

PROGRAMACIÓN SIMPLIFICADA 4º ESO. EXPRESIÓN ARTÍSTICA

1º TRIMESTRE: TÉCNICAS GRÁFICO PLÁSTICAS

UNIDADES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS	SESIONES
U1: TÉCNICAS ARTÍSTICAS	<p>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.</p> <p>CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p> <p>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.</p> <p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>1.1. 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.</p> <p>1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y so 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>EAR.4.A.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. EAR.4.A.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas. Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada. EAR.4.A.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. Contexto histórico. EAR.4.A.4. Técnicas de estampación. 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). EAR.4.A.5. Grafiti y pintura mural.</p>	
U2: EL LENGUAJE DEL ARTE. LAS TÉCNICAS DE LA ESCULTURA. EL ARTE DEL RECICLAJE. EL ARTE NATURALIZA.	<p>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.</p> <p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes</p>	<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>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.</p>	<p>EAR.4.A.6. Técnicas básicas de creación de volúmenes. Generar un volumen por adición o sustracción de material. El molde y el vaciado. Modelado a mano. El torno. EAR.4.A.7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.</p> <p>EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales</p>	

	<p>técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, 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 de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>4.3. 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.</p>	<p>artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.</p>	
<p>SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño: retratos, esculturas, e instalaciones interactivas artísticas se exponen en el IES, se crea un plano, los ponemos en las clases para que el alumnado del IES pueda verlo.</p>				
<p>U1: La comunicación visual</p>	<p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, 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 de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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.</p>	<p>EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.</p>	
<p>U2: La fotografía</p>	<p>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.</p> <p>CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p> <p>3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención</p>	<p>EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.</p> <p>EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.</p> <p>EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.</p>	

	<p>sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p> <p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p>	<p>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.</p>		
U3: El lenguaje audiovisual.	<p>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.</p> <p>CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.</p> <p>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.</p> <p>CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>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.</p> <p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención</p>	<p>1.1. 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>4.1. 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.</p>	<p>EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.</p> <p>EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).</p>	

		<p>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 de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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 progresos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3. 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.</p>		
U4: publicidad	La	<p>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.</p> <p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, 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 de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>4.1. 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.</p> <p>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</p>	<p>EAR.4.B.8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.</p>	

		encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.		
U5: El diseño	<p>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.</p> <p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, 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 de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>	<p>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.</p> <p>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 progresos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>4.3. 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.</p>	EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	
U6: La animación y el videoarte.	<p>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.</p> <p>CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.</p> <p>4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a</p>	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.	<p>EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.</p> <p>EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.</p>	

	<p>las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.</p> <p>CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>			
--	--	--	--	--

1º Trimestre

SITUACIONE DE APRENDIZAJE 1: EL IES ES NUESTRO MUSEO

ACTIVIDADES:

1. Dibujar los módulos que componen el IES de memoria después de visualizarlos.
2. Dibujar un objeto cotidiano de clase buscando su forma estructural.
3. Dibujar un bodegón del natural
4. Elegimos un objeto y los dibujamos con las siguientes herramientas gráfico.plásticas:
 - a. Solo con lápiz
 - b. Solo con carboncillo
 - c. Solo con lápices de colores.
 - d. Solo con ceras.
 - e. Solo con tinta
 - f. Solo con boli
 - g. Solo con rotulador
 - h. Solo con acuarela
 - i. Solo con témpera.
5. Mural: **qué es el ARTE?**
6. Hacemos un linóleo
7. El monotipo: trabajamos con hojas de árboles.
8. El autorretrato ideal: mi cara y un retrato de la historia del arte que me guste.
9. Retratamos a un/a compañero/a.
10. Otras producciones artísticas:
 - a. Perspectivas: cómo me relacionen conmigo mismo y con los demás?
 - b. Coge uno/deja uno. Posits donde se intercambian ideas, sentimientos, necesidades.
11. Humanoide con alambre galvanizado: movimiento
12. Cartón para construir:
 - a. Columnas griegas
 - b. Esculturas abstractas
13. Actividad complementaria: visita a Montenmedio (Vejer)
14. PRODUCTO FINAL: retratos, esculturas, e instalaciones interactivas artísticas se exponen en el IES, se crea un plano, los ponemos en las clases para que el alumnado del IES pueda verlo.

2º Trimestre.

Situación de aprendizaje 2: diseño de un producto o servicio con su campaña publicitaria. (unidades 3, 4 y 5)

ACTIVIDADES:

1. Imágenes y letras: letras de cartón en 3D con imágenes dibujadas para crear un mensaje.
2. Sobre cuadros impresionista se trabajan las leyes de la composición.
3. Retrato y emociones con color (pintrest)
4. Impresión ecológica: antiotipia.
5. Fotomontaje digital.
6. Fotorreportaje
7. Una historia real: un cómic o una fotonovela.
8. Fotografiando la publicidad de nuestra ciudad.
9. Proyectamos una campaña publicitaria sobre igualdad de géneros.
10. El rediseño de un producto.
11. Diseñando un paquete
12. Ergonomía
13. Protothinking
14. PRODUCTO FINAL: Diseño de un producto o servicio y crear una campaña publicitaria para su promoción.

Situación de aprendizaje 3: creación de un vídeo que narra las experiencias del último curso de secundaria. (vídeo clip donde se fusionen distintas técnicas artísticas)

ACTIVIDADES:

1. Stop-motion
2. Un vídeo: un día
3. Entrevista a un artista profesional.
4. PRODUCTO FINAL: creación de un vídeo que narra las experiencias del último curso de secundaria