

9. Expresión Artística.

9.1. Introducción.

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en uno mismo pensamiento creador. Supone, por lo tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que se desarrollan desde cursos y etapa anteriores.

En el desarrollo de una propuesta creativa, se llevarán a cabo 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. Este proceso le dará al alumnado a oportunidad de establecer vínculos entre diferentes lenguajes y disciplinas artísticas, lo que facilitará el enriquecimiento de sus propias creaciones, su percepción de las obras de arte y su capacidad para apreciar el patrimonio cultural.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se presenta como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación propios, de otros artistas y de otras manifestaciones culturales a lo largo de la historia, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y de los progresos obtenidos le ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como un medio de conocimiento, de resolución de problemas y de construcción de la propia identidad. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro objetivos que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión cultural, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad. Estos objetivos pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones



artísticas y culturales, la última de ellas requiere de la activación de las tres primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de este tipo de producciones y de la selección y del empleo tanto de técnicas plásticas como gráficas y audiovisuales.

Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de los objetivos, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus contenidos. Estos se encuentran divididos en tres bloques:

Bloque 1. «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos: las técnicas más habituales en el dibujo, en la ilustración y en la pintura, tanto secas (dibujo a carbón, lápiz de grafito, lápiz compuesto, lápiz de colores, ceras, pastel, bolígrafos o rotuladores), como húmedas (tinta china, acuarela o pintura a la aguada), técnicas alternativas y mixtas (collage, *frottage*, *grattage*, decalcomanía, *objet trouvé*, *dripping*, *assemblage*), técnicas básicas de estampación y técnicas de modelado y de creación de volumen.

Bloque 2. «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», este bloque permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridas en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Se incidirá en el proceso de creación, en el diseño de proyectos, en el análisis crítico del lenguaje publicitario y de la sociedad de consumo, en técnicas y formatos de fotografía y vídeo, así como en los diferentes medios de difusión de las producciones audiovisuales.

Bloque 3. «Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y al diseño» dota al alumnado de un instrumento eficiente para comunicarse de manera gráfica y objetiva, para expresar y difundir ideas o proyectos de acuerdo con convenciones que garanticen su interpretación fiable y precisa, así como para desarrollar su visión espacial.

Como contenidos transversales a estos dos bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto ambiental de los diferentes materiales artísticos, con el fin de contribuir a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de



trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, hace falta recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción gráfico-plástica y audiovisual adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad; de la asertividad; de la empatía; de la madurez emocional, personal y académica; de la autoconfianza y de la socialización. En definitiva, contribuirá al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

9.2. Objetivos.

Objetivos de la materia
OBJ1. Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrutar del patrimonio cultural y artístico.
<ul style="list-style-type: none">• 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 formales (cómo se utiliza el lenguaje).• La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y de un contexto social determinados, al tiempo 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 las alumnas y los alumnos tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción de este como fuente de gozo y de 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 poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, lo que le permitirá al alumnado superar la idea de fracaso o asimilarlo como un paso hacia el éxito futuro.



<ul style="list-style-type: none">• 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 las mujeres en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.
<p>OBJ2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.</p>
<ul style="list-style-type: none">• 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. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, le 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.• El conocimiento y aplicación del lenguaje gráfico de tipo técnico dotará al alumnado de recursos para descodificar la realidad que se le presenta y comunicar sus propuestas artísticas, productos de diseño y demás producciones de creación en el contexto de un mundo contemporáneo, de una manera clara y objetiva.• 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 y que impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará una 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, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico le ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.
<p>OBJ3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, descodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.</p>
<ul style="list-style-type: none">• El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, supone conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.• Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto y hay que fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.• Del mismo modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico le ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.



OBJ4. Crear producciones artísticas y técnicas, 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 obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos o a otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá alguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.
• Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se establecieron, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para eso, 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.

9.3. Criterios de evaluación y contenidos.

4º curso.

Materia de Expresión Artística 4º curso	
Bloque 1. Técnicas gráfico-plásticas	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE1.1. 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.	OBJ1
• CE1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, a través de diferentes producciones gráfico-plásticas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	OBJ1
• CE1.3. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.	OBJ2
• CE1.4. 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.	OBJ2



Criterios de evaluación	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • CE1.5. Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados. • CE1.6. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados. 	OBJ4
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales. • Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas. • Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico. • Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. • Graffiti y pintura mural. • Técnicas básicas de creación de volúmenes. • El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. • Seguridad, toxicidad e impacto ambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. • Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. 	
Bloque 2. Fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia	
Criterios de evaluación	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • CE2.1. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, a través de producciones visuales, audiovisuales y multimedia, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente. • CE2.2. Elaborar producciones visuales, audiovisuales y multimedia de forma creativa, determinando las intenciones expresivas, seleccionando y empleando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos. • CE2.3. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, descodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines. • CE2.4. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas asumiendo diferentes funciones, incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva, buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados. 	OBJ1 OBJ2 OBJ3 OBJ3



Criterios de evaluación	Objetivos
• CE2.5. Crear un producto visual, audiovisual o multimedia, individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.	OBJ4
• CE2.6. Exponer el resultado final de la creación de un producto visual, audiovisual o multimedia, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	OBJ4
• CE2.7. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito visual, audiovisual o multimedia, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	OBJ4
Contenidos	
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición. • Narrativa de la imagen fija: encuadramiento y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. • Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia. • Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. • Seguridad, toxicidad e impacto ambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos. • Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el <i>Storyboard</i>. • El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (auto-reflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). • Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismoy los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. • Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. • Técnicas básicas de animación. • Recursos digitales para la creación de proyectos de videoarte. 	
Bloque 3. Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y al diseño	
Criterios de evaluación	Objetivos
• CE3.1. Participar con iniciativa, confianza y rigor en la exploración del lenguaje gráfico de tipo técnico empleando distintas herramientas.	OBJ2
• CE3.2. Elaborar producciones gráficas de tipo técnico con interés por la corrección, determinando las intenciones comunicativas y seleccionando las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	OBJ4
• CE3.3. Valorar el rigor del proceso de creación gráfica, la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.	OBJ4
• CE3.4. Analizar el resultado final de la creación de un producto de creación gráfica de tipo técnico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados	OBJ1



Contenidos
<ul style="list-style-type: none">• Construcciones geométricas fundamentales.• Representación objetiva de la realidad en un soporte bidimensional. Vistas (sistema europeo). Sistemas perspectivos.• Conceptos básicos de normalización.• Aplicación de las construcciones técnicas bidimensionales y tridimensionales en las diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

9.4. Orientaciones pedagógicas.

La intervención educativa en la materia de Expresión Artística desarrollará su currículo y tratará de asentar de manera gradual y progresiva los aprendizajes que le faciliten al alumnado el logro de los objetivos de la materia y, en combinación con el resto de las materias, una adecuada adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

En este sentido, en el diseño de las actividades, el profesorado tendrá que considerar la relación existente entre los objetivos de la materia y las competencias clave a través de los descriptores operativos del perfil de salida y las líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se presentan en los apartados siguientes y seleccionar aquellos criterios de evaluación del currículo que se ajusten a la finalidad buscada, así como emplearlos para verificar los aprendizajes del alumnado y su nivel de desempeño.

Relación entre los objetivos de la materia de Expresión Artística y las competencias clave a través de los descriptores operativos del perfil de salida establecidos en el anexo I.

Objetivos de la materia	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
OBJ1	2-3	3		1-2	3	1		1-2
OBJ2			2	2	1	1-3		3-4
OBJ3				5	1-3			3-4
OBJ4	1		3	3	3-5		3	4

Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

– El diseño de situaciones de aprendizaje que le permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión gráfico-plástica, audiovisual y multimedia, utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicas.



– El diseño de situaciones de aprendizaje estimulantes e inclusivas que tengan en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora y contribuyendo a la adquisición de los conocimientos, de las destrezas y de las actitudes que fortalezcan su autoestima y desarrollen su identidad y su conducta creativa.

– El diseño de proyectos que faciliten un encuentro con la expresión y con la creación, con la finalidad de impulsar el atrevimiento de mirar, actuar y hacer de otro modo, estimulando una conducta creativa que parta de recursos propios y de referentes culturales y artísticos, implicando emocionalmente al alumnado en el arte, a través del arte y por el arte.

– El diseño de proyectos que pongan en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales y emocionales del alumnado y que ayuden a formar un pensamiento creador y divergente, a construir su identidad y autoafirmación, a valorar las opiniones ajenas y a desarrollar la empatía.

– El uso de métodos que atiendan los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado durante el desarrollo de las fases de información, investigación, reflexión, análisis y expresión de sus soluciones creativas, tanto en trabajos individuales como en equipo.

– La aplicación de una metodología en el aula que promueva el autoaprendizaje fomentando la autonomía, la mejora de la autoestima y el nivel de interés y de responsabilidad.

– La atención a la diversidad y, por lo tanto, a la individualidad de cada alumna y de cada alumno y a sus ritmos y dificultades de aprendizaje, poniendo en práctica mecanismos de refuerzo activos y preventivos del fracaso escolar.

– El uso de estrategias para trabajar transversalmente contenidos como la creación de proyectos sostenibles, la gestión responsable de los residuos y la seguridad, la toxicidad y el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos y la formación de una conciencia ambiental.

– La realización de actividades estimulantes que le permitan al alumnado experimentar con materiales, herramientas y técnicas diferentes, dando lugar a aprendizajes significativos progresivamente más complejos y con un enfoque multidisciplinar.

