

Criterio 6.2. Valorar críticamente la diversidad lingüística, cultural y artística propia de países donde se habla la lengua extranjera y adecuarse a ella favoreciendo y justificando el desarrollo de una cultura compartida y una ciudadanía comprometida con la sostenibilidad, los derechos humanos y los valores democráticos.

Criterio 6.3. Aplicar de forma sistemática estrategias para defender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística atendiendo a valores ecosociales y democráticos así como respetando los principios de justicia, equidad e igualdad.

TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

A lo largo de la historia, las técnicas artísticas han condicionado enormemente la naturaleza y la forma de las obras de arte. Así, la flexibilidad y ductilidad de la pintura al óleo permitió que la pintura abandonara los muros y se trasladara a soportes más livianos como la tela, lo que no solo facilitó la movilidad de las obras, sino que, al mejorar la plasticidad, permitió representar fundidos, degradados y modelados más elaborados y con apariencia más natural. Al igual que ocurre con las necesidades expresivas, los materiales, instrumentos y procedimientos evolucionan con el tiempo y conforman un legado técnico y artístico cuyo conocimiento será un requisito indispensable para enriquecer los recursos de cualquier persona dispuesta al estudio o a la producción de obras artísticas.

La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica aporta los conocimientos relativos a los recursos, las técnicas, los procedimientos y las aplicaciones instrumentales que hacen posible la producción artística en general y las producciones plásticas, gráficas y visuales en particular. A través de la materia, el alumnado adquirirá los conocimientos referidos a las técnicas clasificadas tradicionalmente como dibujo, pintura y grabado. De la misma forma, se realizará un acercamiento a las técnicas más alternativas e innovadoras que se escapan a esta clasificación. El objetivo es que el alumnado no solo desarrolle con eficacia los procedimientos existentes, sino que adecue las técnicas a las propuestas artísticas con un margen de soltura, responsabilidad, iniciativa y creatividad.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, esta materia tiene como objetivo principal desarrollar en el alumnado la sensibilización y el respeto hacia el patrimonio artístico gráfico-plástico, siendo capaz de analizar tanto las técnicas que han sido empleadas para su elaboración como la comprensión e interpretación de los contextos en los que se realizó la obra y también la selección de recursos materiales y procedimentales para la participación activa en proyectos colaborativos o personales vinculados a la producción plástica y la creación de obras gráfico-plásticas mediante la aplicación coherente de materiales, procedimientos y técnicas adecuados, con la finalidad de comunicar ideas, sentimientos o emociones.



Por ello se considera que las técnicas de expresión gráfico-plástica posibilitan la materialización de las ideas, conceptos y sentimientos en obras artísticas. Mediante los conocimientos de las técnicas plásticas vinculadas a la práctica artística, también se logra estimular y ampliar tanto el campo sensible como el deleite estético de obras de arte. La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica supone para el alumnado más que una reflexión sobre la creatividad y la práctica artística, una oportunidad para conocer y evidenciar el potencial transformador del arte en nuestra sociedad.

La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica contribuye al desarrollo de las competencias clave de diversas maneras. Para empezar, al desarrollar una forma de expresión como son las artes gráfico-plásticas, se está fomentando la consecución de la competencia en comunicación lingüística. Asimismo, los procesos que participan en la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas contribuyendo a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico. Por otro lado, la utilización de distintos programas informáticos disponibles en el aula propiciarán el desarrollo de la competencia digital.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorece la reflexión sobre el poder del dibujo, la pintura o el grabado para expresar estados de ánimo, sensaciones u opiniones, que implican influir sobre grupos sociales y por ello se hace necesaria una reflexión moral que desarrolle una personalidad empática y crítica que valore la libertad de expresión como base fundamental de la creación artística, propiciando la gestión de su propio aprendizaje, porque enfrentarse a las dificultades que supone el aprendizaje de las técnicas propuestas y conlleva la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos, así como la aceptación de los propios errores como medio de mejora.

En relación con la competencia ciudadana, el análisis y la realización de obra gráfico-plástica, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de estos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medio ambiente. Por ello, también es necesaria la reflexión sobre la gestión responsable de los materiales y los residuos que se puedan generar al crear obra gráfico-plástica y su posible toxicidad e impacto medioambiental. Asimismo, en el momento en que la creación artística suponga un trabajo en equipo, se promoverán actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y se contribuirá a la adquisición de habilidades sociales también vinculadas con esta competencia clave.

En relación con la competencia emprendedora, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades, oportunidades y también se afrontan retos con sentido



crítico, haciendo balance de su sostenibilidad al tiempo que se valora el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, cultural y económico. Para ello se evalúan las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, y considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Por último, al reconocer la importancia de los aspectos fundamentales que las diferentes manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, el alumnado podrá expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, así como acrecentar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, desarrollando por todo ello la competencia en conciencia y expresión culturales.

El conocimiento del lenguaje plástico y gráfico que venía desarrollándose desde la Educación Secundaria Obligatoria en las materias de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y Expresión Artística encontrará en esta materia una continuidad respecto al grado de perfeccionamiento, profundidad y experimentación.

En relación con la continuidad en las posteriores etapas, cabe aclarar que la materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica de segundo de Bachillerato es una materia que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Artes y que deberá sentar las bases para el aprendizaje de técnicas de expresión gráfico-plásticas.

El alumnado que decida continuar con estudios superiores relacionados con la materia, como pueden ser Bellas Artes, Restauración o Animación 2 y 3D, ampliará los conocimientos adquiridos. También podrá utilizar estos conocimientos como salida profesional en campos relacionados con la ilustración, la pintura, el grabado, el diseño, el tatuaje, la animación, los videojuegos o la docencia.

En los próximos apartados se presentan las competencias específicas, conexiones entre competencias, saberes básicos, situaciones de aprendizaje y criterios de evaluación propuestos en esta materia, que en su conjunto están orientados a producir en el alumnado interés por investigar, experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado los saberes básicos necesarios para el aprendizaje de técnicas de dibujo, pintura y grabado y estampación. Estos saberes están vinculados con el estudio de los materiales necesarios para la práctica artística y su conservación y toxicidad, así como sobre el uso de materiales y técnicas de dibujo, y, finalmente, sobre el aprendizaje de técnicas de grabado y estampación.



Las competencias específicas planteadas son cinco y están diseñadas para conseguir que el alumnado desarrolle tanto la observación, el análisis y la reflexión sobre el mundo en el que viven y el que imaginan, usando las técnicas gráfico-plásticas como lenguaje intelectual, como la adquisición de destrezas y técnicas necesarias, incluidas las digitales, para su aplicación en diferentes proyectos y ámbitos, y, en definitiva, una sensibilidad estética hacia sus obras y las de los demás, descubriendo la expresión artística como medio independiente de expresión personal y de disfrute estético, que desarrolla la sensibilidad artística y la imaginación, puesto que dibujo, pintura o grabado son estimulantes herramientas de pensamiento, que aúnan intuición y asociación de ideas.

En el apartado de conexiones entre competencias se establecen las relaciones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia materia, entre estas y las competencias específicas de otras materias de la etapa y, finalmente, las relaciones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado los saberes básicos necesarios tanto para analizar e interpretar como para producir obra gráfico-plástica. Estos saberes están vinculados al conocimiento del uso y conservación de materiales, a su impacto medioambiental y a las técnicas relacionadas con el dibujo, la pintura, el grabado y la estampación, y a otras técnicas gráfico-plásticas contemporáneas.

Para adquirir esos saberes, las situaciones de aprendizaje harán posible el trabajo interrelacionado, para que el alumnado experimente con técnicas innovadoras y tradicionales, desarrollando su creatividad en proyectos colaborativos, enriquecedores y multidisciplinares, reflejando metodologías de trabajo más acordes con las que se encuentran en el mundo laboral y profesional, para ofrecerle así una formación más completa e integral, y generar a la vez un mayor grado de implicación del alumnado en la materia.

Y, por último, los criterios de evaluación de todos estos procesos de aprendizaje están concebidos para comprobar si el alumnado utiliza las técnicas adecuadas con imaginación, experimentación y planificación, bien para buscar un modo de expresión personal o bien para adecuarse a un proyecto sea individual o grupal, atendiendo a unos propósitos previos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Deducir los recursos expresivos y comunicativos propios de las técnicas de expresión gráfico-plásticas, analizando obras de arte y otras creaciones gráficas, relacionándolas con el contexto social, histórico y cultural, desde una actitud participativa y crítica, comprendiendo la intención y el sentido de estas propuestas, valorando el enriquecimiento personal y social que aporta la diversidad artística y desarrollando el deleite estético.



Apreciar una obra artística gráfico-plástica requiere de una formación previa. Sin esta formación se corre el riesgo de valorar solamente la obra por su parecido a una fotografía. Cuanto más se aleja la obra de la percepción de la persona que la mira, menos se entiende. Por ello el alumnado debe ser consciente de que para captar la apariencia de las cosas tal como las percibimos ya está la fotografía. Pues con el nacimiento de la fotografía, la pintura o el dibujo se liberaron de la obligación de representar fielmente lo que se considera realidad. Permanece como opción, pero se pudo avanzar hacia la experimentación transformando la realidad hasta llegar a la abstracción. Todo ese proceso de transformación y toda la historia del arte anterior necesitan ser explicados para que el alumnado pueda aproximarse a todo tipo de obras gráfico-plásticas, comprendiendo que las artes plásticas ofrecen recursos expresivos al alcance de toda persona que tenga algo que contar, ya sea por propia iniciativa o por encargo, y que esa expresión es variada, tan variada como la poesía o la música. Y que para comprender el porqué de estos mensajes hay que conocer la intención de la persona que crea, sus motivaciones, su contexto histórico, la disponibilidad de materiales o el uso que hace de estos materiales. Tal cantidad de variables que no son fáciles si no eres una persona experta conducen a la primera premisa para entender que es deseable entender, y para después hacerse preguntas y buscar las respuestas. Puede que las conclusiones no sean las acertadas, pero se aproximarán a lo correcto y posibilitarán la mejor comprensión de la obra.

El alumnado recibirá una formación básica sobre historia, reglas compositivas, materiales, técnicas o percepción, que se convertirá en la base de una estructura, que tendrá que ir reforzando en el futuro con más respuestas a más preguntas y más práctica como artista. Este interés por comprender las motivaciones de alguien que crea es extrapolable a cualquier disciplina y a cualquier situación diaria. El alumnado entenderá que hacerse preguntas y buscar respuestas es la mejor forma de aprender sobre cualquier tema, siempre que no se conformen con respuestas poco elaboradas o razonadas, pues es importante la calidad de la pregunta y la calidad de la respuesta. Y todo factor que influye en un hecho es reseñable. Todo tipo de factores pueden influir en la decisión de crear una obra. Y también en la de no crear aunque se desee. A grandes artistas se les prohibió hacer ciertas obras o simplemente no se les permitió trabajar. Y es importante recordarlo. Al apreciar obra de distintas épocas, el alumnado percibirá que ha existido una discriminación hacia la mujer creadora y hacia los creadores procedentes de culturas minoritarias. Personas que con igual nivel técnico y creativo no tenían el mismo reconocimiento. Por ello, es importante mostrar la otra artística de autoras y autores minoritarios o invisibilizados con anterioridad.

Tras cursar la materia, el alumnado mostrará interés por conocer las motivaciones y los condicionantes de las personas que realizaron obra gráfico-plástica observando sus obras y preguntándose sobre la composición, las técnicas y los materiales empleados, apreciando

lo que aporta la obra desde el punto de vista estético, expresivo, técnico, social o histórico, desarrollando su espíritu crítico, su empatía, su conciencia cívica y valorará el reconocimiento del papel de las mujeres y las diferentes perspectivas culturales y minoritarias en la historia del arte. Finalmente, comprenderá la importancia de crear en libertad y desde el respeto y la igualdad de oportunidades.

2. Investigar e interpretar obras artísticas y plásticas, analizando sus procesos de creación, desarrollando la capacidad de distinguir las diversas técnicas y lenguajes gráfico-plásticos, valorando la importancia de su conservación, sostenibilidad e impacto medioambiental.

En esta competencia se pone el foco en las técnicas y los materiales utilizados en los procesos de creación de obra con técnicas gráfico-plásticas. Estas técnicas, que permiten ampliar el horizonte creativo, utilizando variedad de materiales plásticos y que combinados multiplican las posibilidades, también pueden ser un serio problema medioambiental si no se conocen los peligros que pueden aparecer al convertirse en residuos tóxicos.

Por otro lado, toda obra sufre la degradación del tiempo y se hace necesaria su conservación. El alumnado debe entender que sus obras pueden alterarse, degradarse o perderse sin un almacenaje y una conservación adecuada. A su vez comprenderán que esto es necesario con cualquier obra del patrimonio cultural común y se convertirán en ciudadanos conscientes de la responsabilidad que todos tenemos en la protección y la conservación del patrimonio cultural común del deterioro causado por el paso del tiempo, las negligencias o el vandalismo. Por ello es importante que todo el alumnado reciba una formación que le convierta en una persona que proteja nuestro patrimonio común para que este pueda perdurar. Asimismo, esta capacidad de apreciar el patrimonio artístico y cultural proporcionará al alumnado también la capacidad de disfrutar con su percepción y comprensión.

Tras cursar la materia, el alumnado clasificará y comparará los diferentes elementos, procedimientos, materiales, instrumentos y técnicas que intervienen en el proceso de creación gráfico-plástica, aplicando procedimientos de observación, búsqueda y selección de información, y analizando al mismo tiempo tanto el contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas como la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los períodos y artistas más relevantes, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.

3. Utilizar los diferentes medios de expresión del lenguaje gráfico, experimentando sus distintas posibilidades y combinaciones en función de los objetivos y la calidad previstos en un proyecto sujeto a evaluación, expresando ideas, opiniones y sentimientos, enriqueciendo

así la identidad personal y el compromiso social en un contexto de diversidad cultural y artística, desarrollando la capacidad autónoma, creativa y personal de expresión, y construyendo un sentido crítico en un clima de autoestima y de autoconfianza.

El lenguaje gráfico plástico ha sido uno de los principales recursos expresivos de la humanidad a lo largo de la historia. Hay que recordar que la escritura comienza con unos signos gráficos que cobran significado. Así que las letras no dejan de ser dibujos.

Con el paso del tiempo, las herramientas, soportes y técnicas se han ampliado de tal modo que hoy en día las posibilidades de combinar técnicas y materiales permiten diversas vías de expresión y experimentación artística. El conocimientos de técnicas variadas, apreciando los matices que aporta al mensaje, ofrecen al alumnado múltiples posibilidades para expresar sus opiniones y sentimientos. Temas íntimos y sociales que pueden coincidir con los relacionados con la protección de los derechos humanos y del medioambiente. El arte y en este caso, las técnicas de expresión por medios gráfico-plásticos como pueden ser el dibujo, la pintura o el grabado, se han usado a lo largo de la historia para denunciar actos tan terribles como la guerra o el hambre.

El alumnado encontrará la experimentación interesante por sí misma, pero también le podrá ver una utilidad social como modo de expresión de alegrías y preocupaciones. En cualquier caso, cuanto más se experimenta, más dominio de las técnicas se tiene y más satisfacción personal se consigue. Esta experimentación se realizará en la medida de lo posible reciclando materiales de su entorno.

El tomar decisiones sobre qué expresar y cómo desarrollar la personalidad creativa y cívica, que se pregunta sobre el mundo en el que vive para poder plasmar sus impresiones e inquietudes. Una vez encontrado el tema sobre el que elaborar un proyecto creativo, hay que plantear qué materiales y qué técnicas usar para conseguir cumplir unos objetivos expresivos, además de solucionar el problema de dónde presentar la obra. Son preguntas que también refuerzan la capacidad emprendedora del alumnado, reforzada por la necesaria evaluación de todo el proceso. Si el tema elegido es un tema social, el alumnado tendrá que reflexionar sobre estos temas, preguntar, informarse, debatir y debe aprender a respetar otras opiniones aportando las propias, con seguridad y a la vez con asertividad, valorando las diferencias como fuente de riqueza, siempre respetando los derechos de toda persona. A la vez le ayudará a entender la obra ajena, al poder ponerse en el lugar de la otra persona. Asimismo, se hace necesario evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual de la obra final, así establecer paralelismos entre el trabajo realizado y otros similares pertenecientes al mundo real.

Tras cursar la materia, el alumnado experimentará y planificará, de manera creativa e imaginativa, con las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica para expresar ideas,



opiniones y sentimientos que tengan una referencia a un motivo concreto en un proyecto individual o colaborativo y además valorará la obra propia o ajena analizando su adecuación a los fines previamente establecidos en cuanto a estética y mensaje, respeto a los derechos de propiedad intelectual, la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente.

4. Planificar las fases de realización de una obra gráfico-plástica, valorando las posibilidades técnicas, materiales y procedimentales adaptándolas al concepto de la propuesta, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y los medios con los lenguajes y técnicas disponibles, incorporando a los procesos creativos y de innovación, vivencias propias y ajenas, adecuándolos a nuevos retos personales y profesionales, y desarrollando una obra sostenible.

Las vivencias personales condicionan la necesidad de expresar emociones e inquietudes. El lenguaje artístico, utilizando técnicas gráfico-plásticas, es un recurso adecuado para expresar estados de ánimo que influyen en el deseo de crear. Incluso el sentimiento más desgarrador ha servido de motivación para la creación de obras de arte. El conseguir expresar con propiedad estados de ánimo por medio de obra gráfico-plástica, ajustando las técnicas a un resultado acorde con esta necesidad expresiva, supone un reto enriquecedor. Y para ello, el alumnado debe valorar las posibles dificultades que puede encontrar como son el nivel técnico exigible, el requerimiento de material y de tiempo y el ser conscientes de los conocimientos alcanzados y de las necesidades de aprendizaje necesarios para acabar con éxito el proyecto. Tanto el aprendizaje teórico como la práctica hacen necesario el estudio de obra realizada por objetivos similares, además del asesoramiento de personas con experiencia, incluido el profesorado. Estos procesos creativos requieren por tanto de una introspección y de empatía, si la expresión artística está basada en vivencias de otros y consolidan la madurez personal, afectiva y social, fomentando además el reconocimiento de la igualdad de derechos utilizando la expresión artística como recurso de denuncia social. Toda esta experiencia vital puede traducirse en el futuro en una oportunidad laboral.

Tras cursar la materia, el alumnado planificará y desarrollará procesos creativos e innovadores, en soportes diversos, partiendo de composiciones gráfico-plásticas integradas y de vivencias personales y ajenas, seleccionando de manera creativa y activa las posibilidades entre las diferentes técnicas y procedimientos disponibles para adaptarlos a una propuesta artística concreta, que suponen la puesta en valor de nuevos retos personales y profesionales, utilizando el lenguaje gráfico plástico como un recurso para la defensa de la igualdad de derechos.

5. Participar activamente en las fases de producción artística de un proyecto gráfico-plástico colectivo, aplicando con destreza los materiales y técnicas de expresión gráfico-plástica, elaborando propuestas artísticas, opinando de manera asertiva, valorando las virtudes

propias y ajenas y comprendiendo los beneficios que genera tanto individualmente como socialmente el trabajo colaborativo.

El estudio de las técnicas de expresión gráfico-plásticas requiere de saberes asociados a muy diversos campos, desde conocimientos históricos de artistas y obras, hasta conceptos de química, para determinar las compatibilidades entre materiales, o de física, para conocer el comportamiento de los soportes. El estudio de la materia también requiere la práctica y la destreza en el uso de utensilios y la aplicación de procedimientos. La integración de estos conocimientos permite al alumnado abordar proyectos gráfico-plásticos y participar activamente en la producción de los mismos. Cuando los proyectos son colectivos se necesita de la implicación activa de todos sus componentes para llevar a cabo con éxito no solo la producción final, sino todos los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación. En este proceso, el alumnado recibe y aporta, en unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, y se enfrenta a la resolución de problemas y conflictos, asentando así, de una manera más consciente, las destrezas y técnicas adquiridas. Se trata de un proceso comunicativo, de discusión, de cuestionamiento, de intercambio de ideas, que favorece la inclusión y que resalta las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado. Mediante la elaboración de proyectos gráfico-plásticos individuales, el alumnado desarrolla otros aspectos de la producción artística vinculados a la expresión personal y a la autonomía en la resolución de problemas, que además generan un movimiento de realimentación entre lo individual y lo colectivo. De esta relación depende en gran parte la eficacia y la creatividad de la respuesta a la propuesta planteada.

Tras cursar la materia, el alumnado se implicará activamente en las diferentes fases de un proyecto artístico colectivo generando cohesión, integración e inclusión, y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal, de manera creativa e imaginativa, seleccionando los recursos gráfico-plásticos adecuados para cada situación expresiva y comunicativa, aplicándolos en la realización de producciones plásticas con un motivo determinado, así como también interactuando coordinada y colaborativamente y respetando las consideraciones definidas. Desarrollará la destreza y el dominio técnico y procedural esperados, resolviendo con criterio y respeto propuestas artísticas individuales y colectivas con temáticas concretas, valorando las oportunidades personales, sociales e inclusivas que se generen a partir de su resolución.

CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Un análisis detallado de las competencias específicas de esta materia pone de manifiesto que existen tres tipos de conexiones: entre las competencias específicas de la materia, en primer lugar; con competencias específicas de otras materias, en segundo lugar, y entre la materia y las competencias clave, en tercer lugar. Se trata de relaciones significativas que permiten promover aprendizajes globalizados, contextualizados e interdisciplinares.



La materia de Técnicas de Expresión Gráfico-plástica propone cinco competencias específicas y aunque comparten aspectos comunes, las competencias específicas 1 y 2 se centran en el estudio de la obra artística y se diferencian en que la 1 presta especial atención al estudio de los factores que influyen en la obras gráfico-plástica, mientras que la 2 se ocupa de las técnicas y materiales empleados. La competencia específica 3 se refiere a la práctica artística como forma de expresión con la que se puede experimentar y las competencias específicas 4 y 5 tratan de la planificación del trabajo; la competencia 3 se centra en la importancia de las vivencias como motor creativo y las competencias 4 y 5 en el trabajo en equipo y los beneficios personales que esto proporciona.

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa cabe destacar que la expresión gráfico-plástica es un recurso expresivo y por tanto tiene una relación estrecha con las materias de Lengua Castellana y Literatura y Lengua Extranjera, no solo por el hecho de que todo proceso creativo y reflexivo debe ser analizado y comentando por vía oral y escrita, sino también porque las técnicas gráfico-plásticas comparten a menudo soportes con textos, ya sea en carteles, ilustraciones o murales, por citar algunos ejemplos, siendo el texto, muchas veces, parte de la obra gráfico-plástica.

Por otra parte, el hecho de que las artes gráfico-plásticas sirvan como modo de expresión de ideas, las relaciona con las materias que desarrollan la competencia ciudadana al cuestionar las acciones del ser humano como pueden ser Historia de la Filosofía o Historia de España, puesto que a lo largo de la historia, el dibujo, la pintura o el grabado han servido de expresión de reflexiones morales sobre todo tipo de conducta humana. Sin olvidar que la expresión gráfico-plástica ha acompañado al ser humano desde sus orígenes y, por tanto, es parte de la Historia.

Y, finalmente, como modo de expresión artística que contribuye a la riqueza cultural del patrimonio humano, las técnicas de expresión gráfico-plástica están íntimamente relacionadas con la competencia en conciencia y expresión culturales y por ello con las materias que contribuyen a este desarrollo cultural, como son el resto de materias de la modalidad Artes, en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño. Hay que recordar que el dibujo tiene dos materias propias y que tanto el dibujo, como la pintura o el grabado se estudian en la materia de Fundamentos Artísticos.

En relación con las conexiones de las competencias específicas de esta materia con las competencias clave, se destacan a continuación las más relevantes y significativas.

Las competencias específicas 1 y 2 se corresponden con el descriptor 2 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al referirse ambas competencias a la investigación de las especificidades e intencionalidades de manifestaciones artísticas. La primera se centra más en las motivaciones y la segunda en los aspectos técnicos.

La competencia específica 1 también se relaciona con el descriptor 1 de la competencia en conciencia y expresión culturales, puesto que propone la reflexión sobre los aspectos singulares de la obra artística y valora el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística. También con el descriptor 4 de la competencia personal, social y de aprender a aprender, ya que cuando se analiza obra artística se resalta el hecho de mostrar sensibilidad hacia las emociones y experiencias de los demás, siendo consciente de las influencias que recibieron las personas creadoras. A su vez, la competencia específica 2 se puede vincular con el descriptor 2 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, ya que habla de utilizar el pensamiento científico para entender y explicar fenómenos relacionados con la modalidad elegida, en este caso, el estudio de obra gráfico-plástica. Y también con el descriptor 4 de la competencia ciudadana al analizar la huella ecológica que deja el uso de materiales artísticos.

Las competencias específicas 3 y 4 son dos competencias similares que están vinculadas al descriptor 4 de la competencia en conciencia y expresión culturales, puesto que se centra en la expresión de sentimientos y emociones por medios artísticos y en el proceso de construcción de la identidad personal y de compromiso social que supone el uso de técnicas de expresión gráfico-plástica a favor de la defensa de los derechos humanos. Se diferencian en que la 3 valora el crecimiento personal que se produce al tener que reflexionar sobre temas con alta carga emocional y la 4 se ocupa de la planificación de las necesidades técnicas requeridas para poder transmitir los mensajes con propiedad. A su vez, la competencia específica 3 se relaciona con el descriptor 1 de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería, al referirse al uso del método matemático en la resolución de problemas. En este caso, la competencia específica 3 propone la experimentación de distintas combinaciones y posibilidades técnicas en función de unos objetivos previstos en un proyecto sujeto a evaluación.

Asimismo, la competencia específica 4 se vincula al descriptor 3 de la competencia emprendedora que trata de aplicar estrategias de planificación y conocimientos técnicos en proyectos, en este caso artísticos.

La competencia específica 5 se relaciona con el descriptor 5 de la competencia en conciencia y expresión culturales, al tratar de la selección de las técnicas gráfico-plásticas adecuadas para diseñar proyectos artísticos y con el descriptor 6 de la competencia personal, social y de aprender a aprender, puesto que se refiere al reparto de tareas en el trabajo en equipo para lograr los objetivos planteados.

SABERES BÁSICOS

Técnicas de Expresión Gráfico-plástica es una materia de segundo de Bachillerato que puede cursar el alumnado del Bachillerato de Artes, en la vía de Artes Plásticas, Imagen y Diseño,

y que deberá sentar las bases mínimas para el aprendizaje de diversas técnicas de expresión gráfico-plásticas relacionadas con el grabado y la estampación, el dibujo, la pintura y con cualquier otra técnica no citada anteriormente incluidas las digitales.

Se presentan a continuación los saberes básicos como medio a través del que trabajar las competencias específicas de la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-plástica y contribuir a que el alumnado profundice y amplíe los niveles de desempeño previstos en el perfil competencial de Bachillerato, con el fin de adaptarlos a las necesidades y fines de esta etapa posobligatoria, como pueden ser adquirir una personalidad observadora, curiosa, crítica, defensora de los derechos sociales y de la protección del medioambiente. Y que este entienda que en la práctica artística se usan materiales que pueden ser peligrosos y tóxicos, por tanto también debe ser una persona organizada y responsable, con conocimientos técnicos suficientes para comenzar una carrera laboral relacionada con disciplinas artísticas, así como estar dotada de capacidad de trabajar en grupo, proponiendo y aceptando propuestas. Y, por último, que disfrute recibiendo y creando obra gráfico-plástica y valorando la diversidad creativa en libertad y la necesidad de proteger esas obras, que son patrimonio común. Por todo esto, los saberes básicos están vinculados con las competencias clave, las cuales tienen como claro objetivo la formación de personas preparadas para la superación de los principales retos y desafíos globales del siglo XXI.

Los bloques de saberes se estructuran en cinco bloques. El primero de ellos analiza aspectos generales comunes a todas las técnicas gráfico-plásticas, como son los materiales que se han usado desde la antigüedad. Se revisan sus características y posibilidades, su impacto ambiental y su manipulación sin riesgo. A continuación, los saberes básicos se centran en las tres técnicas clásicas más importantes dentro de las artes gráfico-plásticas, que son el dibujo, la pintura y el grabado, entendiendo que de cada una se pueden citar innumerables técnicas y que se pueden combinar. En el último bloque se deja espacio a las nuevas posibilidades técnicas, incluidas las realizadas utilizando técnicas digitales. En ellos se analizan obras de reconocido valor, indagando en las técnicas empleadas. Todos estos saberes pretenden dar la formación técnica necesaria, pero también la formación para educar a personas conscientes y responsables de sus actos.

La numeración de los saberes de la siguiente tabla, destinada a facilitar su cita y localización, sigue los criterios que se especifican a continuación:

- La letra indica el bloque de saberes.
- El primer dígito indica el subbloque dentro del bloque.
- El segundo dígito indica el saber concreto dentro del subbloque.

Así, por ejemplo, A.2.3. correspondería al tercer saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

Bloque A. Aspectos generales.

2.º Bachillerato	
A.1. La obra gráfico-plástica.	A.1.1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición.
	A.1.2. Evolución histórica.
	A.1.3. Conservación de las obras gráfico-plásticas.
	A.1.4. Restauración de las obras gráfico-plásticas.
A.2. Organización del trabajo.	A.2.1. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
	A.2.2. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
	A.2.3. Aplicación de distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.
A.3. Aspectos sociales.	A.3.1. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.
	A.3.2. La perspectiva inclusiva en los productos gráfico-plásticos.
	A.3.3. La perspectiva de género e intercultural.
A.4. Interacción e impacto medioambiental.	A.4.1. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas. Evolución histórica. Interacción entre materiales.
	A.4.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

Bloque B. Técnicas de dibujo.

2.º Bachillerato	
B.1. Materiales.	B.1.1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
	B.1.2. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Evolución histórica.



B.2. Técnicas.	B.2.1. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles. B.2.2. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. B.2.3. Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.
----------------	---

Bloque C. Técnicas de pintura.

	2.º Bachillerato
C.1. Materiales.	C.1.1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.
	C.1.2. Materiales, útiles y soportes. Evolución histórica.
C.2. Técnicas.	C.2.1. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.
	C.2.2. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.
	C.2.3. Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

Bloque D. Técnicas de grabado y estampación.

	2.º Bachillerato
D.1. Materiales y terminología específica.	D.1.1. Materiales y soportes.
	D.1.2. Útiles y maquinaria.
D.2. Técnicas.	D.2.1. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
	D.2.2. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.
	D.2.3. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.
	D.2.4. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía.
	D.2.5. Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.

Bloque E. Técnicas mixtas y digitales.

	2.º Bachillerato
E.1. Técnicas mixtas.	E.1.1. Análisis de sus obras y procedimientos.
	E.1.2. Aplicación en la realización de proyectos.
E.2. Técnicas digitales.	E.2.1. La imagen digital. Arte digital.
	E.2.2. Sistemas contemporáneos de estampación. Método electrónico. Copy art.



SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Los principios y orientaciones generales para el diseño y desarrollo de las situaciones de aprendizaje (anexo II) nos permiten dar respuesta al cómo enseñar y evaluar, que se retoman a continuación para contextualizarlos a la materia.

El conocimiento y la práctica de la técnica gráfico-plástica hacen posible la comunicación visual, la investigación y la búsqueda de lenguajes propios, que construyan una identidad artística capaz de abordar proyectos creativos de cierta complejidad. En todo momento, a partir de las situaciones de aprendizaje, se promoverá el deseo de experimentar, adecuando el registro comunicativo a cada discurso artístico gráfico-plástico. Conseguir la madurez expresiva y el desarrollo del espíritu crítico ante obras artísticas diversas, tanto propias como ajena, será uno de los objetivos primordiales en la materia.

En esta línea, deben integrarse los elementos necesarios para la adquisición de competencias que garanticen el derecho a la inclusión a través de la personalización y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con la finalidad de asegurar la presencia, la participación y el progreso de todo el alumnado.

Esta actividad creativa individual que se promueve en el diseño de las diferentes situaciones de aprendizaje debe complementarse con el fomento de la actividad colaborativa, las puestas en común y el intercambio de ideas, con el fin de preparar al alumnado y enfrentarle a una participación activa en equipos de trabajo, a su desarrollo socioemocional y de ayuda mutua. Incluso se debe facilitar la implicación del alumnado en la planificación, análisis y elección de las actividades. Todo ello desde la perspectiva inclusiva como base de toda actividad y teniendo en cuenta el enriquecimiento que supone la apreciación de la diversidad del patrimonio cultural y artístico.

Por otra parte, como en toda producción humana, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se tendrán en cuenta no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también de nuevos materiales biodegradables que respeten la normativa actual relativa al cuidado medioambiental. Toda actividad debe realizarse en condiciones seguras, puesto que en ciertas situaciones se pueden llegar a utilizar instrumentos y materiales que pueden ser peligrosos si se usan sin conocimientos adecuados o sin cuidado.

Además, los recursos y materiales utilizados en las situaciones de aprendizaje deben ofrecer variadas formas de percibir, comunicar y representar la información contemplando la posibilidad de distintos modos de hacerlo, de tal forma que se adapte a las distintas posibilidades y necesidades del alumnado.



Teniendo en cuenta la transversalidad y globalidad de las situaciones de aprendizaje, se utilizarán las técnicas digitales como herramientas de investigación, búsqueda y generadoras de composiciones, pero también como recurso para registrar gráficamente la actividad plástica desarrollada, generando contenido de rápida difusión y de puesta en común con el resto del aula, de la comunidad educativa o de otros agentes externos. La planificación de situaciones de aprendizaje de esta materia conjuntamente con otras contribuirán al desarrollo de competencias transversales, y este hecho favorecerá un aprendizaje significativo centrado en la realidad, conectada con la comunidad y con los retos del siglo XXI.

Además del apoyo de las herramientas digitales, se establecerán como contenidos transversales en el desarrollo de la materia el aspecto de la seguridad y toxicidad de los materiales y técnicas utilizados, así como la gestión de los residuos generados por las diferentes producciones gráfico-plásticas.

En el diseño de situaciones de aprendizaje se debe facilitar la elección de temáticas de trabajo relacionados con los intereses y motivaciones personales del alumnado conectados con los retos del s. XXI como el consumo responsable, respeto al medio ambiente, uso crítico, ético y responsable de la cultura digital, valoración de la diversidad personal y cultural, aceptación y manejo de la incertidumbre y la promoción de la igualdad de género.

En cuanto a la evaluación, es importante considerar tanto el producto realizado como el proceso individual y colaborativo seguido para su consecución. Se debe analizar y valorar si el alumnado es capaz de probar técnicas, usar recursos de forma meditada y proponer soluciones creativas. En este sentido, debe valorarse la curiosidad y el disfrute que produce el proceso creativo, además de la colaboración con los demás haciendo propuestas constructivas. Por otro lado, la revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite reflexionar sobre las sugerencias y considerarlas como propuestas para mejorar y progresar en el aprendizaje.

La evaluación del aprendizaje requiere el uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación con objeto de que el profesorado valore y mejore el diseño y desarrollo de la situación de aprendizaje, su puesta en funcionamiento, los resultados y su impacto en la adquisición de las competencias clave teniendo en cuenta los desafíos del siglo XXI. En cuanto al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que lo lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje, permitiendo la posibilidad de utilizar diferentes formatos de expresión (oral, digital, escrita, producto, ...) de acuerdo con sus características individuales.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Competencia específica 1.

Criterio 1.1. Relacionar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica con el contexto social, histórico y cultural, mediante la observación desprejuiciada de obras de arte y demás manifestaciones artísticas.

Criterio 1.2. Analizar crítica y positivamente el enriquecimiento que supone la diversidad cultural y artística de las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, valorando producciones plásticas de diferentes épocas y contextos.

Criterio 1.3. Desarrollar el análisis visual crítico y sensible de las producciones artísticas, para fomentar el espíritu crítico y consciente de la necesidad de defender la igualdad de derechos y oportunidades de toda persona para poder crear y exponer en libertad, valorando el placer estético derivado de crear obra gráfico-plástica y de contemplarla, en un contexto diverso y multicultural.

Criterio 1.4. Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la terminología apropiada el grado de adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados en relación con la intención prevista, así como el rigor y la calidad de la ejecución.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Identificar los diferentes elementos (forma, color, textura, composición, etc.), procedimientos, materiales e instrumentos –tanto tradicionales como mixtos o alternativos– que intervienen en el proceso de creación de obras gráfico-plásticas de cualquier tipo, estilo o época, aplicando procedimientos de observación, búsqueda, selección y transformación de información obtenida por medios analógicos y digitales.

Criterio 2.2. Clasificar y comparar las diferentes técnicas de expresión gráfico-plástica, ateniéndose al contexto histórico, comunicativo y expresivo de las mismas, mediante el estudio, sin ideas preconcebidas, de obras de arte de los períodos y artistas más relevantes.

Criterio 2.3. Analizar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación plástica a lo largo de la historia, implicándose activamente en la protección y conservación de las obras artísticas.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Experimentar de manera creativa, con los diferentes medios del lenguaje gráfico-plástico, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma mediante la creación