



**RESUMEN
PROGRAMACIÓN
EXPRESIÓN ARTÍSTICA
4º ESO**

Distribución temporal de los criterios, saberes e instrumentos de evaluación.

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
<p>Competencia específica 1</p> <p>Analizar manifestaciones artísticas y creativas 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. (18%)</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. (9%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, graffiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>1ª Evaluación</p> <p>2ª Evaluación</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. (9%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, graffiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>1ª Evaluación</p> <p>2ª Evaluación</p>

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
<p>Competencia específica 2</p>	<p>2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p>	

<p>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>(17%)</p>	<p>exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>(8%)</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>1ª Evaluación</p> <p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>
	<p>2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas creativamente, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes adecuados de los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina la respuesta artística y la percepción de esta.</p> <p>(9%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>1ª Evaluación</p> <p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>

	Criterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
<p>Competencia específica 3</p> <p>Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus</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>(8%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas</p>	<p>1ª Evaluación</p> <p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>

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. (17%)			de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	
	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, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados. (9%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	1ª Evaluación 2ª Evaluación 3ª Evaluación

	Crterios de evaluación	Saberes Básicos	Instrumentos de evaluación	Temporalización Trimestral
Competencia específica 4 Crear producciones artísticas y creativas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos,	4.1. Crear un producto creativo y 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. (8%)	A. Técnicas gráfico-plásticas. B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.	Búsqueda de información veraz y contrastada. Trabajos e investigaciones. Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones. Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.	2ª Evaluación 3ª Evaluación

<p>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>(48%)</p>	<p>4.2. Exponer el resultado de crear un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos y los logros alcanzados. (8%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>
	<p>4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión de forma razonada y respetuosa. (8%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>
	<p>4.4. Reconocer a los diferentes creativos: artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en el contexto cántabro y por extensión global. (8%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>

	<p>4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos. (8%)</p>	<p>A. Técnicas gráfico-plásticas.</p> <p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Búsqueda de información veraz y contrastada.</p> <p>Trabajos e investigaciones.</p> <p>Fotografía, videoarte, cine, grafiti, diseño, arte digital e intervenciones.</p> <p>Exposición oral, lista de comprobación, escalas de valoración, observación diaria, debates y rúbricas.</p>	<p>2ª Evaluación</p> <p>3ª Evaluación</p>
	<p>4.6. Representar elementos y objetos de diseño, aplicando sistemas de representación y normalización en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos. (8%)</p>	<p>B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.</p>	<p>Sistema de perspectiva axonométrica, el sistema de perspectiva caballera.</p>	<p>2ª Evaluación</p>

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 como "collage", "frottage", "grattage", calcomanía, "objet trouvé", "dripping", "assemblage readymade", instalación, fotomontaje, "body art", performance, arte digital, video arte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- Técnicas de dibujo geométrico aplicado a las artes visuales.
- Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móvil.
- 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.

- Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual.
- Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte.
- Percepción visual y psicología de la imagen.
- 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".
Movimientos de cámara.
- 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. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a la discriminación.
- Proyectos de diseño y publicidad.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
- Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.
- Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas), axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos.
- Normalización.
- Construcción de formas tridimensionales aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.
- Técnicas básicas de animación y de edición de vídeo. Programas y aplicaciones para móvil.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.