

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO





EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Curso: 4º ESO

Horas: 3 horas semanales

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.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.

SABERES BÁSICOS

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 videoarte.

INTERÉS POSTERIOR POR LA ASIGNATURA

Esta materia proporciona formación en multitud de apartados artísticos que, en buena medida, son aprovechados o requeridos en los estudios posteriores de los alumnos en el campo de las artes, diseño, publicidad, imagen



y sonido, o en su futuro profesional, por lo que resulta interesante para los alumnos que deseen seguir cualquier vía formativa posterior:

- Bachillerato de Artes.
- Bachillerato Tecnológico.

METODOLOGÍA

Esta materia se desarrolla en el Aula de Plástica, realizando gran cantidad de actividades o ejercicios prácticos sobre sus contenidos.

- Metodología cooperativa
- El proyecto como metodología:
- Investigación e innovación

La investigación real tiene lugar cuando los alumnos siguen un proceso como este: plantean sus propias preguntas, buscan recursos y responden a esas preguntas, generan dudas y cuestionan, revisan y establecen conclusiones. Esta investigación trae consigo la innovación real: surgen nuevas preguntas, nuevos productos y nuevas soluciones.

Las nuevas dudas que surgen deben incorporarse paulatinamente. Se trata en definitiva de promover la generación de dudas, la crítica y la colaboración.

- Revisión y retroalimentación

Mientras trabajan, revisan unos a otros sus trabajos tomando como referencia las rúbricas y los ejemplos. Es necesario enseñar a los alumnos a evaluar el trabajo de otros tomando como referencia las rúbricas.

- Presentación pública del trabajo

El ideal es presentarlo no solo a los profesores y compañeros sino trabajar con la idea de un producto que se va a presentar a una audiencia general y que va a ser puesto a disposición de todos.

La evaluación de la asignatura se realiza mediante pruebas prácticas (ejercicios de diferentes características) de cada uno de los apartados indicados en la sección de contenidos.

Se emplean los siguientes **instrumentos** para el desarrollo de las clases:

- Aula Virtual, con los contenidos de consulta, las actividades y las calificaciones o comentarios del profesor.
- Notas de clase.



-
- Notas de pruebas.
 - Anotaciones diarias del profesor.
 - Utilización de medios digitales.