

Educación Plástica Visual y Audiovisual

Curso: 4º de ESO

Departamento: ARTES PLÁSTICAS

Tipo de materia: Específica opcional

1. DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA:

Estamos rodeados de todo tipo de imágenes que surgen de los diferentes medios, con las que se representa la realidad, se la conoce y transforma. A través de la asignatura de EPVA, los alumnos tienen la oportunidad de comprender su entorno visual, disfrutarlo y valorarlo críticamente, y les ofrece una buena base de partida a quienes quieran enfocar su futuro profesional en el ámbito de la imagen.

En el aula se realizarán diferentes proyectos artísticos encaminados a obtener resultados similares a los que aparecen en contextos reales, en los que se priorizará la creatividad. En los proyectos se tendrá muy presente los siguientes aspectos:

- La percepción visual: el saber ver y saber comprender; que implica un conjunto de métodos y estrategias básicas entre las que se encuentran las de identificar, clasificar, seleccionar, analizar, distinguir, relacionar, sintetizar e interpretar formas del entorno.
- La creación de imágenes, y mensajes visuales-audiovisuales: el saber hacer y saber expresarse; que implica encontrar e inventar formas plásticas originales y significativas.



2. CONTENIDOS DE LA MATERIA:

- **Expresión Plástica**: Elementos fundamentales de composición, realización de un proceso creativo, distintas técnicas y análisis de imágenes de diferentes periodos artísticos.
- **Dibujo Técnico**: Polígonos, tangencias, representación de formas en diferentes sistemas de representación, y recursos informáticos en el ámbito del dibujo técnico.
- **Fundamentos del diseño**: proyecto de diseño.
- **Lenguaje audiovisual y multimedia**: Análisis del lenguaje publicitario, lectura de la imagen audiovisual y proyecto audiovisual y sus fases

3. MATERIAS DE CURSOS ANTERIORES QUE ESTÁN RELACIONADAS CON EPVA DE 4º DE ESO:

Comunicación audiovisual, imagen y expresión de 3º ESO

4. RESULTA ESPECIALMENTE INDICADA PARA AQUELLOS ALUMNOS QUE QUIERAN CURSAR:

Dibujo Técnico I

5. PROGRAMAS INFORMÁTICOS:

Además, se procurará usar las nuevas tecnologías como herramienta muy atractiva en el hecho creativo, con programas como GIMP, LibreCAD, Tinker-CAD programas 2D, 3D, y de tratamiento de imagen.

