

## 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.
- Geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación.
- 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 guión y el storyboard.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guión o proyecto, 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 vídeo-arte.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El carácter competencial que nuestra la legislación confiere a la evaluación una dimensión integradora. Las Competencias Específicas y los Saberes adquiridos en cada una de las áreas de la etapa están estrechamente vinculadas a las Competencias del Perfil de Salida.

De acuerdo con el doble planteamiento del curso, reflexivo y productivo, el desarrollo de las clases comprenderá tres niveles metodológicos complementarios, sin que estos lleguen a ser independientes entre sí. El curso comprende:

### 1. Tareas de tipo teórico-reflexivo, consistentes en:

- El análisis y comentario oral de imágenes artísticas reproducidas.

**2. Tareas plástico-productivas.** El aula de plástica funcionará a modo de taller, cuyas producciones estarán coordinadas con los temas teóricos, de manera que, dentro de lo posible, se buscará la máxima aplicación de los conceptos teóricos y se procurará que el alumno los aprenda con su propia experiencia, esto es, iniciando e introduciendo al alumno en las prácticas productivas. El alumno puede llegar a entender mejor las cuestiones de fondo relativas a las artes plásticas si se le implica directamente en ellas de manera práctica. Es necesario un planteamiento vivencial del trabajo en el aula: que el alumno descubra cómo hacer suyo cada proyecto y que se sumerja en el ambiente artístico como parte activa y creativa. Para que los saberes básicos de la materia echen raíces en la estructura mental del alumno, creemos que hay que huir de todo método que reduzca el papel del mismo a la tarea mecánica de escuchar, retener y reproducir información.

Por esto asumimos un método de aprendizaje que se apoya en PROYECTOS. Cada proyecto consistirá en un conjunto de ejercicios o actividades creativas referentes a un tema propuesto, buscando siempre que el contenido del proyecto se acerque a los afectos e intereses del alumno, para que de este modo pueda resultar estimulante desde el principio. El enunciado y objetivos de cada proyecto deberán ser precisos y claros, pero también flexibles, en el sentido de que serán adaptables a los intereses de cada individuo, si estos intereses están justificados y si observa que para el desarrollo de su creatividad es bueno personalizar el enfoque. Con los proyectos se persigue evitar los enfoques analíticos de la plástica. Empeñados, a menudo, en sistematizar y descomponer racionalmente el lenguaje visual. Los proyectos serán excusas de trabajo para iniciar al alumno en el proceso de creación y en la resolución de problemas de índole productiva y conceptual.

**3. Rúbrica coeducativa:** Permite la evaluación de un estudiante a través de sus propios compañeros. El uso de la coevaluación anima a que los estudiantes se sientan parte de una comunidad de aprendizaje e invita a que participen en los aspectos claves del proceso educativo, haciendo juicios críticos acerca del trabajo de sus compañeros. Esta evaluación se realizará en exposiciones orales del alumnado.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- El 50% de la nota saldrá de la realización y entrega, dentro del plazo previsto, de todos los trabajos planteados, realizados con un mínimo de corrección, teniendo en cuenta los saberes básicos programados en cada uno de ellos.
- El 30% se contabilizará con las pruebas objetivas, que versarán sobre los contenidos impartidos en cada evaluación. En la prueba objetiva estarán reflejados la puntuación de cada ejercicio. En el caso de que no hubiera prueba objetiva, dicho porcentaje se sumaría al anterior (Trabajo)
- El 20% restante vendrá determinado por la actitud, trabajo e interés mostrado en clase. En el caso de que el alumno/a no traiga el material solicitado para el trabajo en el aula podrá penalizar en este tanto por ciento de la nota de la evaluación. Si la situación económica familiar fuera la causa de no disponer del mismo, no se tendrá en cuenta, ya que en el aula se precisa de material de préstamo para el alumnado, aportado por el centro.