



EXPRESIÓN ARTÍSTICA

La expresión artística implica poner en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos haciendo que todos ellos se impliquen e interactúen en un mismo pensamiento creador. En consecuencia, la materia de Expresión Artística contribuirá a la formación del alumnado en todos y cada uno de estos diferentes ámbitos y favorecerá que el alumnado profundice en sus conocimientos y madure sus reflexiones y sus proyectos personales.

Toda obra artística implica expresión de sentimientos, opiniones y puntos de vista diversos. La educación artística, por medio de la diversidad de técnicas y formas de expresión que muestra, fomenta que las personas sean más tolerantes. Desde esta materia se pretende incitar a que el alumnado produzca obra artística no ofensiva para los demás y que respete los trabajos de sus compañeros. Para entender qué es ofensivo o no, hay que aprender a hablar con respeto y empatía.

La obra artística se realiza a menudo en grupo y ese trabajo en equipo permite desarrollar habilidades sociales y emocionales en el alumnado. Cualquier reto mental obliga a plantear estrategias de trabajo y de negociación interactuando y relacionándose unos con otros.

Los trabajos que se propongan servirán para invitar a la reflexión así como a la exposición de opiniones sobre temas relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos que son los temas que aparecen en la Agenda 2030 vinculados a los retos del siglo XXI. Por ello se insistirá en la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a una formación global y una educación ambiental del alumnado.

En el desarrollo de una propuesta creativa se llevarán a cabo las fases de información, investigación, reflexión, análisis, expresión de opiniones y adopción de posicionamientos acerca de cuestiones generales o personales, búsqueda de soluciones propias, trabajo colaborativo, evaluación, autoevaluación y ejercicio del juicio crítico. Será necesario, pues, que el alumnado se informe y se interroge sobre la situación a la que se enfrenta, así como que investigue sobre las soluciones que otros artistas han dado a lo largo de la historia a esos mismos interrogantes. El análisis de manifestaciones artísticas de diferentes épocas y sociedades, no perdiendo nunca de vista el contexto en el que han sido creadas, contribuirá al conocimiento y a la conciencia del patrimonio cultural y artístico. Además, dicho análisis dará al alumnado la oportunidad de familiarizarse con numerosas referencias y establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo mismo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciarlas.



Igualmente, la práctica artística hará que el alumnado ponga en marcha su pensamiento creativo y divergente, fomentará su autoafirmación, el desarrollo de valores personales y la construcción de su identidad. A la vez, durante el proceso aprenderá a ser responsable de sus decisiones y a tener en cuenta la opinión de los demás, aumentando así tanto su sentido del compromiso como su capacidad de trabajo colaborativo.

Durante el proceso creativo será importante también distinguir la creación de imágenes personales con fines expresivos y emocionales propios, de aquellas producciones artísticas que tengan unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y unos destinatarios previamente definidos. En ambos casos, en la materia de Expresión Artística se prestará especial atención a la búsqueda de la originalidad, a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, a la experimentación y a la innovación. Para ello será indispensable apropiarse y controlar los aspectos técnicos de diferentes disciplinas, sus medios, herramientas y lenguajes. Comunicarse a través de la expresión plástica, valorando el error como fuente de aprendizaje y estimulando el deseo de expresar mejor su visión del mundo a través de producciones artísticas cada vez más perfeccionadas, implica que la capacidad creadora pueda fluir con naturalidad y sin obstáculos técnicos que la condicionen. El análisis y la evaluación de todo este proceso, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos, ayudarán a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas, una toma de conciencia que, a su vez, favorecerá el aprovechamiento de sus aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

Expresión Artística es una materia optativa de 4º de ESO y, por tanto, se debe entender como una ampliación de los conocimientos adquiridos en los cursos anteriores. Esta ampliación está enfocada a experimentar con técnicas nuevas. Por tanto, el alumnado que haya cursado la materia de Expresión Artística debe ser capaz de utilizar los conocimientos adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual completándolos con los nuevos conocimientos técnicos aprendidos en los campos del dibujo, la pintura, el grabado, el modelado, el diseño, la fotografía, el cómic, el cine y el videoarte.

En su formación posterior, el alumnado que decida continuar con estudios artísticos ampliará los conocimientos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

La formación de esta materia se basa en varios ejes fundamentales: el conocimiento de las principales técnicas artísticas, el desarrollo de la capacidad expresiva, de la creatividad, del pensamiento divergente, de la experimentación y de la innovación. Para favorecer el desarrollo de las competencias específicas, la materia se estructura en tres bloques de saberes. En primer lugar, en el bloque A, "Técnicas gráfico-plásticas", en segundo lugar, en el bloque B, "Diseño y publicidad" y, finalmente, en el bloque C, "Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia".



Para la adquisición de las competencias específicas de la materia serán necesarias unas situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística, utilizando materiales tradicionales, alternativos y medios y herramientas tecnológicos. De esta manera se contribuirá al desarrollo de unas habilidades, destrezas y conocimientos multidisciplinares que fortalecerán su autoestima y desarrollarán su identidad y conducta creativa.

También hemos de subrayar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística toma sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida en público. El alumnado se convierte así en espectador, no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias, lo que contribuirá a su formación integral, mediante el desarrollo de la autoevaluación, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización. Expresión Artística desarrollará la inteligencia emocional del alumnado, preparándolo para aprender de sus propios errores y ayudándolo a reconocer sus emociones y las de los demás.

El objetivo principal de esta materia será facilitar al alumnado un encuentro con la expresión y la creación, impulsar en él el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otra manera, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y referentes culturales y artísticos, implicándolo emocionalmente en el arte, a través del arte y por el arte.

La materia de Expresión Artística, optativa en cuarto de ESO, da continuidad a los aprendizajes propuestos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que es obligatoria.

El alumnado que decida continuar con estudios en Bachillerato ampliará los conocimientos técnicos de diversas técnicas de expresión y representación en materias específicas para cada técnica.

En las próximas páginas 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 experimentar y reflexionar sobre el proceso creativo.

Las competencias específicas planteadas son cuatro y están diseñadas para conseguir que el alumnado actúe de forma reflexiva, aprendiendo de los demás y explorando estrategias de planificación del trabajo, para producir obra artística de acuerdo a unas intenciones concretas.

Estas competencias pueden resumirse brevemente en la capacidad de producir obra artística con distintas técnicas comprendiendo aspectos esenciales de la obra artística a lo largo de la historia, analizando producciones plásticas visuales y audiovisuales de todos los periodos históricos y contemporáneo, valorando y aprendiendo tanto de sus cualidades

técnicas como de sus posibilidades expresivas y estéticas, así como utilizando estos conocimientos como medio de expresión, personal o grupal, que se alimentan de las experiencias y de las necesidades emocionales de cada persona y entendiendo que este dominio de técnicas artísticas se puede enfocar hacia un futuro profesional.

Además, se establecen las conexiones más significativas y relevantes entre las competencias específicas de la propia área, entre estas y las competencias específicas de otras áreas de la etapa y, finalmente, las relaciones o conexiones que tienen con las competencias clave.

Para conseguir estas competencias específicas se han seleccionado y organizado saberes básicos vinculados con el aprendizaje de técnicas gráfico-plásticas, técnicas de modelado, reciclaje, técnicas de diseño y publicidad, fotografía, cine y animación.

A continuación se presentan algunos principios y orientaciones para el diseño de situaciones de aprendizaje que permitan el desarrollo de las competencias específicas por parte del alumnado. Entre otras cuestiones, se indicará que estas situaciones deben estimular la experimentación y el disfrute, el trabajo en equipo, el compartir opiniones y ayudar a entender que la creación artística, como cualquier otra forma de creación, necesita seguir un proceso de trabajo, planificación y estudio para llegar a un producto final.

Los criterios de evaluación están concebidos para comprobar el grado en que el alumnado ha adquirido las competencias específicas. Entre otras cuestiones, permiten evaluar si es capaz de reflexionar sobre el proceso creativo, buscar las técnicas y medios adecuados a cada fin, planificar y evaluar el proceso de trabajo, mostrar interés por experimentar, probar distintas soluciones y expresar sus opiniones haciendo crítica constructiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando tanto el proceso de creación como el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis, crítico e informado, de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte, el acceso a las fuentes permitirá valorar los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos y los estereotipos de género transmitidos a través del arte.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado mostrará interés por las manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, analizándolas, contextualizándolas y reflexionando sobre su evolución y su relación con el presente, describiendo sus aspectos esenciales y desean-do entender el contexto social en el que fueron creadas.

También valorará el proceso de creación y el resultado final, los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, evidenciando apertura, interés y respeto en su recepción, a la vez que analizando y valorando la importancia de proteger el patrimonio artístico desde una mirada educada e imaginativa

2. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, incorporándolas al repertorio personal de recursos y desarrollando el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales, resultando un arco expresivo inabarcable con resultados tan diversos como la propia creatividad del ser humano, que salta

de unos formatos a otros continuamente. Explorar esta expresividad, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, el alumnado debe utilizar, conocer, identificar y utilizar creativamente las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico experimentando de forma libre y espontánea y descubriendo sus múltiples riquezas expresivas y creativas.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado será capaz de participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.

Igualmente, será capaz de 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.

3. Valorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos desarrollando el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por toda clase de medios. El alumnado debe conocer estos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir los distintos fines que pueden tener.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia es importante que el alumnado experimente con el lenguaje audiovisual, aprovechando, prestando atención a las posibilidades expresivas y creativas que le ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente. Deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios

y aquellas que impliquen un mensaje y un público concretos; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas, pues no es lo mismo un vídeo promocional de moda camuflado en las redes sociales en forma de reportaje, una noticia sesgada en un informativo televisivo, un vídeo manipulado difundido por un servicio de mensajería para teléfono móvil, una pieza de videoarte o una película exigente en su aspecto formal y de vocación minoritaria.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención y como resultado de este conocimiento del lenguaje y de las técnicas que se emplean en su creación, surgirá la posibilidad cierta de la producción por su parte de obras que sean el fruto de una expresión personal, actual y novedosa.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado identificará los diferentes medios, técnicas, formatos y códigos de los lenguajes audiovisuales, reconociendo las herramientas y distinguiendo sus fines.

Así mismo, planificará y realizará producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con intención expresiva; ajustándose a unos objetivos previos, y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

4. Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención 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.

La producción artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y de un modo u otro produce un efecto en él. Por tanto, es necesario que el alumnado entienda la existencia de públicos diversos que perciben y sienten de distinta manera y, en consecuencia, ha de explorar las posibilidades de dirigirse de manera diferenciada a unos u otros.

No es lo mismo, por ejemplo, realizar esculturas de pequeño formato con una vocación minoritaria, que desarrollar obras de amplio formato con el foco puesto en alcanzar una gran audiencia.

El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán considerar este aspecto desde su misma génesis.



Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Con todo ello se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, así como empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Al finalizar cuarto de ESO, el alumnado podrá crear un producto artístico, individual o grupal, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados, después de haber estudiado ejemplos de trabajos profesionales y siendo capaz de valorar el proceso artístico y su resultado.

CONEXIONES ENTRE COMPETENCIAS

Para promover un aprendizaje global, contextualizado e interdisciplinar se hace necesario establecer, partiendo de un análisis detallado de las competencias específicas, los tres tipos de conexiones que se detallan en este apartado. En primer lugar, las relaciones entre las distintas competencias específicas de la materia, en segundo lugar, con las competencias específicas de otras materias y, en tercer lugar, las establecidas entre la materia y las competencias clave.

En relación con las conexiones significativas que existen entre las competencias específicas de la materia, cabe destacar varias cuestiones.

Por un lado, analizar los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas, valorando la importancia del legado cultural como riqueza universal (competencia específica 1), le facilitará la comprensión del hecho artístico, a la par que aprenderá de experiencias y necesidades emocionales de otros individuos y de sí mismo desarrollando la sensibilidad hacia las cualidades plásticas, estéticas y funcionales de diferentes medios y técnicas tanto gráfico-plásticas (competencia específica 2) como audiovisuales (competencia específica 3), por lo que encontrará en la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y

sentimientos de forma creativa, estableciendo nuevos vínculos e incorporándolas a su propio repertorio personal (competencias específicas 2 y 3).

Por otro lado, el conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, (competencia específica 2) y el conocimiento de los medios y técnicas propios de la expresión audiovisual (competencia específica 3) lo hará capaz de crear producciones artísticas, individuales o grupales, con diferentes técnicas a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso al público destinatario de las mismas (competencia específica 4).

En lo que respecta a las conexiones de las competencias de esta materia con las competencias específicas de otras materias de la etapa, se pueden señalar las siguientes cuestiones.

En primer lugar, la comprensión de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, junto a la reflexión, abierta y respetuosa, sobre la importancia del legado cultural (competencia específica 1), mostrando sensibilidad hacia las producciones artísticas y, al mismo tiempo, combinando emoción y comprensión de las dificultades y retos afrontados, requiere de capacidades que permitan investigar cuanto se refiere a la propia identidad y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada (competencia específica 1 de Educación en Valores Cívicos y Éticos).

En segundo lugar, cuando se crean producciones artísticas tomando en cuenta al público destinatario de las mismas para compartirlas y valorar las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad (competencia específica 4) se deben utilizar estrategias comunicativas ágiles para transmitir un mensaje convincente que se adecue al contexto y a los objetivos concretos de cada situación comunicativa para presentar, exponer y validar la idea o solución creativa (competencia específica 7 de Economía y Emprendimiento).

En tercer lugar, el descubrimiento de las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas (competencia específica 2) haciendo de la práctica artística un medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos de forma creativa, se relaciona con la competencia específica 4 de Educación en Valores Cívicos y Éticos, que pretende que el alumnado logre una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando los sentimientos y emociones propios y ajenos como una cualidad valiosa que ayuda al alumnado a mostrar una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza.

En cuarto lugar, la expresión audiovisual no sería posible sin aprovechar y emplear las posibilidades de las herramientas digitales, adaptándolas a sus necesidades, configurándolas y aplicando conocimientos interdisciplinares para la resolución de tareas de una manera más eficiente (competencia específica 5 de Tecnología), identificando las herramientas y destrezas necesarias e



incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y utilizarlos en el diseño y realización de un proyecto artístico (competencia específica 3).

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

Con la finalidad de crear producciones artísticas, individuales o grupales, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y tomando en cuenta al público destinatario de las mismas, se hace necesario un desarrollo de las competencias en comunicación lingüística que fomente el intercambio de opiniones y el enriquecimiento mutuo, utilizando un lenguaje adecuado, expresando opiniones con respeto y fomentando en todo momento una actitud crítica, así como valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que pueden derivarse de esta actividad.

Toda forma de comunicación posee unos procedimientos comunes y, como tal, la comunicación artística, visual y audiovisual permite hacer uso de recursos específicos para expresar ideas, sentimientos y emociones a la vez que permite integrar el lenguaje plástico y visual con otros lenguajes y con ello enriquecer la comunicación desarrollando su competencia plurilingüe. Asimismo, la universalidad del arte en toda su expresión y por tanto la búsqueda, conocimiento y disfrute de manifestaciones culturales en otros lugares y en otras lenguas lo acercarán a una realidad lingüística vital y multicultural con la que construir su competencia plurilingüe.

Los procesos involucrados con la creación artística están relacionados con el pensamiento abstracto, con la lógica y la superación de problemas. La educación artística contribuye a la adquisición de la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería mediante la utilización de procedimientos, relacionados con el método científico, como la observación, la experimentación, el descubrimiento, la reflexión y el análisis posterior.

El binomio matemáticas y arte puede parecer extraño para aquellos que están más acostumbrados a pensar en ambas de manera independiente pero, de hecho, hay muchos conectores que llenan el espacio en blanco que pudiera existir entre ellas. Los patrones matemáticos pueden dar lugar a patrones artísticos, al mismo tiempo que patrones que se encuentran en la naturaleza y que sirven de inspiración a creaciones artísticas que se basan en reglas matemáticas. El identificar dichas expresiones, conocer su origen, crear a partir de ellas aportará una nueva dimensión a la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería de nuestro alumnado.

El conocimiento de las técnicas propias de la expresión gráfico-plástica, así como la búsqueda de nuevas posibilidades creativas y la realización de proyectos artísticos, incorporando las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías mediante el uso de herramientas digitales



y plataformas virtuales, hace de la materia de Expresión Artística un coadyuvante ideal para el fomento de la competencia digital del alumnado.

A la competencia personal, social y de aprender a aprender se contribuye en la medida en que se favorezca la reflexión sobre los procesos y experimentación creativa ya que implica la toma de conciencia de las propias capacidades y recursos así como la aceptación de los propios errores como instrumento de mejora.

Asimismo, la realización de producciones artísticas con creatividad, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, a la vez que desarrollando su capacidad de comunicación, reflexión crítica y autoconfianza, contribuye de manera directa a la adquisición de la competencia personal, social y de aprender a aprender.

En relación con la competencia ciudadana, analizar y producir mensajes visuales individuales o colectivos, con creatividad, exponiendo su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, empatía y sensibilidad, desarrollando su capacidad de comunicación y análisis crítico, permite al alumnado reflexionar sobre las repercusiones éticas y morales de la transmisión de esos mensajes, valorando y debatiendo sobre la utilidad o no de esos mensajes para la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Además, 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.

Por otra parte, el trabajo con herramientas propias del lenguaje visual, que inducen al pensamiento creativo y a la expresión de emociones, vivencias e ideas proporciona experiencias directamente relacionadas con la diversidad de respuestas ante un mismo estímulo y la aceptación de las diferencias. Todos estos procesos contribuyen a desarrollar la competencia ciudadana.

En relación con la competencia emprendedora, cabe destacar que en todo proceso de producción artística se analizan necesidades y oportunidades, así como se afrontan retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad y valorando 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, para reunir y optimizar los recursos necesarios para finalizar con éxito el proyecto artístico. Este proceso de creación de ideas, soluciones valiosas y toma de decisiones se desarrolla de manera razonada,



utilizando estrategias ágiles de planificación, gestión y reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender. Todo este proceso fomenta en el alumnado la competencia emprendedora.

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, comprendiendo y disfrutando de las manifestaciones artísticas de su entorno y de lugares más lejanos y entendiendo que esas manifestaciones culturales son parte de la historia de los grupos sociales en los que está integrado, permitirá al alumnado expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta, y también desarrollar la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa, convirtiéndose en una herramienta para su desarrollo posterior en múltiples disciplinas y favoreciendo el desarrollo por todo ello de la competencia en conciencia y expresiones culturales.

SABERES BÁSICOS

Los saberes básicos propuestos para la materia de Expresión Artística ponen al servicio del desarrollo de las competencias específicas de nuestra materia, asociadas a los conceptos de observación, análisis, creación, experimentación, expresión y disfrute estético.

Estos saberes están diseñados para formar a personas que van a necesitar, en su desarrollo personal y en su desempeño profesional, ser capaces de organizar el trabajo, reflexionar previamente sobre el proceso creativo; utilizar conocimientos adquiridos, combinándolos para crear algo nuevo; tener una actitud abierta para aprender de las ideas de otros; colaborar con iguales; analizar, y tomar decisiones con responsabilidad, sabiendo que cada decisión produce efectos que hay que intentar prever y por ello, entre otros efectos que hay que controlar, saber usar responsablemente el material.

Los saberes básicos seleccionados en el currículo de esta materia permiten al alumnado realizar mensajes visuales y obra artística con suficientes conocimientos como para lograr expresar con éxito sensaciones, sentimientos, emociones y opiniones, dándole seguridad, aumentando la autoestima y mejorando la comunicación interpersonal.

Para terminar, los saberes aprendidos en esta materia son imprescindibles para realizar campañas publicitarias de concienciación sobre los problemas que la humanidad debe superar. La mayor parte de las campañas publicitarias se hacen utilizando códigos visuales y audiovisuales. Los bloques B y C están íntimamente relacionados con el uso de técnicas publicitarias y el bloque A también, porque en publicidad se utilizan ilustraciones que se aprenden a realizar con los saberes de éste primer bloque.

Los bloques de saberes se estructuran en tres bloques que se resumen a continuación.

En primer lugar, en el bloque A, “Técnicas gráfico-plásticas”, se realizará una primera toma de contacto e iniciación en diferentes técnicas artísticas, para que a posteriori el alumnado pueda seleccionar aquellas que le resulten más interesantes o más útiles a sus propósitos expresivos, como son, por ejemplo, las técnicas más habituales en el dibujo, la ilustración y la pintura, tanto secas (carboncillo, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápices de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o gouache), técnicas alternativas y mixtas (collage, frottage, grattage, decalcomanía, objet trouvé, dripping, assemblage), técnicas básicas de estampación, técnicas de modelado y de volumen.

En segundo lugar, en el bloque B, “Diseño y publicidad”, se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, y en el análisis crítico del lenguaje publicitario y la sociedad de consumo.

Y finalmente, en el bloque C, “Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia”, se afianzarán conocimientos del lenguaje narrativo y audiovisual, impartidos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Al igual que en el primer bloque, el alumnado profundizará en algunas de las técnicas que se emplean en fotografía y vídeo en sus múltiples formatos, para después poder seleccionar las más adecuadas en la realización de producciones concretas, teniendo en cuenta el medio de difusión al que van destinadas.

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.2.2. correspondería al segundo saber del segundo subbloque dentro del bloque A.

**Bloque A. Técnicas gráfico-plásticas.**

	4.º ESO
A.1. Técnicas gráfico-plásticas.	A.1.1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
	A.1.2. Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.
	A.1.3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
	A.1.4. Técnicas de estampación: monotypia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
	A.1.5. Grafiti y pintura mural.
A.2. Escultura.	A.2.1. Técnicas básicas de modelado de volúmenes.
	A.2.2. Ensamblaje artístico.
A.3. Arte: reciclaje y toxicidad.	A.3.1. El arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
	A.3.2. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.

Bloque B. Diseño y publicidad.

	4.º ESO
B.1. Proceso creativo.	B.1.1. Boceto.
	B.1.2. Guion o proyecto.
	B.1.3. Presentación final.
	B.1.4. Evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).
B.2. Lenguaje visual.	B.2.1. Elementos básicos del lenguaje visual.
	B.2.2. Principios básicos del lenguaje visual.
	B.2.3. Percepción visual.
	B.2.4. Teoría del color.
	B.2.5. Composición.

B.3. Diseño.	B.3.1. Diseño gráfico.
	B.3.2. Diseño de producto.
	B.3.3. Diseño de moda.
	B.3.4. Diseño de interiores.
	B.3.5. Escenografía.
	B.3.6. Iniciación al diseño inclusivo.
B.4. Publicidad.	B.4.1. Publicidad: análisis de mensajes publicitarios. Estudio de sus elementos formales: formas, color, luz, encuadres, planos, uso de la palabra y el sonido, estudio de personajes y decorados.
	B.4.2. Publicidad y consumo responsable. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Técnicas y recursos persuasivos. Técnicas procedentes del psicoanálisis. Edward Bernays.

Bloque C. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia.

	4.º ESO
C.1. Fotografía.	C.1.1. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.
	C.1.2. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
	C.1.3. Fotografía digital.
	C.1.4. Fotografía expresiva.
	C.1.5. El fotomontaje digital y tradicional.
	C.1.6. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.
C.2. Imagen secuenciada, guion cinematográfico y animación.	C.2.1. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. Técnicas básicas de animación. La imagen secuenciada.
	C.2.2. Proyectos de videoarte.



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 retomamos a continuación para contextualizarlos a la materia.

La materia de Expresión Artística está enfocada al desarrollo de las capacidades expresivas del alumnado usando técnicas artísticas. La capacidad de expresar ideas, opiniones, sentimientos o estados de ánimo por medio de recursos gráfico-plásticos y audiovisuales se desarrolla practicando y experimentando con un variado número de técnicas, soportes y materiales. Por tanto, las situaciones de aprendizaje deben estar enfocadas a que el alumnado experimente y refuerce su autoconfianza al comprobar cómo esa experimentación produce resultados satisfactorios. Para aprender técnicas variadas analizará los trabajos de profesionales de prestigio, así como el trabajo realizado por el resto del alumnado.

Para la práctica diaria en el aula se proponen distintas situaciones de aprendizaje relacionadas con el proceso de adquisición de competencias y rutinas de trabajo. Serán actividades que, partiendo de unas situaciones comunes, permitan a cada persona adquirir competencias clave, independientemente de las capacidades, intereses y motivaciones de partida. Dichas situaciones deben fomentar el diseño de proyectos que requieran una planificación y un proceso que permitan utilizar técnicas y conocimientos variados y cuyo resultado sea una obra personal o colectiva diferente, que se corresponda con los objetivos previstos. Los trabajos podrán partir de premisas comunes, pero cada persona o grupo planificará su trabajo y encontrará soluciones propias y diferentes. Las actividades deberán ser estimulantes e inclusivas para el alumnado, teniendo en cuenta sus áreas de interés, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, por lo que se convertirán en situaciones significativas de aprendizaje cuando incluyan propuestas que afecten al alumnado, suscitando así su compromiso e implicación. Esta vinculación entre lo que conocen y lo que se trabaja en clase despierta el interés y el deseo de aprender.

Las situaciones de aprendizaje tienen que permitir el desarrollo de procesos cognitivos y emocionales en el alumnado. Para ello, debe sentir que avanza y que mejora en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación, ya que a percepción de logros por parte del alumnado aumenta su autoestima y facilita el desarrollo de capacidades y el dominio de competencias individuales, teniendo en cuenta las diferencias personales, sociales y familiares de partida.

Dado que en Expresión Artística se crean y analizan una gran variedad de mensajes, se pueden elegir temas de trabajo relacionados con los intereses personales del alumnado y la sociedad que estén relacionados con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Agenda 2030, adoptada por las Naciones Unidas en 2015, así como objetivos relacionados con la protección del medioambiente y la defensa de los derechos humanos.



Se recomienda diseñar situaciones de aprendizaje que permitan trabajar de manera colaborativa en proyectos de otras materias para aumentar el intercambio de experiencias y opiniones y que el alumnado reflexione sobre su propio trabajo utilizando para ello soportes comunicativos variados: oral, escrito, visual, digital, etc. En este sentido, el respeto a la diversidad del alumnado según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) debe asegurarse su presencia e implicación con las actividades planteadas, participación en su desarrollo y progreso en la consecución de las competencias clave.

Se propone transmitir la idea de que la evaluación y la autoevaluación formen parte del proceso de aprendizaje. La revisión de los trabajos en un ambiente de confianza y respeto permite que las sugerencias dadas sean consideradas observaciones para mejorar y avanzar en el aprendizaje.

El uso de diferentes procedimientos e instrumentos de evaluación, autoevaluación y coevaluación debería servir al profesorado para valorar y mejorar el desarrollo de la situación de aprendizaje, su implementación, los resultados y el impacto de la situación de aprendizaje en la adquisición de las competencias clave y los desafíos del siglo XXI. En lo que se refiere al alumnado, la evaluación debe inducir a una reflexión que le lleve a mejorar su propio proceso de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Cuarto de ESO

Competencia específica 1.

Criterio 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.

Criterio 1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Criterio 1.3. Reconocer los puntos en común encontrados entre expresiones artísticas de diferentes épocas, sociedades y culturas, relacionándolos de forma razonada e integradora con su propia identidad cultural, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas.

Competencia específica 2.

Criterio 2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes..



Criterio 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.

Competencia específica 3.

Criterio 3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

Criterio 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 además seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

Criterio 4.1. Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.

Criterio 4.2. Crear un producto artístico, individual o grupal de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y destinatarios determinados.

Criterio 4.3. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.