



## MINIPROGRAMACIÓN/PROGRAMACIÓN REDUCIDA

<b>DEPARTAMENTO</b>	ARTÍSTICO/ DIBUJO		
<b>MATERIA</b>	PROYECTO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA Y AUDIOVISUAL	<b>CURSO</b>	2º ESO
<b>PROFESORES/AS</b>	ESTHER HERRADOR		

## PRESENTACIÓN DE LA MATERIA

Las artes plásticas tienen como objetivo común la adquisición y desarrollo de un pensamiento creativo que se concreta mediante acciones y producciones de carácter artístico. Este tipo de pensamiento posee la capacidad de generar respuestas a través de propuestas originales y personales que son las que vehiculan el pensamiento crítico y creativo con la finalidad de satisfacer las necesidades del individuo.

El objetivo principal de la materia es facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte.

La materia da continuidad a los aprendizajes anteriores y profundiza en ellos, contribuyendo a que el alumnado siga desarrollando el aprecio y la valoración crítica por las distintas manifestaciones plásticas, así como por la comprensión de sus lenguajes, a través de su puesta en práctica en la realización de diversas clases de producciones.

Además, dado que la expresión personal se nutre de las aportaciones que se han realizado a lo largo de la historia, favorece la educación en el respeto y la puesta en valor del patrimonio cultural y artístico de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

## ORGANIZACIÓN Y ESTRUCTURA DEL CURSO

El curso se organizará en Unidades de Programación que se desarrollan en el diseño de situaciones de aprendizaje. Esta propuesta hará de la materia una continua puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en contextos reales, cercanos y motivadores para el alumno. En la programación didáctica del departamento estarán determinadas las unidades de programación y las situaciones de aprendizaje con su desarrollo curricular concreto.

## SABERES BÁSICOS MÍNIMOS (CONTENIDOS)

Los saberes básicos se organizan en torno a tres bloques interrelacionados:

En el primero, “**Técnicas gráfico-plásticas**”, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que, a posteriori, el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles para sus propósitos expresivos: las





técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores) como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, de calcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

PEPA.2.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.

PEPA.2.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura. Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores. Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.

PEPA.2.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.

PEPA.2.A.4. Técnicas de estampación. Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.

PEPA.2.A.5. Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.

PEPA.2.A.6. El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.

PEPA.2.A.7. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

PEPA.2.A.8. Técnicas básicas de modelado de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno.

PEPA.2.A.9. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.

PEPA.2.A.10. Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráfico plásticas. Prevención y gestión responsable de los residuos.

En el segundo bloque, “**Diseño y publicidad**”, se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, así como en el análisis crítico del lenguaje publicitario.

PEPA.2.B.1. El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento. Identificación del objetivo. Selección y recopilación de información. Fuentes de información. Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos. Concreción del guion o proyecto. Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

PEPA.2.B.2. La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.

PEPA.2.B.3. Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).

PEPA.2.B.4. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

PEPA.2.B.5. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.

PEPA.2.B.6. Publicidad. Recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología de la publicidad.

El tercer bloque, “**Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia**”, se afianzarán conocimientos impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual relacionados con lenguaje narrativo y audiovisual. Al igual que en el primer bloque, se iniciará al alumnado en algunas de las





técnicas básicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

PEPA.2.C.1. Narrativa de la imagen fija. Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.

PEPA.2.C.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).

PEPA.2.C.3. Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

PEPA.2.C.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.

PEPA.2.C.5. La imagen secuenciada.

PEPA.2.C.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.

PEPA.2.C.7. Narrativa audiovisual. Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el story-board. Técnicas básicas de animación: stop-motion.

PEPA.2.C.8. Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

## METODOLOGÍA

La metodología a seguir en los proyectos será eminentemente activa, dado el carácter fundamentalmente práctico de la materia. El método seguido por el profesorado se ajustará a las características del alumnado, a los recursos y al contexto con el fin de propiciar su aprendizaje competencial.

El profesor incorporará estrategias didácticas específicas que respondan a las diversas capacidades de comprensión y abstracción del alumnado y comparta qué se va a aprender y por qué. Se comenzará con los procedimientos y conceptos simples para ir avanzando en complejidad. Así, las capacidades se van desarrollando paulatinamente a lo largo de todo el proceso. La selección de contenidos para el proceso de enseñanza-aprendizaje constituye un medio para el desarrollo de las capacidades del alumnado, y su aprendizaje debería realizarse de forma significativa. Se partirá de una revisión del nivel previo, y se plantearán tareas problemas que el alumnado deba resolver haciendo un uso adecuado de todos sus recursos.

En la didáctica de esta materia cobran especial importancia los aprendizajes por proyectos, tanto individuales como colectivos, que pueden estar enfocados a realidades profesionales del mundo del diseño, la publicidad y la fotografía o el vídeo. A través de ellos el alumnado debe elaborar hipótesis, investigar, evaluar los resultados, reflexionar y finalmente crear un producto, desarrollando la capacidad de comunicarse de manera empática y eficiente, expresando y comprendiendo puntos de vista diferentes, fomentando actitudes de colaboración, seguridad en sí mismo, integridad y honestidad, adquiriendo destrezas como la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público, quedando aquí reflejada la competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. El profesorado acompañará de forma permanente el proceso proyectual de los alumnos y alumnas, aconsejando y guiando sobre los materiales, los trabajos o maquetas creados por ellos y ellas, y en las dificultades que estos presenten.

Se potenciará el uso de los instrumentos de dibujo técnico, y de todos los materiales relacionados con las artes, manejándolos con relativa soltura y obteniendo buenos resultados.

En todo caso estará orientada al desarrollo de competencias específicas, a través de situaciones





educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad: actividades en clase, tareas individuales, en grupo, relevantes, haciendo uso de recursos y materiales didácticos diversos. Entre esos recursos serán de uso común el aula virtual en Moodle centros.

- En clase se realizarán ejercicios y problemas orientados a desarrollar los saberes básicos.
- Realizaremos actividades y proyectos donde aplicaremos los contenidos estudiados para lo cual es de vital importancia traer siempre a clase los materiales necesarios; herramientas de dibujo y de pintura.
- Se incentivará la participación en la resolución de problemas que vayan surgiendo.
- En la medida en que los recursos espaciales y materiales estén disponibles se usarán las TIC.
- La lectura en clase será habitual y responderá a sesiones de lectura guiada y a planteamientos de itinerarios personalizados, según el plan de lectura incluido en el Proyecto Educativo del Centro.

## **MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

El alumnado no seguirá un libro de texto en concreto, el profesor se encargará de proporcionar todos los recursos necesarios en forma de apuntes, fotocopias, aplicaciones web, etc.

Explicación en la pizarra por parte del profesor, y toma de apuntes por parte del alumnado sobre un bloc de dibujo.

- Presentaciones a través de diferentes webs de las distintas unidades didácticas.
- Pizarras digitales.
- Prácticas fotocopiadas para la resolución por parte del alumno.

## **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

El alumnado tendrá la atención individual y personalizada según su evolución académica, la información de tránsito escolar, las reuniones de equipos docentes, las medidas generales y específicas de atención a la diversidad notificadas a las familias. La metodología tendrá como eje de actuación el DUA.

## **EVALUACIÓN**

La evaluación se realizará teniendo en cuenta los criterios de evaluación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será criterial, continua, formativa, integradora, diferenciada y objetiva; será un instrumento para la mejora tanto de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. En este sentido, deberá tenerse en cuenta el grado de consecución de las competencias específicas de la materia a través de la superación de los criterios de evaluación que tiene asociados. El profesorado llevará a cabo la evaluación del





alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas u objetivos de la materia, según corresponda.

Se establecerán indicadores de logro de los criterios, en soportes tipo rúbrica. Los grados o indicadores de desempeño de los criterios de evaluación de los cursos impares de esta etapa se habrán de ajustar a las graduaciones de insuficiente (del 1 al 4), suficiente (del 5 al 6), bien (entre el 6 y el 7), notable (entre el 7 y el 8) y sobresaliente (entre el 9 y el 10). Todos los criterios se encuentran rubricados en la programación didáctica del departamento.

## **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS ASOCIADOS**

**1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.**

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

PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.

1.2. 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.

PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.4. PEPA.2.A.5. PEPA.2.A.6.

**2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.**

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

PEPA.2.A.2. PEPA.2.A.3. PEPA.2.A.7. PEPA.2.A.8.

2.2. 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.

PEPA.2.A.1. PEPA.2.A.7. PEPA.2.B.3. PEPA.2.C.1. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.7.

**3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.**

3.1. 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.





PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.2. PEPA.2.C.3. PEPA.2.C.4. PEPA.2.C.5.

3.2. 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. PEPA.2.A.9. PEPA.2.A.10. PEPA.2.B.1. PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8.

**4. Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.**

4.1. Crear un producto artístico, 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.

PEPA.2.B.1 PEPA.2.B.2 PEPA.2.B.3 PEPA.2.B.4. PEPA.2.C.8.

4.2. 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 procesos realizados y los logros alcanzados.

PEPA.2.B.1. PEPA.2.C.8.

4.3. Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

PEPA.2.A.9. PEPA.2.B.5. PEPA.2.B.6. PEPA.2.C.6.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como láminas, presentaciones, exposiciones, proyectos artísticos, trabajos en grupo, pruebas, escalas de observación, rúbricas o portfolios, entre otros, ajustados a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Se fomentarán los procesos de coevaluación y autoevaluación de los mismos. Fundamentalmente se realizarán:

- Dibujos en láminas propuestas para cada unidad de programación.
- Proyectos individuales o grupales periódicos para valorar las competencias adquiridas.
- Valoración del material de estudio e investigación realizado por cada alumno/a.





## **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Los criterios de calificación estarán basados en la superación de los criterios de evaluación y, por tanto, de las competencias específicas.

La evaluación se realizará teniendo en cuenta dichos criterios de evaluación. En cada bloque los alumnos/as obtendrán como calificación la suma de los porcentajes de cada criterio.

En la última sesión de evaluación o evaluación ordinaria se formularán las calificaciones finales. Los resultados de la evaluación de esta materia se expresarán en los términos Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente 5 (SU), Bien 6 (BI), Notable 7-8 (NT), o Sobresaliente 9-10 (SB) para las calificaciones positivas que se obtendrán de las calificaciones de cada criterio de evaluación tal y como hemos explicado anteriormente.

