



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 cual no solo facilitó el traslado 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 las necesidades expresivas, los materiales, instrumentos y procedimientos evolucionan con el tiempo y conforman un legado técnico-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 acerca al alumnado 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. Además de las técnicas clasificadas tradicionalmente como dibujo, pintura y grabado, se tendrán en cuenta otras técnicas relevantes que escapen a esta clasificación. El objetivo es que, por un lado, el alumnado adquiera las habilidades necesarias para implementar correctamente los procedimientos de trabajo, y, por otro, adecue las técnicas a las propuestas artísticas con soltura, iniciativa y creatividad crecientes.

El conocimiento de las técnicas gráfico-plásticas adquiere todo su sentido mediante su puesta en práctica, que hace posible la materialidad de la comunicación visual y posibilita la investigación y la búsqueda de lenguajes propios que construyan una identidad artística capaz de abordar proyectos creativos de cierta complejidad. En todo momento se ha de promover la capacidad proactiva y creadora, así como la adecuación del registro comunicativo a las intenciones y especificidades de cada discurso artístico plástico. Conseguir la madurez expresiva, la autoexpresión y el desarrollo del espíritu crítico ante producciones artísticas diversas, tanto propias como ajenas, son algunos de los objetivos primordiales en la materia.

Esta actividad creativa individual debe complementarse con el fomento de la actividad colaborativa, las puestas en común y el intercambio de ideas crítico y argumentado, con el fin de preparar al alumnado para una participación activa en equipos de trabajo. En este marco, los alumnos y las alumnas han de afrontar las actividades siempre desde una perspectiva inclusiva.

Por otra parte, como en toda producción humana contemporánea, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la prevención y la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se contempla no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables y que respeten las regulaciones relativas al cuidado medioambiental.

Asimismo, y aplicando criterios de validez, calidad y fiabilidad, se deben utilizar distintos recursos analógicos y digitales para la investigación y la búsqueda de información, ligando ambos procesos a la generación de nuevas composiciones. También se utilizarán dispositivos digitales, aplicaciones y servicios en línea para desarrollar y registrar gráficamente la actividad plástica, así como para trabajar colaborativamente y para generar contenido de rápida difusión entre el resto del aula, la comunidad educativa u otros agentes externos.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, esta materia pretende desarrollar en el alumnado la sensibilización y el respeto hacia el patrimonio artístico plástico en toda su diversidad, lo que incluye el análisis de los elementos, técnicas y procedimientos que han sido empleados para su elaboración. Por otra parte, la comprensión, análisis e interpretación de producciones artísticas gráfico-plásticas y de las técnicas empleadas permite una adecuada selección de recursos materiales y procedimentales para la participación activa en proyectos colaborativos o personales vinculados a la producción plástica, gráfica y visual. Asimismo, la creación de obras gráfico-plásticas mediante la aplicación coherente de materiales, procedimientos y técnicas de dibujo, pintura y grabado es clave para una comunicación efectiva de ideas, sentimientos o emociones, facilitando, además, que los alumnos y las alumnas puedan estimular y ampliar la sensibilidad para el disfrute estético.

La materia está diseñada en torno a cinco competencias específicas, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias específicas están definidas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera integrada, por lo que no existe una frontera estricta entre unas y otras, y el orden en el que se presentan no es vinculante, ni representa ninguna jerarquía.



Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a cinco bloques. El primer bloque, denominado «Aspectos generales», abarca los conocimientos y actitudes necesarios para reconocer los distintos lenguajes artísticos, los elementos que los conforman y su evolución a lo largo de la historia, así como las cualidades e impacto de los diversos materiales y soportes. Se incluyen también algunos elementos esenciales relacionados con la conservación, la sostenibilidad, la perspectiva inclusiva y la propiedad intelectual, además de estrategias específicas para el desarrollo de la valoración crítica, la planificación y el trabajo colaborativo. El segundo bloque, titulado «Técnicas de dibujo», reúne las técnicas y conceptos que permiten la exploración y creación con esta forma de expresión. El tercer bloque, «Técnicas de pintura», comprende los procedimientos y operaciones vinculadas al color y sus diversas manifestaciones plásticas. El cuarto bloque, «Técnicas de grabado y estampación», recoge las diversas metodologías que se deben experimentar para el dominio y comprensión de los diferentes medios de estampación. El bloque final, «Técnicas mixtas y alternativas», incorpora las técnicas y medios de expresión más innovadores, como los digitales.

Las competencias específicas han de ser adquiridas desarrollando situaciones de aprendizaje integradas que hagan posible que el alumnado ponga en práctica sus conocimientos, adquiera las destrezas asociadas a los procedimientos tradicionales y experimente con diversas técnicas innovadoras, desarrollando así su creatividad mediante proyectos colaborativos, enriquecedores y multidisciplinares. Estas situaciones de aprendizaje deben posibilitar un trabajo globalizado fundamentado en metodologías más próximas a las que se aplican en el entorno laboral y profesional, lo que aporta más significatividad a los aprendizajes y genera un mayor grado de implicación del alumnado en la materia. Además, para contribuir a su formación integral, se deben abordar aspectos tales como la propiedad intelectual, la sostenibilidad y seguridad de los proyectos, la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad o el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

I. Competencias específicas

Competencia específica de la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica 1:

CE.TEGP.1. Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.

Descripción

Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas constituyen un reflejo del contexto social, cultural e histórico en el que se han generado. Uno de los aspectos que ayudan a definir ese contexto es el análisis tanto de los materiales como de las técnicas y procedimientos utilizados, poniéndolos en relación con sus cualidades expresivas y comunicativas, para lo que también se deben considerar sus aspectos formales (composición; forma, color y textura; luz; etc.). Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas, como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, este análisis de diferentes producciones artísticas ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada.

Para el análisis de las manifestaciones gráfico-plásticas pueden emplearse diversas metodologías, entre las que se cuentan la investigación documentada mediante fuentes analógicas o digitales, así como novedosas herramientas tecnológicas de análisis científico. Aunque ambos son valiosos ejemplos de acercamiento, resultan complementarios del imprescindible análisis visual de la obra, cuya sencillez técnica, inmediatez y versatilidad permiten considerarlo como el primer método de acercamiento, en sus dos aspectos fundamentales: de aproximación al disfrute estético – activando así otros procesos cognitivos importantes, como la atención y la memoria– y de desarrollo del sentido crítico.



La aplicación de estas metodologías de recepción puede transferirse a otros ámbitos de conocimiento, mejorando la formación integral del alumnado.

Por otra parte, la mayoría de las producciones artísticas plásticas, en tanto que objetos físicos, son elementos sobre los que conviene hacer una reflexión medioambiental, tanto por la repercusión de los materiales, técnicas y herramientas empleados en su realización, como la que se deriva de los procesos de producción, que también pueden generar residuos perjudiciales para el planeta. Así pues, es especialmente importante conocer las técnicas de elaboración de los materiales empleados en el trabajo gráfico-plástico. El alumnado debe tener en cuenta todas estas consideraciones para poder valorar, en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente. Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Vinculación con otras competencias

De manera interna, esta competencia específica se vincula con la CE.TEGP.2. ya que para alcanzar un dominio técnico es necesario, además de la experimentación práctica, el estudio y análisis de las obras de arte. Por otro lado, está vinculada con la CE.TEGP.3. ya que para valorar las posibilidades creativas de las distintas técnicas, materiales y procedimientos es fundamental la reflexión sobre el uso de dichas técnicas en obras gráfico-plásticas de otros autores o de otras autoras y así potenciar la expresión personal consciente.

De manera externa, se vincula con la con la CE.DA.2. ya que esta competencia específica de la materia de Dibujo Artístico capacita al estudiante o a la estudiante para analizar de forma crítica producciones artísticas reconociendo el lenguaje y las técnicas utilizadas.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

Competencia específica de la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica 2:

CE.TEGP.2. Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.

Descripción

El lenguaje gráfico-plástico ha acompañado al ser humano desde sus inicios, por lo que resulta extremadamente rico y variado. De ahí que el estudio de las técnicas de expresión gráfico-plástica requiera de saberes asociados a muy diversos campos de conocimiento, incluyendo la práctica y la destreza en la aplicación de los distintos procedimientos. Las técnicas gráfico-plásticas ofrecen recursos muy potentes para expresar, de manera personal y libre, ideas, sentimientos y opiniones sobre cualquier temática o fundamentadas en vivencias personales o compartidas. De esta forma, el alumnado incorpora la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria reflexión sobre la sostenibilidad del producto final.

Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación y creatividad, combinando de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que alumnos y alumnas ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.



Vinculación con otras competencias

De manera interna, esta competencia específica se vincula con la CE.TEGP.3. y la CE.TEGP.4. ya que gracias a la experimentación y a la destreza en la utilización de los elementos y procedimientos del lenguaje gráfico-plástico el alumnado va a ser capaz de seleccionar los diferentes recursos gráfico-plásticos más adecuados a la propuesta. De esta manera se ofrece la posibilidad de desarrollar proyectos respondiendo a unos objetivos concretos y, por tanto, a un desarrollo personal.

De manera externa, se vincula con la CE.DA.4. ya que esta competencia específica de la materia de Dibujo Artístico capacita al estudiante o a la estudiante para experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Competencia específica de la materia Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica 3:

CE.TEGP.3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.

Descripción

Los niveles de complejidad de las producciones gráfico-plásticas son muy variados, y están condicionados por circunstancias tanto propias como ajenas a ellas. Para lograr desarrollarlas con éxito, el alumnado debe valorar, junto al grado de complejidad, las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra se convierten en componentes con tanto o más valor que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico-plástico.

Cuando los proyectos son colectivos, es importante planificar igualmente la participación de los distintos miembros del grupo, valorando sus debilidades y fortalezas, con el fin de integrar las experiencias compartidas y favorecer unas dinámicas de trabajo eficaces, respetuosas, empáticas y enriquecedoras.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados van a condicionar el producto final.

Vinculación con otras competencias

De manera interna, esta competencia específica se vincula con la CE.TEGP.4. y la CE.TEGP.5. ya que gracias a la capacidad de planificación los estudiantes o las estudiantes conseguirán desarrollar proyectos gráfico-plásticos y además tendrán criterio para evaluar los productos artísticos tanto propios como ajenos a través de una actitud crítica.

De manera externa, se vincula con la con la CE.DA.9 ya que esta competencia específica de la materia de Dibujo Artístico capacita para la planificación de proyectos gráficos colaborativos en función de las necesidades de cada ámbito disciplinar. Así mismo, se vincula con la CE.PA.2 ya que esta competencia específica de la materia de Proyectos Artísticos capacita para la planificación y el proceso de trabajo en un proyecto artístico acorde con los requerimientos del encargo.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CE2, CCEC4.2.



Competencia específica de la materia de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica 4:

CE.TEGP.4. Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

Descripción

Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, cada alumno o alumna deben enfrentarse a la resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima, posibilitando al mismo tiempo el enriquecimiento de futuras producciones colaborativas. Cuando son colaborativos, además cada alumno o alumna reciben, aportan y comparten con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas. De este diálogo entre lo individual y lo colectivo depende en gran parte la eficacia y adecuación de la respuesta a cualquier propuesta.

Vinculación con otras competencias

Como se ha dicho, de manera interna, esta competencia específica se vincula con la CE.TEGP.2 puesto que pone en práctica el dominio técnico, y con las CE.TEGP.3. y CE.TEGP.5. ya que estas posibilitan la planificación, el desarrollo y la evaluación de productos artísticos.

De manera externa, se vincula con la con la CE.FA.7. ya que esta competencia específica de la materia de Fundamentos Artísticos capacita para la elaboración creativa de proyectos artísticos a través de la investigación de las técnicas, estilos y lenguajes multidisciplinares.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCE3.2, CCEC4.1.

Competencia específica de la materia Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica 5:

CE.TEGP.5. Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Descripción

Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de sus integrantes para aplicar con éxito los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación y plasmarlos en una producción final satisfactoria, que responda a un objetivo concreto previamente planteado. Se trata de un proceso comunicativo de discusión, cuestionamiento e intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado, para lo que este debe comprender las repercusiones que el proyecto puede tener en esos y otros campos.

Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y



procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud empática y constructiva, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Otro aspecto que debe evaluarse es, sin duda, la calidad en la ejecución y el grado de adecuación de la planificación de la actividad con respecto a la realidad de la producción, así como las posibles interacciones medioambientales. Es también el momento de evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final, así como de establecer paralelismos entre el trabajo realizado y a otros similares pertenecientes al mundo real, reflexionando sobre las posibilidades profesionales derivadas del conocimiento y aplicación solvente de las diferentes técnicas gráfico-plásticas, lo que supondrá un incentivo en el grado de implicación del alumnado en la materia, al asociar así el trabajo de aula con su proyección futura en el mundo laboral.

Por todo ello, se produce un movimiento que incidirá tanto en la mejora de los trabajos sucesivos, como en el desarrollo de la capacidad crítica argumentada, que podrá aplicarse a otros muchos campos de su vida personal y académica y que es clave para el desarrollo de una personalidad autónoma.

Vinculación con otras competencias

De manera interna, esta competencia específica se vincula con todas las anteriores ya que la capacidad de valoración de productos gráfico-plásticos vendrá dada gracias al análisis de otras obras (CE.TEGP.1.), al uso y experimentación de las técnicas (CE.TEGP.2.) y la planificación y desarrollo de los proyectos artísticos (CE.TEGP.4. y CE.TEGP.5.).

Así mismo, de manera externa, se vincula con la CE.PA.1 ya que esta competencia específica de la materia de Proyectos Artísticos capacita también para la valoración crítica de los proyectos artísticos en función de su intención comunicativa y su repercusión social.

Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

II. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación parten de las competencias específicas, se trata de valorar si el alumnado ha alcanzado cada una de ellas y para eso se establecen entre dos y tres criterios por cada competencia específica.

La primera de las competencias específicas está relacionada con el análisis de obras artísticas y los criterios vinculados a ella buscan valorar si el alumnado es capaz de identificar técnicas y formas de aplicación a través de la observación buscando aspectos comunes y relaciones entre técnicas. Se trata de que, a través de la observación, el alumnado pueda empezar a comprender la idiosincrasia de cada técnica.

Partiendo de esta comprensión de las técnicas a través de la observación, el alumnado empezará a experimentar con las distintas técnicas. Para saber si ha alcanzado la competencia en la utilización de los procedimientos (CE.2), se valora la selección adecuada de cada material y procedimiento, así como el uso creativo y autónomo que se haga de las diferentes técnicas.

Partiendo de ese conocimiento más experimental de las técnicas, el alumnado puede planificar un proyecto gráfico plástico más ambicioso a través de una metodología. Para saber si el alumnado ha alcanzado esta competencia específica 3 los criterios de evaluación se centran en la planificación del proyecto de manera consciente y cooperativa.

Como consecuencia de haber adquirido la anterior competencia, el alumnado será capaz de comenzar a desarrollar proyectos gráfico-plásticos de forma creativa (CE.4), por tanto, los criterios de evaluación vinculados a esta competencia están relacionados con el desarrollo y la comunicación del proyecto.

Por último, la competencia específica 5 pretende capacitar al alumnado para evaluar sus propios proyectos gráfico-plásticos siendo conscientes de sus errores y de la proyección personal de este trabajo. Por tanto, los criterios de



evaluación van encaminados a discernir si el alumnado es capaz de argumentar sus decisiones, valorar críticamente el resultado final y comprender la importancia personal de su trabajo.

CE.TEGP.1.
<i>Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.</i>
El análisis de obras artísticas, sobre todo a través de la observación, es una herramienta que permite la comprensión de las técnicas, materiales y procedimientos. De esta manera, el alumnado podrá valorar de manera consciente y argumentada tanto las obras ajenas como las propias y podrá llegar a una reflexión sobre la idoneidad de cada técnica y su impacto medioambiental.
1.1. Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas y procedimientos utilizados, valorando sus efectos expresivos e incorporando juicios de valor estético a partir del estudio de sus aspectos formales. 1.2. Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. 1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.
CE.TEGP.2.
<i>Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a unos objetivos determinados.</i>
La experimentación de las distintas técnicas es la única manera de llegar a un verdadero dominio de éstas. Se debe potenciar la selección de los diferentes recursos y procedimientos en función de las capacidades expresivas y las necesidades comunicativas del proyecto. Así mismo se debe potenciar la búsqueda de la excelencia en la ejecución, la presentación de los proyectos así como en el impacto de las obras.
2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. 2.2. Utilizar de manera creativa, autónoma y apropiada las técnicas y materiales elementales de la expresión gráfico-plástica, incluidas las técnicas mixtas o alternativas, para resolver distintas necesidades concretas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.
CE.TEGP.3.
<i>Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.</i>
La planificación es un elemento intrínseco al desarrollo de un proyecto gráfico-plástico. Con la planificación se aborda la resolución de cualquier problema desde todos sus ángulos posibles. Se trata de adquirir un método para que el alumnado afronte y comprenda las diferentes fases que se deben abordar a la hora de realizar un proyecto tanto individual como colectivo. Así, con una metodología y una planificación adecuada se podrán llegar a ejecutar las propuestas en función de las intenciones comunicativas y de las características del encargo.
3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas. 3.2. Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.
CE.TEGP.4.
<i>Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.</i>
La ejecución de los proyectos, tras haber realizado la planificación, es la materialización de las ideas. Se trata de la puesta en práctica de las destrezas aprendidas en las diferentes técnicas para resolver los objetivos propuestos.
4.1. Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de distintos tipos, individuales y colaborativas, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos. 4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo. 4.3 Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.
CE.TEGP.5.
<i>Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.</i>
La evaluación es poner en valor el proyecto realizado, tanto propio como ajeno. A través del análisis de los proyectos se determina si se han alcanzado los objetivos comunicativos y los requerimientos técnicos propuestos.
5.1. 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, incorporando asimismo una reflexión sobre aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual. 5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento y apropiación de las técnicas de expresión gráfico-plástica.



III. Saberes básicos

III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

A. Aspectos generales

En los saberes básicos que forman parte de los “aspectos generales” se abordan temas transversales que forman parte de los diferentes tipos de manifestaciones artísticas, estilos y técnicas. Se trata de una mirada global al lenguaje visual para comprender los elementos básicos de la creación plástica, así como a las necesidades prácticas concretas de cada una de las técnicas gráfico-plásticas, sin olvidar las repercusiones para la salud y el medioambiente de dichas técnicas.

Por otro lado, se estudia la conservación de las obras, así como los aspectos más importantes de la propiedad intelectual. En estos saberes, se trata además la perspectiva de género y cultural.

Por último, se vincula de forma transversal el uso de las diferentes técnicas y procedimientos en proyectos artísticos a través de estrategias de investigación, análisis y planificación. De esta manera, los estudiantes y las estudiantes verán de forma integrada el uso de las técnicas gráfico-plásticas en proyectos con una intención comunicativa y/o un encargo concreto.

B. Técnicas de dibujo

Aunque a veces la barrera entre técnicas de dibujo y técnicas de pintura es difusa, las técnicas de dibujo básicas que deberían ser conocidas por el alumnado, incluyen las que tradicionalmente se han utilizado para el dibujo: carboncillo, grafito, lápices de color, compuestos o pasteles. También la tinta desde diversos instrumentos de aplicación. Conocer sus características, utensilios, soportes idóneos y procedimientos principales permite ampliar las posibilidades expresivas.

C. Técnicas de pintura

Los saberes básicos de este bloque engloban, por un lado, las técnicas que de manera tradicional se han calificado como técnicas de pintura al agua - acuarela, témpera y acrílico - y por otro, las técnicas oleosas y mixtas como el óleo o el temple. El conjunto de materiales y procedimientos de aplicación debe acompañar al aprendizaje.

Por otro lado, en este bloque se trata la observación y análisis de las técnicas de pintura y sus diversos procedimientos, en obras artísticas de diferentes épocas y estilos, como forma de acercar al alumnado a las técnicas cuya complejidad no permita practicarlas en el aula, el tiempo suficiente para su mínimo dominio.

D. Técnicas de grabado y estampación

Este bloque se enfoca hacia un conocimiento general de las técnicas de Grabado y Estampación, analizando sus posibilidades expresivas, el concepto de reproducción múltiple y descubriendo el uso actual de materiales no tóxicos como alternativa contemporánea. Por tanto, se estudian los diferentes tipos de técnicas de grabado y estampación con la intención de que los estudiantes y las estudiantes conozcan diferentes posibilidades para sus creaciones artísticas o de comunicación visual.

E. Técnicas mixtas y alternativas

Los saberes básicos de este bloque están totalmente relacionados con los bloques anteriores, aunque con un enfoque didáctico alternativo ya que no se trata de conocer y experimentar cada técnica de manera ortodoxa, sino que se busca una interrelación entre técnicas para conseguir resultados novedosos o alternativos, así como una mirada al arte digital contemporáneo.

F. Proyectos gráfico-plásticos

El término “metodología proyectual” fue acuñado en la década de 1980 por Bruno Munari en su libro *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Este término se suele relacionar con el método para resolver proyectos de diseño, en especial del diseño industrial. Sin embargo, en la actualidad, este término se puede aplicar a cualquier disciplina con la que se aborde un proyecto.



Para la RAE, un proyecto es un diseño, un pensamiento para ejecutar algo, es decir, el proyecto es el proceso por el cual se llega a la solución de un problema más o menos complejo. Por tanto, la metodología proyectual serían todos los pasos o fases que son necesarios aplicar para llevar a cabo un proyecto.

Así pues, en los saberes básicos de este bloque se vinculan las técnicas y la ejecución de obras artísticas con la planificación y desarrollo de proyectos artísticos. Por tanto, no debemos entender la enseñanza de las técnicas como un mero aprendizaje de “recetas” de formas de aplicación, sino que debemos entender las técnicas como instrumentos de comunicación que deben utilizarse en función de las necesidades de cada momento en el desarrollo de un proyecto artístico.

III.2. Concreción de los saberes básicos

A. Aspectos generales	
Estos aspectos generales forman parte de las diferentes técnicas y por ello deben entenderse dentro del contexto de cada una de ellas, formando parte de una temporalización a lo largo de todo el curso.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> – El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica. – Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas. Interacción entre materiales. – Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. – La conservación de las obras gráfico-plásticas. – La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones. – La perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas. – Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos. 	<p>Los elementos básicos del lenguaje plástico se plantean desde la óptica de las diferentes técnicas. Así, por ejemplo, la textura o el color podrán estudiarse desde la práctica del grafito o de la acuarela analizando y experimentando los diferentes resultados.</p> <p>En el momento de tratar cada una de las técnicas, los aprendizajes no deben reducirse solamente a los procedimientos de realización, sino que es importante entender la idiosincrasia de cada técnica. Para ello, es necesario conocer los componentes (pigmentos, aglutinantes y aditivos) y utensilios necesarios, así como las interacciones entre los distintos materiales. Comprendiendo el porqué y el origen de cada técnica los estudiantes o las estudiantes sabrán cómo usarlas y con qué intención comunicativa.</p> <p>Así mismo, el conocimiento de los componentes y disolventes les hará comprender su nivel de toxicidad y su impacto medioambiental. Se debe hacer especial hincapié en la conservación de las obras en función de la técnica y de las necesidades de cada una de ellas.</p> <p>Por otro lado, estos saberes básicos incluyen un apartado de investigación, análisis y valoración de obras artísticas. Esta parte es fundamental ya que, aprendiendo a ver, a descifrar a través de la observación qué técnica o procedimiento se ha utilizado en cada caso, el estudiante o la estudiante son capaces de ponerse en la piel del artista y de valorar de forma crítica qué aporta cada técnica a las intenciones comunicativas de la obra.</p>
B. Técnicas de dibujo	
Se abordan las técnicas que, tanto secas como húmedas, se han utilizado tradicionalmente en la realización de dibujos.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> – Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica. – Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles. – Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. 	<p>Se debe tener en cuenta que estas técnicas son tratadas también en la materia de dibujo, tanto de 1º como de 2º y que, por tanto, desde la materia de técnicas se debe profundizar más en su aprovechamiento expresivo. Por tanto, se recomienda la realización de muestrarios de posibilidades que expongan los diferentes procedimientos y capacidades expresivas de la técnica.</p> <p>Como técnica de dibujo seca se incluye también los pasteles que acercan al estudiante o a la estudiante a la experimentación con el color, es por ello que su temporalización no tiene por qué ser consecutiva a las otras técnicas secas de dibujo.</p> <p>Esto mismo ocurre con la tinta, cuya diversidad de instrumentos de aplicación y procedimientos, la hace muy adecuada para experimentar diferentes tratamientos y acabados midiendo sus posibilidades expresivas.</p> <p>Por último, se incluyen las técnicas mixtas dentro de las técnicas de dibujo. En esta parte es interesante, una vez trabajadas las técnicas de forma única, experimentar con las capacidades expresivas de dos técnicas unidas. Así, por ejemplo, se recomienda trabajar con la tinta china y los lápices de grafito.</p>
C. Técnicas de pintura	
Se abordan las técnicas, tanto oleosas como al agua, que tradicionalmente se entienden como técnicas de pintura. Este estudio se refiere tanto a la parte experimental como al análisis de obras de arte, a través de la observación, para comprender sus procedimientos y capacidades expresivas.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>



<ul style="list-style-type: none">– Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.– Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.– Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.	<p>La organización de la materia y la temporalización de cada docente determinarán el tiempo que se dedica a cada técnica, pero sí es importante hacer hincapié en las diferencias procedimentales, formales y expresivas, algo que se puede realizar a nivel experimental o a través del análisis de las obras artísticas.</p> <p>Las técnicas oleosas, algunas de ellas podrán ser experimentadas siempre que se esté atendiendo a la protección de la salud de los estudiantes y de las estudiantes. Sin embargo, habrá otras técnicas como el temple al huevo o los encaustos que pueden ser analizadas a partir de obras artísticas donde se podrá observar su naturaleza expresiva y su momento histórico. No obstante, será interesante experimentar con pasteles oleosos por su facilidad de manejo y por el hecho de no tener que usar disolvente. Las pinturas biodegradables son una buena alternativa a otras técnicas que suponen un mayor peligro para la salud y el medioambiente.</p>
--	---

D. Técnicas de grabado y estampación

Se abordan las diferentes técnicas de grabado y estampación tradicionales con un enfoque tanto de análisis como de experimentación con los materiales y utensilios tradicionales o alternativos.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none">– Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.– Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.– Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.– Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.– Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.	<p>Se aborda el estudio de las técnicas de Grabado y estampación con reproducción única (monoimpresión) y las de reproducción múltiple explicando en qué contextos o necesidades comunicativas pueden tener cabida unas u otras. Se propone sobre todo que el alumnado pueda observar ejemplos actuales de artistas, ilustradores o diseñadores que utilicen estas técnicas para que vean la aplicación práctica en la actualidad.</p> <p>Es interesante que el alumnado trabaje a través de la investigación y el análisis de obras, sin embargo, el grabado es una disciplina demasiado manipulativa como para ser comprendida sólo con el estudio de imágenes. Este tipo de procesos requieren de espacios específicos que cuenten con los materiales y herramientas necesarios. Aún así, los materiales como el metal o el linóleo pueden ser sustituidos por otros alternativos, más asequibles y que representan una alternativa en las técnicas de estampación contemporáneas.</p> <p>En el bloque de técnicas de Grabado en relieve se suelen ver la xilografía y la linografía. Sin embargo, requieren matrices que pueden resultar demasiado duras para las manos inexpertas, así para experimentar estas técnicas, se propone practicar con procesos similares, pero con materiales más asequibles y fáciles de usar como la goma de carvado para sellos que se realiza con planchas más flexibles o incluso con goma de borrar corriente, goma eva, etc.</p> <p>Las técnicas de calcografía o huecograbado en también necesitan de materiales e instrumental muy específico. En este caso, se pueden realizar talleres de “Grabado verde” como el que ofrece la Asociación de Artesanos de Aragón. Sin embargo, lo interesante es que el alumnado pueda experimentar con estas técnicas durante un tiempo más prolongado para poder asimilar los procesos.</p> <p>Para las técnicas planográficas también se proponen procesos alternativos que pueden simular de manera mucho más sencilla la manera de hacer de, por ejemplo, una litografía. De esta manera se proponen ejercicios con acetato y tinta, con ceras grasas o monotipias hechas con óleo.</p>

E. Técnicas mixtas y alternativas

Se trabaja con las mismas técnicas que en bloques anteriores, pero esta vez de manera conjunta para crear expresiones artísticas alternativas a las tradicionales. Además, se incluyen también otras técnicas contemporáneas que no hayan sido tratadas en bloques anteriores, así como los procesos y procedimientos digitales.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none">– Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea.– La imagen digital. Arte digital.	<p>Por un lado, este bloque de saberes básicos se enfoca en las técnicas mixtas por lo que se pueden trabajar conjuntamente técnicas que hayan sido experimentadas anteriormente. Así, por ejemplo, se pueden hacer combinaciones de pares de técnicas como la acuarela y el grafito; la acuarela y la tinta china; o la témpera y los lápices de color. De esta manera el alumnado podrá desarrollar su creatividad de una forma más libre y buscando una expresividad más compleja.</p> <p>Por otro lado, se trata de abordar otras técnicas de expresión gráfica contemporánea que no hayan sido vistas a lo largo del curso. Por ejemplo, se pueden realizar ejercicios tanto de collage analógico como digital, incluso mezclando con otras técnicas como el grafito, la témpera o el lápiz de color. Así mismo se puede investigar o incluso, si existe la posibilidad, propiciar la práctica de la pintura mural dentro del contexto de arte urbano.</p> <p>Por último, el llamado arte digital, es un concepto muy diverso que engloba muchos tipos de manifestaciones distintas. Así, podemos encontrarnos el Net Art o arte creado en Internet, el arte virtual, el arte interactivo, la impresión 3D, el videoarte o incluso el gif art (arte hecho a través de gifs). Lo que engloba a todos estos tipos de manifestaciones artísticas, no es sólo la utilización de técnicas digitales, sino la voluntad de ruptura con el arte tradicional ya que busca una nueva forma de consumo del arte. Es por esto, que puede resultar muy interesante el análisis de estos fenómenos por parte de los estudiantes o de las estudiantes y además la experimentación de estos productos artísticos que pueden ser realizados incluso desde sus dispositivos móviles y compartidos en sus RRSS.</p>

E. Proyectos gráfico-plásticos

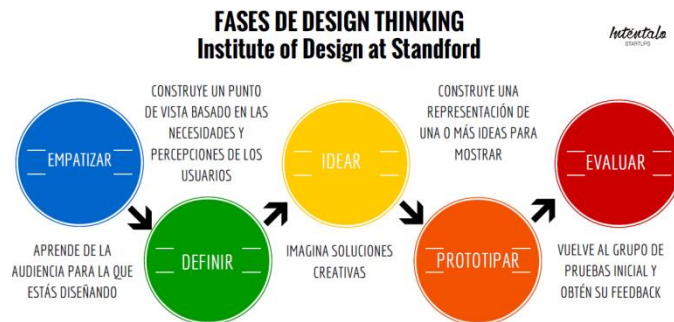
Se aborda la manera de afrontar y llevar a cabo diversos proyectos artísticos de manera que se resuelvan planteamientos iniciales y se ponga en práctica la ejecución de obras gráfico-plásticas a través de un trabajo colaborativo.

<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
---	--



- Metodología proyectual.
- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- Proceso de elaboración de una obra pictórica.
- Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

Existen diversas metodologías que pueden aplicarse en la resolución de proyectos artísticos. Una de las que más éxito y versatilidad está demostrando en los últimos tiempos es la denominada *DesignThinking*, en español, *pensamiento de diseño*. Se trataría de aplicar la forma de hacer del diseño en cualquier ámbito de la vida. Para el DesignThinking existen 5 fases en la que abordar un proyecto: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar.



EMPATIZAR significa conocer a las personas que va a ver o utilizar lo que se está creando. Significa también ser capaces de observar el medio en el que vivimos y entender qué tipo de necesidades está demandando la sociedad. Se puede hacer buscar a los alumnos o a las alumnas sobre temas de actualidad y de su entorno cercano que puedan requerir de cualquier intervención de tipo artístico, o se les puede dar un tema sobre el que intervenir.

La idea de DEFINIR se refiere a plantear qué tipo de soluciones se quiere y se puede llegar. Se debe investigar sobre el público al que va dirigida la intervención y sobre el espacio o tipo de soporte en el que se va a realizar el proyecto.

En la fase de IDEAR es donde tienen lugar la búsqueda de soluciones creativas, se pueden realizar técnicas de creatividad como el brainstorming y se empiezan a realizar bocetos con las primeras posibles soluciones.

PROTOTIPAR implica la realización práctica del proyecto en el lugar donde se vaya a intervenir o sobre los soportes definitivos.

EVALUAR siempre debe hacerse en la realización de un proyecto, ya que el proyecto se realiza para aprender tanto de lo que está bien como de lo que está mal. Los alumnos y las alumnas deben ser capaces de aceptar las críticas constructivas del público y de sus compañeros o compañeras, así como ser autocríticos o autocríticas y buscar la oportunidad en el error, así como nuevas ideas para futuros proyectos.

Por otro lado, parte fundamental de un proyecto artístico, es su exposición o difusión. Un proyecto artístico está hecho para ser mostrado a los demás, por tanto, se deben ofrecer diferentes posibilidades de exposición tanto físicas como virtuales. La elección de las mismas forma parte del propio proyecto.

IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

En primer lugar, se debe partir de los conocimientos previos del alumnado, así como de su contexto social a la hora de diseñar las diferentes situaciones de aprendizaje. Se trata de atrapar al estudiante o a la estudiante con proyectos y ejercicios que le hagan querer seguir experimentando e indagando por su cuenta ya que el aprendizaje de las técnicas artísticas es algo que se adquiere con el tiempo y con la práctica. Desde esta materia se deben “abrir ventanas” a las diversas posibilidades que ofrecen las técnicas artísticas dando la oportunidad al alumnado de mirar por ellas para poder “abrir una puerta” que forme parte de sus intereses personales o que, en un momento de su vida profesional, pueda utilizarla.

Se trata de una materia con un enfoque eminentemente práctico, sin embargo, el alumnado debe aprender también a través de la observación de obras de diferentes épocas. El docente o la docente no deben ser un simple transmisor de contenidos, sino que debe hacer de guía y facilitar la posibilidad de aprender a aprender. Es por ello que, para estas fases de análisis y de conocimiento de obras artísticas del pasado y del presente, se proponen actividades de investigación en las que los estudiantes y las estudiantes puedan trabajar de forma grupal en la búsqueda de información sobre las distintas técnicas, materiales, modos de aplicación y, sobre todo, expresividad conseguida según la forma en la que se utiliza la técnica. Se propone que estas actividades de investigación sean presentadas por el grupo de trabajo de forma pública al grupo clase, generando un debate sobre el uso de las técnicas y la expresividad



de las obras. De esta manera se favorece el aprendizaje significativo ya que el alumnado ha llegado a los conocimientos de una forma activa.

Por otro lado, el docente o la docente deben ofrecer también amplias posibilidades de experimentación de cada técnica facilitando que el estudiante o la estudiante no se queden anclados o ancladas en lo que ya saben hacer o le resulta más fácil, sino que se adentren en la experimentación y en las diferentes posibilidades expresivas. Muchas veces los resultados no serán tan óptimos como se desea, pero se debe valorar las ganas de aprender, de investigar y de experimentar.

Por último, como el enfoque de la materia tiene un carácter no sólo práctico sino también proyectual, se debe potenciar la realización de proyectos que engloben varias técnicas para poder abordar la totalidad de los saberes básicos relacionándolos entre ellos y con un objetivo comunicativo concreto.

Los distintos métodos didácticos concretan la manera de actuar en diversos contextos y situaciones. Algunos de los que se pueden poner en práctica son los siguientes:

Método expositivo dialogado: se establece una relación de diálogo entre el docente o la docente y los alumnos y las alumnas para que estos deduzcan las respuestas y/o expongan las decisiones tomadas.

Método de indagación y descubrimiento: se trata de alcanzar las competencias a través de la puesta en práctica de los saberes básicos (aprender haciendo).

Descubrimiento en equipo: se trata de elaborar un contenido complejo en equipo trabajando cada persona un aspecto determinado.

IV.2. Evaluación de aprendizajes

El concepto de evaluación debe aglutinar la forma y el método de medir el aprendizaje del alumnado, así como la toma de decisiones que debe realizar el docente o la docente. Es por ello que la evaluación debe ser de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para garantizar una enseñanza coherente y de calidad. La evaluación es, por tanto, un proceso que ha de contestar a tres preguntas fundamentales: el *qué*, el *cómo* y el *cuándo* llevarla a cabo.

En cuanto al *qué* evaluar viene ya definido por los criterios de evaluación anteriormente citados y que determinan si el alumnado ha alcanzado las competencias específicas de la materia. Respecto a *cómo* evaluar se proponen diversos sistemas de evaluación en función de los agentes educativos que intervienen en el proceso:

Heteroevaluación: en este caso la evaluación la realiza una persona distinta a la evaluada, es decir, el docente o la docente.

Coevaluación: cuando la evaluación la realiza el grupo. Puede ser el grupo-clase o el grupo de trabajo de cada proyecto. Muy conveniente realizarla al final de cada propuesta, ejercicio o proyecto, procurando la máxima participación del grupo y promoviendo el uso de la terminología específica de la materia, a fin de destacar pautas que podrán usarse de forma consciente en futuros trabajos.

Autoevaluación: cuando es el propio alumno o la propia alumna los que se evalúan así mismos y las que se evalúan a sí mismas. En este caso se trata de ser autocrítico, valorando los logros alcanzados en función del nivel del que se parte, y también aprender de los errores buscando en ellos posibilidades expresivas novedosas.

Para que la evaluación pueda ser entendida como tal debe ser continua, es decir, debe realizarse en diversos momentos del proceso. De esta manera respondemos a la cuestión de *cuándo* evaluar. Así, se realizan evaluaciones antes del proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que se denomina evaluación inicial, con una función de diagnóstico. Durante el proceso, la denominada evaluación procesal que tiene una función motivadora. Y al final del proceso, se trata de la evaluación final con la que se realiza una función de control.

IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje

Para que el aprendizaje tenga lugar debe haber una actuación del alumnado a partir de unas situaciones de aprendizaje diseñadas por el docente o la docente. Estas situaciones de aprendizaje son las actividades, ejercicios y proyectos que plantea el profesor o la profesora.



Para el diseño de las situaciones de aprendizaje, el docente o la docente deben tener en cuenta unos criterios de selección y desarrollo de las actividades. Alguno de los criterios que faciliten la elección y planificación de las actividades pueden ser:

Las actividades deben ser adecuadas a las capacidades previas del alumnado.

Las actividades deben ser motivadoras para conseguir un aprendizaje significativo.

Es necesario que exista variedad en el tipo de actividades.

Siempre que sea posible, se buscará relación entre las actividades que se planteen y el contexto personal y social del alumnado de manera que se sienta partícipe de la actividad.

A continuación, se plantean los posibles tipos de situaciones de aprendizaje que cada docente debe concretar y desarrollar en su programación de aula. Se indica el sentido y el papel de cada una, así como algún ejemplo de ellas:

Actividades de inicio y motivación: al comenzar un tema en concreto se proponen actividades que motiven y despierten el interés del alumnado por el tema a tratar. Algunas de estas actividades pueden ser la visualización de imágenes ilustrativas del tema, búsqueda activa de ejemplos y los debates sobre las capacidades expresivas de los ejemplos buscados.

Actividades de contenidos previos: el objetivo de estas actividades es conocer el nivel competencial desde el que se parte. Se proponen: diálogo y coloquio en torno a las imágenes vistas o buscadas donde se comenten también conceptos vistos en unidades anteriores; ejercicios prácticos que incluyan contenidos vistos en unidades anteriores.

Actividades de desarrollo: se trata de poner en práctica los saberes adquiridos para conseguir alcanzar las competencias específicas de la materia. Se proponen diferentes supuestos prácticos en los que se experimente con los procedimientos y materiales de las diferentes técnicas como por ejemplo la realización de muestrarios de posibilidades. En este apartado también estaría la elaboración de proyectos que integren distintas técnicas y objetivos más ambiciosos.

Actividades de consolidación: cuyo objetivo es asegurar los saberes aprendidos y transformarlos en elementos activos para nuevos aprendizajes. Se proponen las siguientes: exposición y defensa de los proyectos ejecutados, conclusiones y crítica constructiva entre alumnos y alumnas de las soluciones propuestas.

Actividades de refuerzo: permiten al alumnado con dificultades de aprendizaje alcanzar las competencias específicas. Para ello se proponen actividades complementarias que refuercen, por ejemplo, procedimientos técnicos que no se han alcanzado.

Actividades de ampliación: permiten al alumnado más avanzado seguir profundizando en los saberes que se han trabajado. Por ejemplo, se puede proponer realizar una cantidad mayor de obra o desarrollar de manera más exhaustiva la que se está haciendo.

IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje

A la hora de diseñar las situaciones de aprendizaje se debe tener en cuenta que el guion de saberes básicos es muy ambicioso y que, para una verdadera asimilación de dichos saberes por parte del estudiante o de la estudiante, se deben calcular con lógica los tiempos y plazos de dedicación a las prácticas. Una forma de ir al grano en la fase de experimentación para mejorar el dominio técnico, es partir de imágenes de referencia sugerentes, tal vez de otros u otras artistas elegidos o elegidas por el docente o la docente o por el propio estudiante o la propia estudiante. Con ello se gana el tiempo, que de otra manera debería dedicarse a la conceptualización, cuando lo que se quiere trabajar es la técnica en sí misma.

Por otro lado, se debe encontrar espacio en la programación de aula para promover actividades con verdadera libertad creadora, donde el alumnado se pueda expresar de manera personal, seleccionando los recursos más adecuados según su propia intencionalidad. Estas actividades podrían ser autoevaluadas por el estudiante o la estudiante y evaluadas por el docente o la docente, pero no necesariamente con una calificación numérica. En este primer ejemplo de situación de aprendizaje se propone una de estas actividades creativas.



Ejemplo de situación de aprendizaje 1: Mujeres en la pintura. Técnicas al agua

Introducción y contextualización:

El punto de partida y de inspiración es el libro *Mujeres en el arte*, escrito e ilustrado por Rachel Ignotofsky en el que se habla sobre la vida y la obra de mujeres conocidas y desconocidas para la historia del arte. Este libro de Rachel Ignotofsky ilustra a las diferentes artistas con referencias a sus distintas temáticas, pero con un estilo de ilustraciones común y personal.

En esta situación de aprendizaje se trata, en primer lugar, el conocimiento de una mujer que se haya dedicado a la pintura entre los siglos XV y XIX. Se plantea este periodo porque son épocas en las que existía un desconocimiento de estas mujeres y se busca sacar a la luz y al conocimiento del alumnado ejemplos de autoras que no aparecen en la mayoría de los libros de historia del arte.

Por otro lado, se busca desarrollar el conocimiento de dos de las técnicas al agua más importantes: la acuarela y la témpera. El alumnado parte ya de un conocimiento experimental de ambas técnicas puesto que ha realizado ejercicios como muestrarios en los que ha experimentado con las capacidades expresivas de las técnicas en cuestión. Por tanto, en este proyecto, se trata de que el alumnado ponga en práctica los aprendizajes adquiridos sobre las técnicas de la acuarela y la témpera. Pero además se pretende que desarrolle una expresión personal de manera creativa interpretando la técnica de la artista elegida.

Objetivos didácticos:

Conocer en profundidad, a través de la observación, las características técnicas de la obra de una artista. Analizar cuáles son los resultados estilísticos de la técnica empleada para poder reproducirlos a través de técnicas distintas a las que utiliza la artista de referencia.

Comprender en profundidad y saber utilizar tanto la témpera como la acuarela para conseguir unos acabados determinados y decididos con anterioridad. Conocer el potencial expresivo de ambas técnicas.

Afrontar de forma creativa un proyecto. Buscar la inspiración en obras de arte siendo capaces de imprimir a las propias obras un carácter y estilo personal sin perder el referente.

Descripción de la actividad. Metodología y estrategias didácticas:

Cada alumno o alumna deberán realizar una interpretación personal de la obra de la autora escogida interpretando las imágenes y las temáticas, pero también interpretando la técnica con las dos técnicas al agua propuestas: acuarela y témpera. En el proyecto deberá haber partes realizadas con cada una de estas técnicas.

Se trabaja con la metodología *DesignThinking*:

En la primera fase, *EMPATÍA*, cada alumno y alumna deberán realizar una búsqueda de información sobre mujeres pintoras de entre los siglos XV y XIX. Cada estudiante buscará información biográfica y también de estilo pictórico de la autora.

En la segunda fase, *DEFINICIÓN*, se realizará un listado con las características formales y plásticas más relevantes de la autora escogida. Estas características servirán más adelante para ponerlas en práctica en el desarrollo del proyecto.

En la tercera fase, *IDEA*, el alumnado deberá argumentar que tipo de imagen va a realizar y de qué manera interpretará los procedimientos técnicos.

En la cuarta fase, *PROYECTO*, se realizarán las obras según los planteamientos propuestos en las anteriores fases. Y, por último, en la quinta fase, *EVALUAR*, cada alumno y alumna realizarán una exposición pública de su proyecto argumentando sus propuestas, llevando a cabo sus propias conclusiones y generando un debate en torno a su obra. El resto de alumnado deberá argumentar con criterio la obra de los y las compañeras.

Elementos curriculares involucrados:

Con la realización de este proyecto se abordarán los siguientes saberes básicos:



El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica. La perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

Técnicas al agua: acuarela y témpera.

Metodología proyectual. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo. Proceso de elaboración de una obra pictórica. Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

La realización de este proyecto ayudará a que el alumnado alcance las siguientes competencias específicas:

Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, y reflexionando sobre su posible impacto medioambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencie la creatividad y fomente una actitud positiva hacia el patrimonio, a la par que comprometida con la sostenibilidad.

Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creativa e innovadora con sus posibilidades y combinaciones, para desarrollar una capacidad de expresión autónoma y personal y para responder a necesidades concretas.

Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística.

Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos de desempeño determinados.

Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural para potenciar una actitud crítica y responsable que favorezca el desarrollo personal y profesional en el campo de la expresión gráfico-plástica.

Conexiones con otras materias:

Por el lado más teórico, esta actividad tendría una conexión clara con la materia de Fundamentos del Arte dado que se busca el conocimiento sobre la obra de una artista.

Por el lado más práctico, se conecta con la materia de Dibujo Artístico ya que el alumnado, aunque deba inspirarse en la temática y la técnica de la autora elegida, también debe interpretar de forma creativa el dibujo y de ello va a depender en gran medida el resultado final del proyecto.

Atención a las diferencias individuales:

Se deben tener en cuenta las diferencias de nivel entre el alumnado, por ello se debe aportar un mayor asesoramiento y control a aquellos alumnos y a aquellas alumnas que sean menos autónomos o menos autónomas o que tengan un menor nivel inicial. Sin embargo, se debe permitir un mayor grado de independencia al alumnado que sea capaz. Así, se debe permitir que el alumnado investigue sobre las artistas con las que trabajar, pero al alumnado con menor nivel inicial se deberá asesorar y guiar en la elección para que pueda después conseguir los objetivos técnicos del proyecto. Por tanto, aunque el alumno o la alumna elijan a la artista siempre deberá haber un control por parte del docente o de la docente.

Por otro lado, se debe atender a los diferentes ritmos de aprendizaje. Al alumnado con un ritmo de aprendizaje más lento se les puede guiar en el volumen de trabajo técnico final haciendo que aborden las dos técnicas, pero con menor dificultad.

Por último, también nos podemos encontrar con alumnado aventajado que pueda y quiera ampliar su proyecto. Por ello, se debe dar la posibilidad de que este tipo de alumnado explore y potencie su creatividad y su capacidad artística.



Así, podría proponerse la realización de varios soportes dentro de la misma temática, o bien, abordar dos temáticas distintas siempre y cuando el docente o la docente valoren la capacidad del alumno o de la alumna para hacerlo.

Recomendaciones para la evaluación formativa:

La evaluación se debe afrontar desde varios aspectos. En primer lugar, se debe valorar el análisis crítico y técnico de las obras buscadas. El docente o la docente deberán valorar la capacidad del alumnado para buscar información coherente, veraz y acorde a las necesidades que exige el proyecto.

En segundo lugar, se debe valorar la capacidad de síntesis del alumnado, es decir, cómo a partir de la información recogida es capaz de sacar conclusiones que formarán parte de una solución creativa.

Por último, se debe valorar la capacidad técnica y creativa del alumnado para llevar a cabo el proyecto propuesto de manera acorde al análisis y síntesis previos. Aquí se tendrá que valorar también el nivel de dificultad que el alumnado ha intentado afrontar y también el resultado final conseguido, teniendo en cuenta no sólo el aspecto estético sino también la conservación de la obra y su impacto medioambiental.

V. Referencias

<https://www.designthinking.es/inicio/index.php>

Ignatofsky, R. (2020). *Mujeres en el arte*. Madrid: Nórdica libros.

Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: GG.