



Junta de Andalucía

Consejería de Educación y Deporte

IES MARÍA CABEZA ARELLANO MARTÍNEZ



DEPARTAMENTO: ARTE

MATERIA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA

NIVEL: 4 DE ESO

DESCRIPTORES ASOCIADOS (Competencias clave)	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN %	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	
				Nomenclatura	Desarrollo
CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.	Competencia específica 1: Analizar manifestaciones artísticas, 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.	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.	11,1%	EA. A1. EA. B1.	EA. A1. -Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. EA. B1.- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
		1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes	11,1%	EA. A2.- EA. B2.-	EA. A2.- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.

		épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.			EA. B2.- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada
CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.	Competencia específica 2: 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.	2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.	11,1%	EA. A4 EA. B3	EA. A3.- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. EA. B3.- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
		2.2 Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	11,1%	EA. A4 EA. B4	EA. A4.- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. EA. B4.- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
	Competencia específica 3: Explorar las posibilidades expresivas de diferentes	3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la		EA. A5 EA. B5	EA. A5.- Grafiti y pintura mural. EA. B5.- Seguridad, toxicidad e

CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.	medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus 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.	exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines	11,1%		impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
		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, las herramientas y medios disponibles más adecuados.	11,1%	EA. A6 EA. B6	EA. A6.- Técnicas básicas de creación de volúmenes. EA. B6.- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
CCL1, STEM3,	Competencia específica 4: Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención	4.1. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir	11,1%	EA. A7 EA. B7	EA. A7.- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. EA. B7.- El proceso de creación.

CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.	previos, 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.	un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.			Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
		4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	11,1%	EA. A EA. B3	EA. A8.- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. EA. B8.- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
		4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	11,1%	EA. A9 EA. B9 EA. B10 EA. B11	EA. A9.- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. EA. B9.- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. EA. B10.- Técnicas básicas de animación. EA. B11.- Recursos digitales para

					la creación de proyectos de vídeo-arte.
PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN				INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
Evidencias de evaluación: láminas y trabajos prácticos propios de la materia, tanto individuales como colectivos. Instrumentos de evaluación: rúbricas y anotaciones relativas a la nota de cada actividad y la ponderación de cada criterio evaluado en ella.				Láminas Trabajos de clase	