



Proyectos de Artes Plásticas y Visuales

Optativa 1ºESO, Dpto Dibujo, 2 horas semanales

Introducción



El **desarrollo de la capacidad creativa** es un objetivo fundamental a lo largo de la educación secundaria e imprescindible para hacer frente a los nuevos retos que nos plantea la sociedad actual. El alumnado de Educación Secundaria Obligatoria necesita **espacios de creación, experimentación y expresión**, lugares donde pueda aprender, de una forma práctica e integral, **herramientas y técnicas artísticas que le permitan buscar soluciones creativas a supuestos concretos**, al mismo tiempo que se inicia en la comprensión de la importancia del hecho artístico para el desarrollo personal y social. Junto con este desarrollo de la capacidad creativa, se atenderá el entrenamiento de la motricidad y la percepción, que son consideradas como habilidades básicas para que el alumnado mejore su rendimiento y la adquisición de distintas competencias, así como el desarrollo de cualidades expresivas y comunicativas por medio de la experimentación.

En este curso, tendrás la oportunidad de explorar diferentes técnicas de arte, desde el dibujo y la pintura hasta la escultura y el diseño gráfico. Aprenderás a comunicar tus ideas y emociones a través del arte, mientras desarrollas habilidades clave como la observación, la imaginación y la resolución de problemas. **¡Ven y descubre tu talento para explorar el mundo del arte y da rienda suelta a tu creatividad!**

A. El proceso creativo.

- Fases del proceso creativo.
- Planteamiento de un proyecto artístico: necesidades y objetivos.
- Estrategias creativas para la resolución de problemas. Técnicas de pensamiento divergente. Visual thinking.

B. El arte para entender el mundo.

- El arte como medio de expresión a lo largo de la historia.
- Reconocimiento de valores comunicativos, artísticos y expresivos en las imágenes fijas y en movimiento.
- El arte en el entorno más cercano: movimientos culturales y museos.

C. Experimentación con técnicas artísticas.

- Técnicas y medios gráfico-plásticas.
- Técnicas y medios audiovisuales.
- Experimentación y aplicación de técnicas en proyectos.

D. La actividad artística interdisciplinar relacionada con el entorno educativo.

- Arte y ciencia.
- Arte y naturaleza. Reciclaje, ecología y sostenibilidad.
- Trabajos artísticos para modificar espacios escolares. La instalación en la escuela.
- El proyecto artístico interdisciplinar.

Saberes básicos



Metodología

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

- Metodología cooperativa.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Investigación e innovación.
- Revisión y retroalimentación.
- Presentación pública del trabajo.

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, usando los siguientes instrumentos:

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

Interés por la materia

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.



Vídeo explicativo

Expresión Artística

Optativa 4ºESO, Dpto Dibujo, 3 horas semanales

Introducción



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.

Explora diversas formas de arte, desde la pintura y el dibujo hasta la música y el teatro. Desarrolla tus habilidades artísticas mientras te sumerges en un mundo de imaginación y autoexpresión. **¡Atrévete a explorar tu lado creativo y deja volar tu imaginación en Expresión Artística!**

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.
- 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.
- Publicidad. Campos y ramas del diseño. Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte..

Metodología

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

- Metodología cooperativa.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Investigación e innovación.
- Revisión y retroalimentación.
- Presentación pública del trabajo.

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, usando los siguientes instrumentos:

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

Interés por la materia

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.



Vídeo explicativo



Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales

Optativa 2ºBTO, Dpto Dibujo, 4 horas semanales

Introducción



La materia de Creación de Contenidos Artísticos y Audiovisuales pretende facilitar la adquisición de las competencias a través del **desarrollo de proyectos** que, partiendo del análisis objetivo y crítico de diferentes **producciones audiovisuales**, tales como **fotografías, proyectos publicitarios, cortos, películas y obras de arte** (videoarte y arte digital, entre otras), permitan que los alumnos y alumnas puedan crear y expresarse a través de **producciones propias, realizadas de forma individual o colaborativa**. Se trabajarán aspectos como la narrativa audiovisual, el uso de tecnologías de edición y producción, análisis de obras y estilos artísticos, así como la reflexión crítica sobre el impacto social y cultural de los medios audiovisuales.

En definitiva, aprenderás a contar historias de manera impactante, a dominar herramientas de edición y producción, y a comprender el poder del arte en la sociedad actual. **¡Si te apasiona el cine, la fotografía, la música y quieres expresarte de forma innovadora, esta materia es para ti!**

Saberes básicos

A. Cultura audiovisual.

- Impacto social.
- Gestión de proyectos audiovisuales.
- Creaciones audiovisuales. La imagen en las redes sociales, en la publicidad, espectáculos, streaming, directos y retransmisiones, entre otras.
- El audiovisual como forma de arte: fotografía y cine, arte digital, video instalaciones- video arte e instalaciones artísticas y videoclip, entre otros. Arte inmersivo y arte sensorial.
- Derechos de autor

B. Preproducción

- La idea generatriz. Procesos creativos. La creatividad como destreza personal.
- Fases de la producción audiovisual
- Elementos formales de la fotografía y el audiovisual
- Encuadre y composición
- Planificación y angulación
- Movimientos de cámara
- Narrativas. El lenguaje audiovisual
- Guión literario, guión técnico y storyboard

C. Producción

- El proyecto fotográfico. Iluminación.
- Animación. Los principios de la imagen en movimiento. Instrumentos ópticos: de los zoótrofos al stopmotion; aplicaciones digitales de animación.
- Proyecto audiovisual. Uso del tiempo; planos y secuencias; record.
- Proyecto sonoro. Registro y arte sonoro

D. Montaje y postproducción

- Edición de fotografía. Fotomontaje
- Edición de vídeo. El montaje
- Edición de audio. Banda sonora y efectos sonoros.
- Programas y aplicaciones de edición digital de imagen y sonido.

Metodología

El carácter esencialmente práctico de esta materia requiere metodologías específicas. Esta materia se desarrolla en el Aula de Informática y Dibujo, realizando gran cantidad de actividades o ejercicios prácticos sobre sus contenidos.

La **evaluación** de la asignatura se realiza mediante **pruebas prácticas** (desarrollo de simulaciones, ejercicios o diseños) realizadas de forma manual o con ordenador de cada uno de los apartados indicados en la sección de saberes básicos.

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.
- Programas informáticos y aplicaciones online.

Interés por la materia

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:

- **Cine y Televisión.**
- **Producción Audiovisual.**
- **Diseño Gráfico y Multimedia.**
- **Artes Visuales y Diseño.**
- **Educación Artística.**
- **Marketing y Comunicación Visual.**
- **Producción Musical.**



Vídeo explicativo