

**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
PROYECTO INTERDISCIPLINAR
“TALLER DE CREATIVIDAD”.**

**EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA. 1º
ESO
2025 / 2026**

1.- INTRODUCCIÓN

De conformidad con la normativa reguladora de la organización y funcionamiento de los centros docentes que resulta de la aplicación, el profesorado integrante de los distintos departamentos de coordinación didáctica elaborará las programaciones de las materias o ámbitos de los cursos de primero y tercero que tenga asignadas, a partir de lo establecido en los Anexos II, IV, V y VI mediante la concreción de las competencias específicas, los criterios de evaluación, la adecuación de los saberes básicos y su vinculación con el resto de elementos del currículo, así como el establecimiento de situaciones de aprendizaje que integran estos elementos de manera que se contribuya a la adquisición de las competencias secuenciadas de forma coherente con el curso de aprendizaje del alumnado, siempre de manera contextualizada.

Se han de tener como referente los descriptores operativos del Perfil competencial al término de segundo curso y del Perfil de salida al término de la Enseñanza Básica relacionados con cada una de las competencias específicas. Todo ello responderá a los principios pedagógicos regulados en el artículo 6 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

La finalidad principal del Proyecto Interdisciplinar es la de conectar lo estudiado en cada nivel con la realidad, llevando a la práctica iniciativas en cualquier ámbito de la vida, ya sea este, tecnológico, científico, económico, humanístico, artístico, etc. Pero al mismo tiempo, acercarse a la investigación de un tema determinado, con el uso de nuevas tecnologías y recursos informáticos y tecnológicos y su exposición al resto de la comunidad educativa.

Con el Proyecto Interdisciplinar, el alumnado tiene oportunidad de profundizar en su formación e incrementar el desarrollo de capacidades como la comunicación, la búsqueda y recepción de información procedente de cualquier tipo de fuente, el intercambio de ideas entre un equipo de trabajo, y la conclusión y exposición de un trabajo real, utilizando para ello, las tecnologías de la información y la comunicación. El Proyecto Interdisciplinar elegido por el alumnado para su realización estará relacionado con la vía de materias opcionales elegidas. Y el trabajo de investigación correspondiente en el proyecto interdisciplinar deberá trabajarse en grupo, para que el alumnado desarrolle su capacidad de trabajo en grupo, seleccionando los trabajos, asesorado por el profesorado encargado, sugiriendo ciertos temas relacionados con su elección de perfil a seguir en sus estudios.

Con el Proyecto Interdisciplinar TALLER DE CREATIVIDAD, el alumnado tiene oportunidad de profundizar en su formación e incrementar el desarrollo de capacidades como la comunicación, la búsqueda y recepción de información procedente de cualquier tipo de fuente, el intercambio de ideas entre un equipo de trabajo, y la conclusión y exposición de un trabajo real, utilizando para ello, además de la muestra de todo el trabajo físico realizado y la difusión mediante las tecnologías de la información y la comunicación. Este proyecto interdisciplinar se trabajará de forma individual y en grupo, para que el alumnado también desarrolle su capacidad de trabajo en grupo, seleccionando los trabajos, asesorado por el profesorado encargado, sugiriendo temas y técnicas más apropiadas al perfil de cada alumno.

2. JUSTIFICACIÓN

Los principios por los que debe guiarse la elección y desarrollo de un Proyecto Interdisciplinar en Educación Secundaria Obligatoria deben ser por tanto, los siguientes:

- Que facilite, requiera y estimule la búsqueda de informaciones, la aplicación global del conocimiento, de los saberes prácticos, capacidades sociales y destrezas, no necesariamente relacionados con las materias del currículo, al menos no todos ellos.
- Que implique la realización de algo tangible (prototipos, objetos, intervenciones en el medio natural, social y cultural, inventarios, recopilaciones, exposiciones, digitalizaciones, planes, estudios de campo, encuestas, recuperación de tradiciones y de lugares de interés, publicaciones, etc.)
- Que contribuya a realizar actividades que de alguna forma conecten con el mundo real, los trabajos y ocupaciones de la vida real adulta y posterior a la escolarización.
- Que elija como núcleo vertebrador algo que tenga conexión con la realidad, que dé oportunidades para aplicar e integrar conocimientos diversos y dé motivos para actuar dentro y fuera de los centros docentes.
- Que los alumnos y alumnas sigan y vivan la autenticidad del trabajo real, siguiendo el desarrollo completo del proceso, desde su planificación, distintas fases de su realización y el logro del resultado final.
- Que fomente la participación de todos y todas en las discusiones, toma de decisión y en la realización del proyecto, sin perjuicio de que puedan repartirse tareas y responsabilidades.
- Que considere las repercusiones del trabajo y de las acciones humanas en general, así como la utilización de cualquier tipo de recursos, las actuaciones sobre el medio natural, social, económico o cultural presentes y de las generaciones venideras.
- Que procure que el alumnado adquiera responsabilidades de aprendizaje y en cuanto a la realización del proyecto.

Estos principios son contemplados en esta materia concreta puesto que:

1. Requiere de la búsqueda de información tanto en el aula como a través de Internet para asimilar la información sobre el desarrollo de la capacidad creadora a través del conocimiento y uso de las diferentes técnicas artísticas.
2. Requiere de la realización de diferentes proyectos relacionados con el ámbito mediante el trabajo individual y cooperativo, planificando y utilizando métodos, procedimientos y recursos coherentes con el fin perseguido.
3. Las actividades están emparentadas con lo que requiere la sociedad actual en la que las tecnologías de la información y la comunicación son vitales.
4. En la realización de actividades creativas se podrán incluir elementos que se relacionen con las diferentes materias y actividades realizadas en el centro.
5. Fomenta la realización de debates sobre los distintos procesos y su ejecución.
6. Desarrollan destrezas y habilidades específicas para el análisis, diseño, elaboración, utilización o manipulación de forma segura, ordenada y responsable de los materiales, recursos, objetos, productos o sistemas tecnológicos empleados en el proyecto, aplicando las medidas básicas de seguridad para la prevención de riesgos.
7. Requerirá de su responsabilidad para alcanzar los objetivos propuestos.
8. Valorar el trabajo en equipo y comprender la necesidad y la importancia de una buena planificación y organización.
9. Participar en las actividades de grupo escuchando y respetando las ideas u opiniones de los demás para participar de manera conjunta en la toma de decisiones y la correcta ejecución del proyecto.
10. Que el alumnado comprenda y asimile las distintas fases que comprenden la ejecución del proyecto.
11. Conocimiento, selección y utilización correcta de los instrumentos, útiles y materiales que son propios de las artes plásticas.
12. Valorará la creación artística, manteniendo una actitud de respeto y tolerancia con las obras propias y ajenas.
13. Utilizará las tecnologías de la información y de la comunicación como herramienta de aprendizaje y de comunicación, valorando su uso para recoger información de forma autónoma, y como instrumento de colaboración y para dar difusión de los trabajos realizados en los proyectos realizados.
14. Presentación del producto final (creaciones) en una exposición final dando difusión al proyecto realizado.

3. OBJETIVOS. VINCULACIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL Y EL PERFIL DE SALIDA AL TÉRMINO DE LA ENSEÑANZA BÁSICA.

Según el artículo 7 del RD 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

<p>Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.</p> <p><i>En nuestro proyecto realizaremos un estudio interdisciplinar con la materia de Historia analizando el desarrollo de las técnicas artísticas a lo largo de la historia.</i></p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>1.1. Se introduce en el reconocimiento de los factores históricos y sociales que rodean a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo de manera simple, de forma oral, escrita o visual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, incorporando además la perspectiva de género.</p> <p>1.2. Muestra interés por la conservación, preservación y difusión del patrimonio cultural y artístico, a través de iniciarse en el conocimiento y el análisis guiado de obras de arte comenzando por el que le es más cercano, utilizándolo en sus propias creaciones, en las que manifieste aspectos de su propia identidad cultural.</p> <p>1.3. Se inicia en el análisis de la importancia de las formas geométricas básicas de su entorno, identificando los elementos plásticos del lenguaje visual en el arte y en el entorno, tomando como modelo el legado andalusí y el mosaico romano.</p>
--	--

<p>Competencia específica 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>2.1. Conoce y emplea el proceso creativo desde la intención hasta la realización, comprendiendo las dificultades del mismo mediante el intercambio de experiencias y el diálogo, detectando prejuicios hacia otras expresiones culturales y reflexionando sobre la discriminación y rechazo que estos provocan.</p> <p>2.2. Se inicia en el análisis, de forma guiada, de diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, respetando las creaciones, vengan estas de donde vengan, comenzando a establecer un juicio basado en el conocimiento.</p> <p>2.3. Analiza, valora y realiza composiciones inspiradas en la naturaleza introduciendo aspectos básicos compositivos y experimentando al menos con dos técnicas de expresión gráfico-plásticas bidimensionales.</p>
--	--

<p>Competencia específica 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>3.1. Iniciar un acercamiento a la observación y análisis de forma respetuosa en relación con las diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales como forma de configuración de la cultura artística personal.</p> <p>3.2. Empezar a concebir el campo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales como un elemento cultural indispensable en la sociedad contemporánea mediante el conocimiento de las obras pasadas y también contemporáneas.</p> <p>3.3. Se inicia en la identificación de la importancia de la presentación de las creaciones propias a partir de técnicas audiovisuales básicas, compartiendo estas producciones con el resto del alumnado.</p>
--	---

<p>Competencia específica 4: Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>4.1. Iniciar la exploración y el reconocimiento de las características propias de los diversos lenguajes y medios de expresión artística en relación con los contextos culturales, sociales y artísticos en los que han sido producidos como forma de investigación dentro del ámbito creativo.</p> <p>4.2. Comenzar a aplicar en las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias las conclusiones extraídas mediante el reconocimiento y comprensión de las respuestas que otros creadores y creadoras han efectuado ante preguntas similares.</p>
<p>Competencia específica 5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>5.1. Iniciar un acercamiento al proceso de comunicación que constituye la creación de obras plásticas, visuales y audiovisuales como medio de transmisión de ideas y pensamientos.</p> <p>5.2. Adquirir y desarrollar el imaginario propio a través de la implementación de un pensamiento creativo caracterizado por mensajes cuya canalización discurre a través de cauces plásticos, visuales y audiovisuales, favoreciendo el comienzo de la integración de conceptos como la racionalidad, la empatía o la sensibilidad.</p> <p>5.3. Empezar a descubrir y seleccionar aquellos procedimientos y técnicas más idóneos en relación con los fines de presentación y representación perseguidos.</p> <p>6.1. Comprender su pertenencia a un contexto cultural, en este caso el Andaluz, con el descubrimiento y análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones de artistas actuales, mostrando empatía y una actitud colaborativa, abierta y respetuosa.</p>

<p>Competencia específica 6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>6.2. Identificar la representación de las vivencias y la visión del mundo que habita el alumnado, como un medio válido para aumentar la autoestima y el conocimiento de sí mismo y de sus iguales, favoreciendo los procesos de relación interpersonal.</p> <p>6.3. Entender la historia del arte y la cultura como un todo continuo e inseparable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente.</p>
--	---

<p>Competencia específica 7: Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>7.1. Analizar y comprender el proceso creativo de un proyecto artístico, así como diferenciar las distintas técnicas visuales o audiovisuales utilizadas para la generación de mensajes.</p> <p>7.2. Iniciar la elaboración de producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</p>
---	--

<p>Competencia específica 8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</p> <p><i>En nuestro proyecto realizaremos un estudio interdisciplinar con la materia de informática. Buscaremos información a través de internet para realizar objetos creativos actuales. Además se realizará una exposición de las obras realizadas, difundiendo a través de las redes sociales.</i></p>	<p>Criterios de evaluación</p> <p>8.1. Identificar rasgos básicos de distintas manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo de forma individual o colectiva el significado y/o finalidad de las mismas.</p> <p>8.2. Reconocer la intención comunicativa de distintos proyectos plásticos desde las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual y comenzar con su aplicación dentro del desarrollo proyectual individual y colectivo.</p> <p>8.3. Iniciar un proceso de análisis y reflexión a partir de los resultados obtenidos a través de la realización de los proyectos artísticos visuales o audiovisuales llevados a cabo, desarrollados de forma individual o colectiva, incidiendo en la búsqueda de soluciones a aquellos interrogantes surgidos durante la ejecución de los mismos.</p>
---	--

4. SABERES BÁSICOS

<p>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.</p> <p>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. El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción. Análisis de las imágenes: denotación y connotación. Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.</p>
--

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 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.

5. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO INTERDISCIPLINAR.

Por este orden y secuenciadas, se irán revisando según su funcionalidad, pragmatismo y periodicidad:

Paso 1. Selección de integrantes. Consiste en elegir los estudiantes que van a participar activamente en su elaboración y asumir los cargos requeridos para el mismo. Para esto se ha tenido en cuenta las capacidades, gustos y desempeño académico de cada uno de ellos y su elección de materia optativa a partir de las nuevas instrucciones para el desarrollo de un Proyecto Integrado.

Paso 2. Visitar y explicar cada parte que constituye el taller donde vamos a trabajar y los distintos espacios en los que van a realizar las distintas fases del proyecto.

La idea es que nuestro taller sea un espacio creativo, donde el alumnado aprenda a afrontar un proyecto trabajando las técnicas artísticas de forma personalizada según su ritmo, adaptando en todo momento el contenido a la creación de cada persona.

Paso 3. Material, empezaremos con ejercicios de desarrollo de la capacidad creadora a través del uso de materiales de técnicas secas.

Paso 4. Estudiadas las técnicas, empezarán a desarrollar ideas en el grupo para la elaboración del producto final, pensando en la disciplina artística donde se enmarca la obra, los materiales a usar y la planificación de la

ejecución.

Paso 5. Tendrán que investigar artistas que hayan desarrollado un producto artístico de referencia.

Paso 6. Una vez desarrollada la fase de trabajo, se pasará a la elaboración de la pieza de arte.

Paso 7. Al final del curso se montará una exposición conjunta con todos los trabajos realizados en clase por los alumnos/as del taller y se realizará su difusión mediante las tecnologías de la información y la comunicación.

Esta descripción responde en todo momento a una doble vertiente para su empleo. Por un lado, como un proyecto interdisciplinar, porque se ha considerado que la colaboración entre departamentos con un propósito común es determinante para el desarrollo del perfil competencial del alumnado y porque favorece un aprendizaje más sólido y enriquecedor del mismo. Por otro lado, por que su enfoque de trabajo por proyectos es muy motivador para el alumnado si persigue y consigue un objetivo común y coordinado. En este caso, el aprendizaje es a través de la ejecución de un producto artístico.

6. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En el Anexo III de la Orden del 30 de mayo de 2023, se formulan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos para cada una de las materias comunes obligatorias y optativas de los cursos impares. En el Anexo IV se formulan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos para cada una de las materias propias de la comunidad de los cursos impares. En el Anexo V se formulan las competencias específicas, los criterios de evaluación y los saberes básicos de los ámbitos del primer curso del programa de diversificación curricular. Por tanto, los criterios de calificación propuestos están basados en la superación de las competencias específicas para la ESO:

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protección y conservación, teniendo especial consideración con el patrimonio Andaluz.
2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.
4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.
5. Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.
7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.
8. Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Criterios de calificación:

1. Se valorará la calidad, originalidad y defensa del proyecto realizado.

2. Se tendrá en cuenta la actuación individual del alumnado en las distintas fases del proyecto y en la utilización del método y técnica elegida para su realización.
3. Se valorará el cumplimiento de los objetivos a nivel individual.
4. Se valorará el cumplimiento de los objetivos a nivel colectivo.
5. Se valorará el uso de los medios multimedia e internet de forma responsable.
6. Observación sistemática a través de listas de control, fichas, observación en el aula, etc.
7. Diálogo del profesor con los alumnos individualmente o en grupo, para conocer los planteamientos creativos antes de las fases previas.
8. Se valorará la superación de las dificultades encontradas tanto a nivel individual como colectivo.

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. El 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: signifiante-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 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.

Al finalizar el tercer trimestre se realizará una valoración final teniendo en cuenta las tres evaluaciones anteriores y el trabajo en el taller. Si el resultado de las evaluaciones es positivo en el tercer trimestre, se considerará que el alumno ha conseguido los objetivos mínimos del proyecto, por tanto será evaluado positivamente.

7.- METODOLOGÍA Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE

En el Anexo VII de la Orden de 30 de mayo de 2023, se formula la elaboración de situaciones de aprendizaje que integren los elementos curriculares de manera que contribuyan a la adquisición de las competencias de forma coherente con el curso de aprendizaje del alumnado y siempre de manera contextualizada. Para ello se deben tener como referentes los descriptores operativos del perfil competencial al término del curso. Por ese motivo:

1. Se usará una metodología para esta materia, eminentemente práctica y participativa, con la que el alumnado se ha de acostumbrar a trabajar en equipo para elaborar una producción colectiva, sin olvidar el trabajo individual que de forma autónoma le haga aprender por sí mismo.
2. La labor del profesorado es orientadora y asesora, por lo que el trabajo en el taller es fundamental, ya que en el aula solo se dispone de dos horas a la semana. En consecuencia, la formación del alumnado irá encaminada al uso básico de las herramientas necesarias para realizar una determinada tarea, siendo fundamental la investigación y el trabajo autónomo del alumnado para conseguir los resultados que se deseen.
3. Será fundamental igualmente, el uso fluido de las tecnologías de la información y comunicación para la obtención de la información necesaria para la realización del proyecto, así como para comunicarse con los demás componentes del equipo y el profesorado.
4. Se irán cumplimentando las situaciones de aprendizaje a medida que se vayan desarrollando durante el curso, incluyéndose en el repositorio del departamento.

SDA1. FOMENTANDO LA CREATIVIDAD CON LOS COLORES

SDA2. NUESTRO PATRIMONIO INTERPRETADO

SDA3. OBJETOS IMPOSIBLES

SDA4. LIBRO DE ARTISTA

SDA5. ACTIVIDAD COLECTIVA

SDA6. LAS IMPRESIONES

8. RECURSOS EMPLEADOS.

Estas Instrucciones, y las acciones que se desarrollen para su puesta en marcha, se focalizan en lo relevante: aprender necesita tiempo, reflexión, trabajo en equipo y recursos. Los recursos que emplearemos:

- Presentaciones digitales como apoyo en las explicaciones teóricas.
- Cuaderno de Apuntes o similar.
- Regla numerada.
- Goma blanda de borrar y sacapuntas.
- Formatos A4 con margen y sin margen.
- Tijeras para papel, rotuladores, lápices de colores, témperas (mínimo: cian, magenta, amarillo, blanco y negro), revistas para recortes, pegamento, cola blanca escolar, etc...
- Material para reciclaje.
- Material informático.
- Papel de todos los tipos, cartulinas, cartón...
- Láminas de arte.
- Libros de apoyo del Departamento.

Recursos TIC:

- Recursos online a través de Moodle.
- Trabajar con distintas páginas webs y canales en Youtube de contenido artístico.

- Cañón, pizarra digital y Aulas TIC dependiendo de su disponibilidad.

9. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Para el curso actual 2025_2026, se proponen las siguientes actividades extraescolares y complementarias:

- Participación en concursos de índole artística a nivel local y provincial para todos los cursos de la ESO.
- Como actividad complementaria planteada para el curso actual, se llevará a cabo un proyecto de intervención artística en el Centro, que consistirá en la realización de varios murales decorativos para mejorar el ambiente de dos patios internos del Centro, en los que se llevan a cabo actividades complementarias. Dicho proyecto se llevará a cabo con el alumnado de 1º, 2º y 3º de ESO.