



SÍNTESIS DE LA PROGRAMACIÓN - LOMLOE -



CURSO ACADÉMICO	2024-25
------------------------	---------

Fecha	16-10-2024
--------------	------------

MATERIA/MÓDULO	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	CURSO	4º ESO
-----------------------	---------------------	--------------	--------

1.- CARACTERÍSTICAS DE LA MATERIA/MÓDULO (descripción, sentido y utilidad)

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia **favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación.** Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

2.- SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIÓN

A. Técnicas gráfico-plásticas

Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.

Grafiti y pintura mural.

Técnicas básicas de creación de volúmenes.

El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Prevención y gestión responsable de los residuos.

Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia

Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Prevención y gestión responsable de los residuos.

Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo.

El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.

Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

Técnicas básicas de animación.

Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1. CR1 Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

CE1. CR2 Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

CE2. CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

CE2. CR2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.

CE3. CR1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

CE3. CR2 Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

CE4. CR1 Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

CE4. CR2 Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

CE4. CR3 Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

4.- PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (INSTRUMENTOS) Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y RECUPERACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Algunos de los procedimientos que se pueden emplear para evaluar el proceso de aprendizaje son:

Observación: directa o indirecta, asistemática, sistemática o verificable (medible) del trabajo en el aula, laboratorio o talleres. Se pueden emplear registros, escalas o listas y el registro anecdótico personal de cada uno de los alumnos y alumnas. Es apropiado para comprobar habilidades, valores, actitudes y comportamientos.

Recogida de opiniones y percepciones: para lo que se suelen emplear cuestionarios, formularios, entrevistas, diálogos, foros o debates. Es apropiado para valorar capacidades, habilidades, destrezas, valores y actitudes.

Producciones de los alumnos: en grupo o individual, secuenciales o puntuales. De todo tipo: escritas, audiovisuales, musicales, corporales, digitales, obras. Se incluye la revisión de los cuadernos de clase, de los resúmenes o apuntes del alumno. Se suelen plantear como producciones escritas o multimedia, trabajos monográficos, trabajos, memorias de investigación, portafolio, proyectos, prototipos, exposiciones orales y puestas en común. Son apropiadas para comprobar conocimientos, capacidades, habilidades y destrezas.

Realización de tareas o actividades: en grupo o individual, secuenciales o puntuales. Se suelen plantear como problemas, ejercicios, láminas, bocetos, respuestas a preguntas, retos, *webquest* y es apropiado para valorar conocimientos, capacidades, habilidades, destrezas y comportamientos.

Realización de pruebas objetivas o abiertas: cognitivas, prácticas o motrices, que sean estándar o propias. Se emplean exámenes y pruebas o test de rendimiento, que son apropiadas para comprobar conocimientos, capacidades y destrezas.

Rúbricas: el proceso de trabajo de cada proyecto o memoria, actividades expositivas, grupales e incluso de arte final, se evaluarán por medio de rúbricas.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para lograr el máximo de objetividad en la calificación de los alumnos, **el profesor trabajará con su cuaderno de evaluación con datos que faciliten la comprensión por parte del alumnado del proceso de enseñanza aprendizaje y basado en la programación didáctica elaborada en educamos (competencias específicas, criterios de evaluación ponderados, saberes básicos y unidades de programación)**, y servirá para evaluar a través de los diferentes instrumentos de evaluación las diferentes actividades y comprobar también el grado de adquisición de las competencias clave.

La calificación debe responder a criterios objetivos que nos permitan de forma directa comprobar cuáles son las circunstancias que determinan ese resultado.

Para calificar en el cuaderno personal del profesor cada uno de los criterios de evaluación se tendrá en cuenta lo siguiente:

- En cada unidad de programación tenemos diferentes instrumentos de evaluación, los cuales definirán la calificación de la actividad, prueba, memoria o proyecto. Dichas actividades se califican a través de rúbricas con un nivel de logro para valorar los criterios de evaluación.
- Estos criterios están ponderados como vienen reflejados en la programación didáctica en educamos CLM que se anexa.

RECUPERACIÓN

Los alumnos de la ESO que suspendan alguna evaluación tendrán una recuperación a lo largo de la siguiente evaluación, esta consistirá en una prueba escrita y/o la entrega de los trabajos y prácticas que no se hayan realizado o estén suspensos durante la anterior evaluación, además de una mejora de actitudes en clase, para reforzar los criterios de aprendizaje que no se hayan conseguido, y conseguir una valoración positiva.

Para superar la evaluación han de presentarse en plazo todos los trabajos propuestos, participar satisfactoriamente en todas las actividades previstas y obtener una calificación media global igual o superior a cinco.

5.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

MATERIALES

Con respecto a los materiales usados en la materia, destacar que es una materia que necesita de ellos para poder trabajar, solo en algunas sesiones, cuando el estudio del proyecto lo demande.

Los útiles a emplear son:

Lápices de grafito de diferente dureza 2H, HB, 2B, 4B, goma de borrar, sacapuntas.

Goma grande para grabado, linóleo.

Tijeras, cúter, pegamento, reglas (escuadra, cartabón y regla milimetrada), compás.

Lápices de colores, rotuladores.

Gubias.

Buriles para gofrado.
Base de corte.
Pinceles 0, 3, 6 y rodillos.
Hilos, lanas, agujas y punzones.
Témperas, acrílicos, trapos, paleta, vaso para agua.
Arcilla, palillos de modelar.

SOPORTES: Folios, papel de acuarela, acetatos transparentes y opacos, lienzos, maderas.
Diferentes formatos A6, A5, A4, A3. Carpeta tamaño A4 o A3 según demanda.

RECURSOS DIDÁCTICOS

Para que el proceso de enseñanza sea eficaz es importante contar con las herramientas necesarias que permitan desarrollar las diferentes estrategias metodológicas encaminadas a conseguir las competencias.

INSTRUMENTOS DE CLASE: pizarra, ordenador, cañón, proyector, mobiliario e instalaciones, material para reciclar, ordenadores.

ANALÓGICOS: apuntes, libros de referencia y apoyo, periódicos y revistas de arte y diseño, fotocopias.

DIGITAL: Ordenadores, tablet y móvil. Recursos tic (blog de aula, educamos, classroom, presentaciones, apuntes interactivos, instagram, youtube, páginas webs de diseño, trabajos de alumnos de otros años...)

EDITOR DE VÍDEOS: filmora, capcut, para móviles, ordenador y tablet.

FOTOS GRATUITAS: pixabay

ICONOS Y PICTOGRAMAS: flaticon

TIPOGRAFÍA: dafont.es

MÚSICA GRATIS: lamusicagratis.com

APPS DIBUJO: Sketchbook

APPS VÍDEOS: Flipaclick, capcut

APPS GRÁFICOS/INFOGRAFÍAS: canva, genially

APPS PROTOTIPOS: miro, Adobe Xd, figma (diseños de interfaz o productos) (wireframes y maquetas)

INSPIRACIÓN: behance, pinterest

PRESENTACIONES/PORFOLIOS: PPT, canva, slidesgo,

FLIPBOOK DIGITAL: flippingbook, issuu

DIBUJO VECTORIAL: Adobe Illustrator

EDICIÓN DE FOTOS: Adobe Photoshop

MAQUETACIÓN: Adobe Indesig, Power Point, Word.

EDICIÓN DE VÍDEOS: Blender, Adobe After Effects, OpenShot Video Editor, Gimp.

NORMAS APA: <https://normas-apa.org/referencias/citar-imagen-o-fotografia/>

HISTORIA DEL ARTE: <https://historia-arte.com/>