



EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN DE EPVA 1º DE ESO

BLOQUES DE SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.1.A.1. Los géneros artísticos a lo largo de la Historia del Arte.

EPV.1.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. Las formas geométricas en el arte y en el entorno. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

EPV.1.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación. EPV.1.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.1.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.1.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.1.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.1.C.1. El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.

EPV.1.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas.

Su uso en el arte y sus características expresivas. Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.1.D.1. El lenguaje y la comunicación visual. Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.

EPV.1.D.2. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura. EPV.

1.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.1.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.

Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Tales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular.

Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.

Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de ovalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

METODOLOGÍA. Así trabajamos

PRINCIPIOS METODOLÓGICOS EPVA:

- a.- Partir del trabajo por proyectos para articular los objetivos, contenidos y los medios para conseguirlos.
- b.- El enfoque de las «propuestas de trabajo» con sus actividades de «verificación», de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- c.- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- d.- El planteamiento de actividades grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. Así evaluamos

- Entrega de trabajos con puntualidad
- Observación directa del trabajo y participación en el Aula.
- Observación de las actitudes personales del alumno
- Forma de organizar el trabajo, estrategias que utiliza, cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc.
- Revisión y corrección continua del cuaderno del alumno
- Realización de proyectos y prácticas
- Exámenes escritos
- Observación del trabajo en equipo y responsabilidad individual como miembro de un grupo (este curso se llevará a cabo este apartado en la medida de lo posible)
- Elaboración de memorias de proyectos
- Revisión y análisis de los trabajos del alumno
- Entrevistas individuales
- Observación en los debates y coloquios



EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN DE EPVA 3º DE ESO

BLOQUES DE SABERES BÁSICOS

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía

EPV.3.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

EPV.3.A.2. El patrimonio cultural y artístico en relación con su contexto histórico y natural, conocimiento, estudio y valoración de las responsabilidades que supone su conservación, sostenibilidad y mejora. El patrimonio arquitectónico.

B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.

EPV.3.B.1. El lenguaje visual como forma de comunicación.

EPV.3.B.2. Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. Entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.

EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.

EPV.3.B.4. La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.

EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.

EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.

EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

EPV.3.D.1. Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

EPV.3.D.2. Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje de proyectos de video-arte.

E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.

EPV.3.E.1. Análisis y representación de formas. Formas geométricas y formas orgánicas. Formas geométricas en la arquitectura.

EPV.3.E.2. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos. Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás. Ángulos: clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones. Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales. Lugares geométricos: definición y trazados. Mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos. Resolución de trazados con rectas y curvas. Los triángulos: clasificación y trazados. El baricentro, el incentro o el circuncentro. Los cuadriláteros: clasificación y trazados. Los polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio. Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseño aplicando giros y simetrías de módulos.

EPV.3.E.3. Redes modulares. Aplicación de diseños con formas geométricas planas, teniendo como ejemplo el legado andalusí y el mosaico romano.

EPV.3.E.4. Los sistemas de representación y su aplicabilidad práctica. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

METODOLOGÍA. Así trabajamos

- a.- Partir del trabajo por proyectos para articular los objetivos, contenidos y los medios para conseguirlos.
- b.- El enfoque de las «propuestas de trabajo» con sus actividades de «verificación», de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- c.- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- d.- El planteamiento de actividades grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. Así evaluamos

- Entrega de trabajos con puntualidad
- Observación directa del trabajo y participación en el Aula.
- Observación de las actitudes personales del alumno
- Forma de organizar el trabajo, estrategias que utiliza, cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc.
- Revisión y corrección continua del cuaderno del alumno
- Realización de proyectos y prácticas
- Exámenes escritos
- Observación del trabajo en equipo y responsabilidad individual como miembro de un grupo (este curso se llevará a cabo este apartado en la medida de lo posible)
- Elaboración de memorias de proyectos
- Revisión y análisis de los trabajos del alumno
- Entrevistas individuales
- Observación en los debates y coloquios



EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN DE DIBUJO TÉCNICO 4º DE ESO

BLOQUES DE SABERES BÁSICOS

A. Fundamentos de la Geometría.

DBT.4.A.1. La geometría en la naturaleza y en el entorno. Observación directa e indirecta.

DBT.4.A.2. Aplicación del dibujo técnico como elemento de comunicación gráfica y generador de formas.**DBT.4.A.3. Desarrollo histórico del Dibujo Técnico. Referencias en el Patrimonio Cultural Andaluz.**

DBT.4.A.4. Presencia de la geometría en las distintas expresiones artísticas (patrimonio arquitectónico, diseño gráfico, cómic, diseño industrial, pintura, etc.). Referentes en el Patrimonio Artístico Andaluz.

DBT.4.A.5. Precisión, claridad y limpieza en las ejecuciones. Uso correcto de los materiales propios del Dibujo Técnico.

B Geometría plana.

DBT.4.B.1. Conceptos y trazados elementales en el plano. Construcciones poligonales. Clasificación de polígonos. Triángulos, cuadriláteros, polígonos regulares y polígonos estrellados. Aplicación de trazados fundamentales para el diseño de redes modulares.

DBT.4.B.2. Proporcionalidad, razón de proporción, reglas de proporción. Equivalencia y semejanza. DBT.4.B.3. Transformaciones geométricas en el plano.

DBT.4.B.4. Geometría curvilínea, tangencias básicas y enlaces. Definición y trazados.

C Geometría descriptiva.

DBT.4.C.1. Tipos de proyección y de sistemas de representación y su aplicación.

DBT.4.C.2. Sistema diédrico: representación de punto, recta y plano.

DBT.4.C.3. Sistema diédrico: Relaciones entre elementos: intersecciones, paralelismo y perpendicularidad.**DBT.4.C.4. Proyecciones diédricas de sólidos geométricos sencillos.**

DBT.4.C.5. Sistema axonométrico, ortogonal y oblicuo. Perspectivas isométrica y caballera. Representación de sólidos geométricos sencillos.

DBT.4.C.6. Sistema cónico: fundamentos y elementos del sistema. Perspectiva frontal. Representación de sólidos geométricos y espacios sencillos.

D. Normalización y documentación gráfica de proyectos.

DBT.4.D.1. Escalas y formatos. Representación del entorno según finalidad.

DBT.4.D.2. Concepto de normalización. Las normas fundamentales UNE e ISO.

DBT.4.D.3. Representación de cuerpos y piezas industriales sencillas. Vistas principales.**DBT.4.D.4. Acotación. Tipos de líneas y grosores.**

DBT.4.D.5. Aplicación del lenguaje técnico en la creación de un proyecto tridimensional, desde el boceto hasta la materialización.

E. Herramientas digitales para dibujo.

DBT.4.E.1. Iniciación al dibujo digital en 2D y 3D. Aplicaciones informáticas

DBT.4.E.2. Generación de volúmenes básicos.

DBT.4.E.3. Creación digital de un proyecto artístico.

METODOLOGÍA. Así trabajamos

- a.- Partir del trabajo por proyectos para articular los objetivos, contenidos y los medios para conseguirlos.
- b.- El enfoque de las «propuestas de trabajo» con sus actividades de «verificación», de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- c.- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- d.- El planteamiento de actividades grupales, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. Así evaluamos

- Entrega de trabajos con puntualidad
- Observación directa del trabajo y participación en el Aula.
- Observación de las actitudes personales del alumno
- Forma de organizar el trabajo, estrategias que utiliza, cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc.
- Revisión y corrección continua del cuaderno del alumno
- Realización de proyectos y prácticas
- Exámenes escritos
- Observación del trabajo en equipo y responsabilidad individual como miembro de un grupo (este curso se llevará a cabo este apartado en la medida de lo posible)
- Elaboración de memorias de proyectos
- Revisión y análisis de los trabajos del alumno
- Entrevistas individuales
- Observación en los debates y coloquios



EXTRACTO DE LA PROGRAMACIÓN DE EAR 4º DE ESO

BLOQUES DE SABERES BÁSICOS

A. Técnicas gráfico-plásticas.

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: Dürero, 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.

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.

EAR.4.A.8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.A.9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

EAR.4.B.1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.

EAR.4.B.2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.

EAR.4.B.4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. La imagen secuenciada.

EAR.4.B.5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.

EAR.4.B.6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.

EAR.4.B.7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

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.

EAR.4.B.9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. EAR.4.B.10. Técnicas básicas de animación.

EAR.4.B.11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.

METODOLOGÍA. Así trabajamos

- a.- Partir del trabajo por proyectos para articular los objetivos, contenidos y los medios para conseguirlos.
- b.- El enfoque de las «propuestas de trabajo» con sus actividades de «verificación», de manera que proporcionen un aprendizaje activo, en tanto que promueven la construcción de conceptos.
- c.- La orientación significativa del aprendizaje, partiendo de organizadores que ayuden al análisis de los nuevos conocimientos, así como proponiendo elementos motivadores.
- d.- El planteamiento de actividades grupos, para contrastar la elaboración y crear actitudes de colaboración.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. Así evaluamos

- Entrega de trabajos con puntualidad
- Observación directa del trabajo y participación en el Aula.
- Observación de las actitudes personales del alumno
- Forma de organizar el trabajo, estrategias que utiliza, cómo resuelve las dificultades que se encuentra, etc.
- Revisión y corrección continua del cuaderno del alumno
- Realización de proyectos y prácticas
- Exámenes escritos
- Observación del trabajo en equipo y responsabilidad individual como miembro de un grupo (este curso se llevará a cabo este apartado en la medida de lo posible)
- Elaboración de memorias de proyectos
- Revisión y análisis de los trabajos del alumno
- Entrevistas individuales
- Observación en los debates y coloquios