1 El método científico: sus etapas FyQ- Bloque 1.5 Utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación FyQ- Bloque 1.7 Proyecto de investigación FyQ- Bloque 3.1 Cambios físicos y cambios químicos. FyQ- Bloque 3.2 La reacción química. FyQ- Bloque 3.3 La química en la sociedad y el medio ambiente.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>FyQ1.2. Valorar la investigación científica y su impacto en la industria y en el desarrollo de la sociedad. FyQ1.6. Desarrollar pequeños trabajos de investigación en los que se ponga en práctica la aplicación del método científico y la utilización de las TIC. FyQ3.2. Caracterizar las reacciones químicas como cambios de unas sustancias en otras. FyQ3.6. Reconocer la importancia de la química en la obtención de nuevas sustancias y su importancia en la mejora de la calidad de vida de las personas. FyQ3.7. Valorar la importancia de la industria química en la sociedad y su influencia en el medio ambiente.</p>
COMPETENCIAS
<p>Aprender a aprender Competencia digital Competencia en comunicación lingüística</p>



Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 Competencias sociales y cívicas
 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Educación Plástica Visual y Audiovisual

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
 Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 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.
 Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

CONTENIDOS

EPVA- Bloque 2.15 Imagen fija: la fotografía. Orígenes de la fotografía. Elementos básicos para la realización fotográfica. Encuadres y puntos de vista.
 EPVA- Bloque 2.16 Imagen secuenciada: cómic. Historia del cómic. Elementos formales y expresivos del cómic.
 EPVA- Bloque 2.20 Utilización de la fotografía y el cine para producir mensajes visuales.
 EPVA- Bloque 2.22 Utilización de la fotografía, la cámara de vídeo y programas informáticos para producir mensajes visuales.
 EPVA- Bloque 2.23 Animación.
 EPVA- Bloque 2.25 Animación tradicional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

EPVA1.11. 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.
 EPVA2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
 EPVA2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
 EPVA2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.

COMPETENCIAS

Aprender a aprender
 Competencia digital
 Competencia en comunicación lingüística
 Competencias sociales y cívicas
 Conciencia y expresiones culturales
 Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Tecnología

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.
 Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.
 Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.
 Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.
 Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.
 Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.
 Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.
 Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.
 Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.
 Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 11001890

Fecha de generación: 26/05/2020 12:04:05



de cálculo).
CONTENIDOS
CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>TEC1.1. Identificar las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización, describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.</p> <p>TEC1.2. Realizar las operaciones técnicas previstas en un plan de trabajo utilizando los recursos materiales y organizativos con criterios de economía, seguridad y respeto al medio ambiente y valorando las condiciones del entorno de trabajo.</p> <p>TEC1.3. Realizar adecuadamente los documentos técnicos necesarios en un proceso tecnológico, respetando la normalización asociada.</p> <p>TEC1.4. Emplear las Tecnologías de la Información y la Comunicación para las diferentes fases del proceso tecnológico.</p> <p>TEC2.3. Explicar y elaborar la documentación técnica necesaria para el desarrollo de un proyecto técnico, desde su diseño hasta su comercialización.</p> <p>TEC4.3. Relacionar los efectos de la energía eléctrica y su capacidad de conversión en otras manifestaciones energéticas. Conocer cómo se genera y transporta la electricidad, describiendo de forma esquemática el funcionamiento de las diferentes centrales eléctricas renovables y no renovables.</p> <p>TEC4.4. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas. Conocer y calcular las principales magnitudes de los circuitos eléctricos y electrónicos, aplicando las leyes de Ohm y de Joule. Experimentar con instrumentos de medida y obtener las magnitudes eléctricas básicas.</p> <p>TEC5.2. Analizar un problema y elaborar un diagrama de flujo y programa que lo solucione.</p> <p>TEC6.3. Utilizar un equipo informático para elaborar y comunicar proyectos técnicos.</p> <p>TEC6.5. Aplicar las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo).</p>
COMPETENCIAS
<p>Aprender a aprender</p> <p>Competencia digital</p> <p>Competencia en comunicación lingüística</p> <p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</p> <p>Competencias sociales y cívicas</p> <p>Conciencia y expresiones culturales</p> <p>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</p>

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

Tarea: Análisis de aditivos alimentarios en el menú semanal de la cena

ACTIVIDAD: Actividad inicial			
Consiste en el visionado de varios vídeos sobre qué son los aditivos alimentarios y qué influencia positiva y negativa tienen sobre la salud humana.			
EJERCICIOS			
Visionado de vídeos. Planteamiento del trabajo a realizar. Ideas previas sobre nutrición y salud. Debate en grupo clase.			
METODOLOGÍA			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Una hora	Vídeos sobre aditivos alimentarios	Crítico Práctico	Aula
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
ACTIVIDAD: Análisis del menú semanal			
Se analizará los ingredientes y comidas utilizados durante las cenas de una semana, de lunes a viernes, de uno de los alumnos del grupo. Deben cumplimentar un ficha con todos los aditivos presentes en los distintos alimentos. Posteriormente cambiarán el menú para hacerlo más saludable.			



Ref.Doc.: InfProUDIComBas

ACTIVIDAD: Análisis del menú semanal			
EJERCICIOS			
Analizar el menú. Análisis de los aditivos en los alimentos. Propuesta de menú más saludable.			
METODOLOGÍA			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Una semana	Menú semanal de casa, página web sobre aditivos.	Analítico Creativo Crítico Lógico Práctico	Casa y aula
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			

Tarea: Categorización de alimentos reales, buenos procesados y ultraprocesados

Cód.Centro: 11001890

ACTIVIDAD: Lo que nunca me contaron			
El índice de la explicación teórica será: 1. Buenos procesados 2. Ultraprocesados 3. Azucaca 4. Macronutrientes 5. Metabolismo basal 6. Gasto energético 7. Resumen 8. Gracias			
EJERCICIOS			
Realizarán un desayuno saludable, calcularán su metabolismo basal y realizarán la tarea integrada con la app "my real food".			
METODOLOGÍA			
Técnica de enseñanza: instrucción directa e indagación Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, descubrimiento guiado y creativos Estrategia en la práctica: Analítica y global. Organización: por parejas.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
4 sesiones	Explicación teórica con apoyo visual mediante una presentación de genial.ly.	Analítico Creativo Crítico Lógico Práctico	En el aula de Educación física y en casa
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Se realizará por parejas. A aquellos con alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo se les asignará un compañero de clase que sea líder y trabajador, para asegurar que pueden completar los objetivos de la UDi.			

Fecha de generación: 26/05/2020 12:04:05

Tarea: Estudio de las reacciones químicas en la cocina

ACTIVIDAD: La química en la cocina			
Consiste en una introducción de la utilización de la física y la química en la cocina. Se visionará un vídeo y se presentará el trabajo que deben realizar.			
EJERCICIOS			
Visionado del vídeo. Presentación de la tarea a realizar. Debate en grupo clase.			
METODOLOGÍA			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Una hora	Vídeo HDL Cocineros y	Creativo	Aula



Ref.Doc.: InfProUDIComBas

ACTIVIDAD: La química en la cocina			
	científicos unen física, química y gastronomía para abrir horizontes laborales	Crítico	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
ACTIVIDAD: Elaboración de vídeo			
Elaboración de un vídeo donde se muestra una de las reacciones químicas.			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Freir pescado 2. Asar carne 3. Caramelizar cebolla 4. La fermentación en un bizcocho 5. Macerar algún producto 6. Hacer caramelo con azúcar 7. Cocer una verdura 8. Cocer un huevo 			
EJERCICIOS			
Elaborar un guión del vídeo y posteriormente grabar la reacción.			
METODOLOGÍA			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
Una semana	Móvil para grabar, páginas web con información.	Creativo Práctico	Aula y casa
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			

Cód.Centro: 11001890

Tarea: REALIZACIÓN DE UN CÓMIC O FOTONOVELA

ACTIVIDAD: STORY BOARD			
El grupo de alumnos hará un story board del cómic o fotonovela. En primer lugar consensuarán la historia a contar. A continuación se extraen 8 o 10 momentos de la misma que mantengan la continuidad en el relato. para finalizar se pasa cada uno de esos momentos a papel mediante aboceteado .			
EJERCICIOS			
Escribir una historia. Dibujar 10 momentos de la misma, que mantengan la continuidad del relato			
METODOLOGÍA			
Técnicas de trabajo en grupo			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
3 sesiones	Hoja de papel y lápiz	Creativo	En el aula
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
El trabajo en grupo facilita la integración y participación de todos el alumnado			
ACTIVIDAD: CÓMIC DEFINITIVO			
Rotulación y colorado definitiva.			
EJERCICIOS			
Rotulado de los dibujos. Coloreado.			
METODOLOGÍA			
Trabajo en grupo con reparto de tareas.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
5 sesiones.	Rotuladores, pinceles, colores...	Creativo Práctico	Aula y casa.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Integración fácil			
ACTIVIDAD: FOTONOVELA			
Como alternativa para el cómic, se podrá hacer una fotonovela, una vez terminado el story board.			
EJERCICIOS			

Fecha de generación: 26/05/2020 12:04:05



ACTIVIDAD: FOTONOVELA			
Montar las escenas con los elementos necesarios (personajes, objetos, escenarios...) Sacar fotografías. Pasarlas a ordenador y añadir textos Imprimir para entregar.			
METODOLOGÍA			
Trabajo en grupo.			
TEMPORALIZACIÓN	RECURSOS	PROCESOS COGNITIVOS	ESCENARIOS
5 sesiones	Cámara de fotos. Programas informáticos para manipular y añadir textos....impresora para presentar el ejercicio.	Creativo Práctico	En la calle, en casa, en el aula.
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
Integración fácil de todo el alumnado			

VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

Educación Física

Tarea: Categorización de alimentos reales, buenos procesados y ultraprocesados

CRITERIOS	EF1.10 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Trabajos
ESCALA DE OBSERVACIÓN	
Nivel 0	No ha utilizado la app "my real food" o no ha entregado el trabajo
Nivel 1	Entre 5 y más alimentos no están bien categorizados usando la app "my real food"
Nivel 2	Entre 3 y 4 alimentos no están bien categorizados usando la app "my real food"
Nivel 3	Entre 1 y 2 alimentos no están bien categorizados usando la app "my real food"
Nivel 4	Los 10 alimentos están bien categorizados usando la app "my real food"

CRITERIOS	EF1.8 - Reconocer las posibilidades que ofrecen las actividades físico-deportivas en el medio urbano y natural como formas de ocio activo y de utilización responsable del entorno.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Trabajos
ESCALA DE OBSERVACIÓN	
Nivel 0	No usa la app "my real food" o no ha categorizado bien los alimentos ni ha buscado alternativas para las otras categorías.
Nivel 1	Usa la app "my real food" y busca alternativas para las otras categorías, pero más de 3 alimentos no están bien categorizados
Nivel 2	Usa la app "my real food" y busca alternativas para las otras categorías, pero 3 de los alimentos no están bien categorizados
Nivel 3	Usando la app "my real food", relaciona perfectamente cada alimento con su categoría correspondiente pero no busca ejemplos similares para las otras categorías
Nivel 4	Usando la app "my real food", relaciona perfectamente cada alimento con su categoría correspondiente y busca ejemplos similares para las otras categorías.

Lengua Castellana y Literatura

Matemáticas

Inglés



Religión Católica

Física y Química

Educación Plástica Visual y Audiovisual

Tarea: REALIZACIÓN DE UN CÓMIC O FOTONOVELA

CRITERIOS		EPVA1.11 - 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.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Láminas
ESCALA DE OBSERVACIÓN		
Nivel 1	Mal coloreado, apareciendo rayado, sin ninguna homogeneidad en la aplicación de la técnica y mal dibujos, mostrando poca madurez, o falta de investigación en la ejecución de los personajes.	
Nivel 2	Aplicación homogénea del color pero sin detalles ni variedad de tonalidades. Dibujo con poca madurez.	
Nivel 3	Dibujo aceptable donde se observe que se ha trabajado en la búsqueda de modelos para los personajes. Coloreado bueno y variable.	
Nivel 4	Dibujos bien ejecutados, originales, y coloreado rico en matices (trabajo correcto si se usan otras técnicas más creativas)	

CRITERIOS		EPVA2.12 - Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Láminas
ESCALA DE OBSERVACIÓN		
Nivel 0	No procede	
Nivel 1	No sigue el proceso de ejecución, de manera que no hace story board antes de afrontar el cómic definitivo.	
Nivel 2	Hace el story board, pero cambia varias viñetas para adecuarlas a la mejor ejecución final del mismo	
Nivel 3	Pasa a definitivo las viñetas del story board, tal y como las ha concebido desde el principio, ya que su adecuación a la historia en total.	
Nivel 4	No procede	

CRITERIOS		EPVA2.7 - Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Láminas
ESCALA DE OBSERVACIÓN		
Nivel 0	No procede	
Nivel 1	Realiza fotografías sin adecuación a la historia, sin tener en cuenta los planos ni las angulaciones.	
Nivel 2	Adecuación de la historia a las fotografías pero no trabaja encuadre o angulaciones	
Nivel 3	Buena adecuación de la imagen a la historia. Trabajo adecuado con encuadres y angulaciones en función del mensaje de la viñeta y la historia a contar.	
Nivel 4	No procede	

CRITERIOS		EPVA2.8 - Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.
TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Láminas
ESCALA DE OBSERVACIÓN		
Nivel 0	No procede.	
Nivel 1	Casi todas las viñetas iguales. Con poca o nula expresión en la posición de los personajes. Ninguna	

Ref.Doc.: InfProUDIComBas

Cód.Centro: 11001890

Fecha de generación: 26/05/2020 12:04:05



	variedad de cuanto a planos y angulaciones. Poco uso de los recursos del cómic (onomatopeyas...)
Nivel 2	Más variedad en la composición de las viñetas, pero los personajes siguen sin expresividad. Uso de varios tipos de planos pero no de angulaciones.
Nivel 3	Variedad en la composición de viñetas adecuadas a la historia que contar. Personajes expresivos en la cara, pero no en el cuerpo. Variedad en tipos de planos. No uso de angulaciones. Uso de algunos recursos del cómic.
Nivel 4	Variedad en la composición de viñetas adecuadas a la historia que contar. Personajes expresivos en la cara y en el cuerpo. Variedad en tipos de planos y angulaciones. Uso de casi todos los recursos del cómic..

Tecnología

