

**CURSO ACADÉMICO** 2024-25

**Fecha** 16-10-2024

<b>MATERIA/MÓDULO</b>	PROYECTOS DE ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES	<b>CURSO</b>	1º ESO
-----------------------	---	--------------	--------

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

La materia de Proyectos de Artes Plásticas y Visuales proporciona al alumnado la oportunidad de experimentar con los recursos expresivos de los diferentes lenguajes artísticos, para así, ser capaz de comunicar, de forma creativa, sentimientos, ideas y experiencias, especialmente las relacionadas con sus inquietudes y entorno más cercano. Sin motivación no existe aprendizaje por lo que se propone una metodología dinámica y activa, basada en proyectos, que fomentará la participación de la comunidad educativa y el que los alumnos y alumnas planifiquen y generen creaciones con diferentes medios. Este espacio artístico, basado en la búsqueda y estudio de propuestas plásticas, propicia nuevas estrategias de comunicación y convivencia. Al mismo tiempo que el alumnado aprende a canalizar sus emociones, también desarrolla la flexibilidad a la hora de entender las ideas y las posibles soluciones dadas, entendiendo y siguiendo las fases del proceso creativo y las estrategias de búsqueda de ideas. Respecto al proceso creativo, es especialmente interesante profundizar en técnicas de pensamiento divergente, lluvia de ideas, debates y otras estrategias que permitan analizar y plantear respuestas creativas alternativas; de esta forma, desarrollaremos el pensamiento crítico y la necesidad de buscar soluciones diferentes a un mismo problema. Esta materia propone una planificación flexible y dinámica de los saberes básicos para, por un lado, poder aplicarlos en proyectos de centro, usando los procedimientos, materiales y técnicas oportunos, además de, por otro, favorecer el trabajo interdisciplinar. Sus objetivos son despertar y dinamizar la imaginación y la creatividad del alumnado, potenciar la expresión conceptual y emocional a través de procedimientos plásticos, así como favorecer el intercambio de opiniones, a partir del análisis y reflexión del mundo que nos rodea. Destaca también la importancia de situar la obra artística en un contexto concreto, teniendo en cuenta aspectos relevantes relacionados con la ecología, como: la reutilización, el reciclaje, la sostenibilidad de los materiales y recursos usados, entre otros, añadiendo una reflexión sobre su incidencia en la sensibilidad del destinatario. Proyectos de Artes Plásticas y Visuales permite asentar los saberes adquiridos tras haber cursado las materias artísticas de la etapa educativa previa, Educación Primaria, ya que tiene un carácter integrador, basado en una metodología activa y práctica, suponiendo, además, un avance, debido a su enfoque interdisciplinar y proyectual, que propone una enseñanza contextualizada en un entorno concreto y relacionada con otras materias o proyectos del centro.

### 2.- SABERES BÁSICOS Y TEMPORALIZACIÓN POR EVALUACIÓN

#### **A. El proceso creativo.**

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

**B. El arte para entender el mundo.**

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

**C. Experimentación con técnicas artísticas.**

- Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

**D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.**

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- El proyecto artístico interdisciplinar.

**3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**CE1. CR1.** Entender el proceso de creación artística en sus distintas fases y aplicarlo a la producción de proyectos personales y de grupo, comprendiendo la necesidad de secuenciar dichas fases y adaptarlas a la actividad.

**CE1. CR2.** Planear y desarrollar un método de trabajo con una finalidad concreta, mostrando iniciativa en la búsqueda de información y seleccionando la adecuada, junto con los diferentes materiales, instrumentos y recursos necesarios para su realización.

**CE1. CR3.** Elaborar, de forma responsable, trabajos en equipo, demostrando una actitud de tolerancia y flexibilidad con todos los compañeros, valorando, además, el trabajo cooperativo como método eficaz para desarrollarlos.

**CE2. CR1.** Reconocer los principales elementos que configuran los lenguajes visuales, así como la expresividad de los mismos, en obras de arte, utilizando un proceso de análisis de creaciones representativas.

**CE2. CR2.** Interpretar críticamente imágenes y obras artísticas dentro de los contextos en los que se han producido, considerando la repercusión que tienen sobre las personas y las sociedades.

**CE3. CR1.** Experimentar con diferentes técnicas artísticas y reconocer sus cualidades estéticas y expresivas, usando, no solo materiales y herramientas innovadoras, sino también materiales biodegradables, que respeten la normativa actual relativa al respeto y preservación del medio ambiente.

**CE3. CR2.** Elaborar producciones y proyectos artísticos, utilizando diferentes técnicas plásticas y audiovisuales adaptadas a un objetivo concreto.

**CE3. CR3.** Seleccionar los materiales y recursos más adecuados, teniendo en cuenta, al aplicarlos en distintos ejercicios creativos, sus valores expresivos y estéticos.

**CE4. CR1.** Analizar el entorno físico y conceptual de un espacio concreto y desarrollar en él una intervención artística que exprese sus ideas, sentimientos y emociones, prestando atención a sus características y siguiendo las fases del proceso creativo. 4.2. Aportar ideas y propuestas creativas en el desarrollo de un proyecto grupal, que modifique o complemente el entorno más cercano, planteando respuestas razonadas y acordes con el medio circundante.

**CE5. CR1.** Reconocer la importancia de la coordinación interdisciplinar en la creación de proyectos de centro, participando en actividades propuestas por los distintos departamentos, de forma flexible y activa, planteando además propuestas creativas.

**CE5. CR2.** Colaborar activamente en el planteamiento, desarrollo y exhibición de proyectos de centro, evaluando no solo las propuestas, propias y ajenas, con propiedad y respeto, sino también su idoneidad dentro del proceso creativo.

#### 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/>