



SÍNTESIS DE LA PROGRAMACIÓN - LOMLOE -



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

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

MATERIA/MÓDULO	EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL	CURSO	2º-3º ESO
-----------------------	---	--------------	-----------

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

La materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual integra todas las dimensiones de la imagen: plástica, fotográfica, cinematográfica y mediática; así como su forma, que varía según los materiales, herramientas y formatos utilizados. La imagen, que puede ser bidimensional o tridimensional, figurativa o abstracta, fija o en movimiento, concreta o virtual, duradera o efímera, se muestra a partir de las diferentes técnicas que han ido ampliando los registros de la creación. La llegada de los medios tecnológicos ha contribuido a enriquecer la disciplina, diversificando las imágenes y democratizando la práctica artística, así como la recepción cultural, pero también ha aumentado las posibilidades de su manipulación. Por este motivo, resulta indispensable que el alumnado adquiera los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para analizar las imágenes críticamente, teniendo en cuenta los medios de producción y el tratamiento que se hace de ellas.

2.- SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIÓN

A. Patrimonio artístico y cultural

Los géneros artísticos.

Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

El lenguaje visual como forma de comunicación.

Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.

Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.

Su uso en el arte y sus características expresivas.

Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.

Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CE1. CR1 Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.

CE1. CR2 Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.

CE2. CR1 Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.

CE2. CR2 Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.

CE3. CR1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.

CE3. CR2 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.

CE4. CR1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.

CE4. CR2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.

CE5. CR1 Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.

CE5. CR2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.

CE6. CR1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.

CE6. CR2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.

CE7. CR1 Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.

CE8. CR1 Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.

CE8. CR2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.

CE8. CR3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.

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/>