

## **TALLER DE ARTES PLÁSTICAS**

El ser humano se ha expresado a través del arte antes que, a través del lenguaje verbal, desde el mismo origen de nuestra historia, y seguimos haciéndolo: de niños empezamos a pintar antes que a hablar. Pero la sociedad logocéntrica que hemos construido hace que poco a poco se vaya dejando de lado esta habilidad natural que deberíamos cultivar. Picasso decía que "todo niño es un artista. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer". Además, el arte es parte sustancial de la naturaleza humana, ya que responde a una necesidad básica de expresión que nos define. El Taller de Artes Plásticas no pretende crear artistas, pero es el campo de cultivo ideal de la creatividad de nuestro alumnado, creatividad que debe cuidarse y asentarse como una de las competencias clave que el resto de las materias pueden utilizar para reforzar sus propios conocimientos, y que será imprescindible para desarrollar una sociedad que tendrá la capacidad de evolucionar y no se estancará en su progreso. La finalidad principal es desarrollar habilidades expresivas y comunicativas que permitan implementar el aprendizaje a través de la experiencia, mediante la aplicación de diversas técnicas gráfico-plásticas, usando los materiales cumpliendo los objetivos de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.

### **Contribución de la materia al logro de los objetivos de etapa**

La materia Taller de Artes Plásticas permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para alcanzar todos y cada uno de los objetivos de la etapa de educación secundaria obligatoria, contribuyendo en mayor grado a algunos de ellos, en los siguientes términos:

Es una materia de carácter eminentemente práctico, necesitando un soporte teórico, que debe proporcionar al alumnado los conocimientos básicos de distintos materiales, así como el manejo de diferentes técnicas gráfico-plásticas con los que se puede trabajar.

Esta práctica de técnicas y materiales les permitirá representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas de todo tipo, con la intención de expresarse y comunicar, sin miedo a experimentar, a probar, valorando el proceso tanto como el resultado final, contribuyendo con ello a la mejora de la autoestima y a valorar la creatividad, la cooperación, la tolerancia y la solidaridad, disfrutando del aprendizaje y los resultados obtenidos.

Contribuye al desarrollo de todas las competencias, ya que, aunque es una materia artística, para poder adquirir los objetivos el alumnado tiene que incorporar unos contenidos y métodos que pertenecen tanto a la cultura científico-técnica como a la humanística.

La materia Taller de las Artes Plásticas también ayudará al alumnado a entender a través de las técnicas estudiadas y su evolución cómo ha cambiado el mundo para participar del progreso social, de los cambios futuros que ellos mismos propiciarán, asumiendo los cambios tecnológicos con espíritu emprendedor, iniciativa, flexibilidad y creatividad.

Los alumnos, gracias al uso de softwares específicos, realizarán sus propias creaciones, alcanzando nuevas habilidades y destrezas, así como motivación y ganas de aprender por sí mismos.

### **Contribución de la materia al desarrollo de las competencias clave**

La materia Taller de Artes Plásticas contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

*Competencia en comunicación lingüística*

Se potenciará a través de la interrelación entre la imagen y el texto en diferentes formas de expresión, como ilustración o diseño gráfico.

#### *Competencia plurilingüe*

Se potenciará con desarrollo simultáneo a la anterior, favoreciendo a través del diseño o la ilustración el desarrollar sus habilidades lingüísticas y necesitando el idioma para la búsqueda de información en internet. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Se ven potenciadas por los métodos científicos que el alumnado deberá utilizar para llevar a término los distintos proyectos. Estas pueden ser relativas a la aplicación de la geometría para la creación de formas planas o al análisis espacial para trabajar formas en el espacio y al conocimiento de sistemas tecnológicos.

#### *Competencia digital*

Es imprescindible como medio de búsqueda y ampliación de la información, y por el uso de software específico de diseño, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas, además de una actitud crítica en la creación y utilización de contenido, privacidad y seguridad dentro de la legalidad, fomentando el desarrollo sostenible y cuidado del medio ambiente.

#### *Competencia personal, social y aprender a aprender*

Se reforzará a través de la práctica de nuevas técnicas que requieren de una constancia para su dominio, por lo que la experimentación para buscar resultados óptimos les ayudará a reforzar su personalidad y su deseo de superación, y a trabajar en equipo cuando los proyectos lo requieran.

#### *Competencia ciudadana*

Se enriquecerá trabajando los proyectos de manera que permita desarrollar habilidades, conocimientos y disposiciones que contribuyan activamente a la tolerancia, la pluralidad de ideas para cultivar la cooperación y respetar las diferencias.

#### *Competencia emprendedora*

Se fomentará al potenciar que los estudiantes trabajen con autonomía e iniciativa personal al tener que barajar posibilidades y encontrar soluciones diversas, originales e innovadoras, en un contexto de incertidumbre.

#### *Competencia en conciencia y expresión culturales*

Se trabajará continuamente con el planteamiento del taller para la experimentación de diferentes técnicas de creación de imágenes, que llevan al alumnado a expresarse mediante imágenes de todo tipo con actitud abierta y respetuosa, como fuente de enriquecimiento y disfrute personal.

### **Competencias específicas de la materia**

Los descriptores operativos de las competencias clave son el marco de referencia a partir del cual se concretan las competencias específicas, convirtiéndose así éstas en un segundo nivel de concreción de las primeras, ahora sí, específicas para cada materia.

En el caso del Taller de Artes Plásticas, las competencias específicas se desarrollan en cinco ejes conectados entre sí.

La primera competencia introduce diferentes técnicas artísticas contextualizadas en momentos de la evolución de las artes para comprender cómo han ido cambiando y han contribuido a esa transformación. Entronca con la segunda competencia, que se enfoca en los procesos creativos que permitirán al alumnado valorar tanto el propio proceso como los resultados que consigan, por la importancia que se le dará a la

búsqueda de soluciones. La tercera competencia relacionara esa búsqueda de soluciones con la comunicación propia, llevando las técnicas hacia la expresión de sentimientos, ideas y emociones para personalizar las producciones que realicen. La cuarta competencia se centra en la capacidad de experimentar y la gestión de los resultados que se vayan obteniendo, teniendo en cuenta la sostenibilidad de los materiales utilizados. La quinta competencia conecta los recursos creativos con el mundo digital, completando las posibilidades creativas que se ponen al alcance del alumnado.

### **Criterios de evaluación**

La adquisición de las competencias específicas constituye la base para la evaluación competencial del alumnado.

El nivel de desarrollo de cada competencia específica vendrá determinado por el grado de consecución de los criterios de evaluación con los que se vincula, por lo que estos han de entenderse como herramientas de diagnóstico en relación con el desarrollo de las propias competencias específicas.

Estos criterios se han formulado vinculados a los descriptores del perfil de la etapa, a través de las competencias específicas, de tal forma que no se produzca una evaluación de la materia independiente de las competencias clave.

Este enfoque competencial implica la necesidad de que los criterios de evaluación midan tanto los productos finales esperados (resultados) como los procesos y actitudes que acompañan su elaboración. Para ello, y dado que los aprendizajes propios de Taller de Artes Plásticas se han desarrollado habitualmente a partir de situaciones de aprendizaje contextualizadas, bien reales o bien simuladas, los criterios de evaluación se deberán ahora comprobar mediante la puesta en práctica de técnicas y procedimientos también contextualizados a la realidad del alumnado.

### **Contenidos**

Los contenidos se han formulado integrando conocimientos, destrezas y actitudes cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de las competencias específicas. Por ello, a la hora de su determinación se han tenido en cuenta los criterios de evaluación, puesto que estos últimos determinan los aprendizajes necesarios para adquirir cada una de las competencias específicas.

A pesar de ello, en el currículo establecido en este decreto no se presentan los contenidos vinculados directamente a cada criterio de evaluación, ya que las competencias específicas se evaluarán a través de la puesta en acción de diferentes contenidos. De esta manera se otorga al profesorado la flexibilidad suficiente para que pueda establecer en su programación docente las conexiones que demanden los criterios de evaluación en función de las situaciones de aprendizaje que al efecto diseñe.

Los contenidos de Taller de Artes Plásticas se estructuran en cuatro bloques, a saber:

#### **A. El proyecto creativo.**

Estrategias, factores, fases y secuenciación de un proyecto para poder sacarle el máximo partido a la creatividad, así como la organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.

#### **B. Técnicas de expresión bidimensionales.**

Abanico de técnicas de trabajo en dos dimensiones, en relación con los materiales de trabajo más adecuados, que permitan buscar diferentes soluciones plásticas al planteamiento de cada proyecto.

### C. Técnicas de expresión tridimensionales.

Abanico de técnicas de trabajo en tres dimensiones, en relación con los materiales de trabajo más adecuados, que permitan buscar diferentes soluciones plásticas al planteamiento de cada proyecto.

### D. Técnicas digitales aplicables para la expresión artística.

Conocimientos y familiarización con los recursos digitales de creación y tratamiento de imágenes para aplicar a proyectos de diseño y audiovisuales.

## **Orientaciones metodológicas**

Estas orientaciones se concretan para la materia Taller de Artes Plásticas a partir de los principios metodológicos de la etapa establecidos en el anexo II.A.

Esta materia es eminentemente práctica, aunque tenga una base teórica, a la vez que creativa, flexible, activa y participativa, para potenciar el aprendizaje competencial, favoreciendo la autonomía, la reflexión y el pensamiento crítico, así como la motivación y despertar el interés por aprender. La naturaleza competencial de la materia permite establecer una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de todo el curso, de forma que el alumnado pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se dejó anteriormente, y alcanzar progresivamente mayores niveles de complejidad.

El proceso educativo debe ser enfocado a la realización de proyectos sencillos de creación de imágenes de diferentes tipos, orientados a situaciones cercanas al alumnado, propiciando un desarrollo activo, autónomo y responsable, y enfatizando el enfoque experimental y creativo. Para lograrlo, se reforzará la comprensión e interpretación de referentes estéticos como base para la aplicación de técnicas y tecnologías propias de los lenguajes artísticos y visuales, destacando la importancia de los procesos más que los resultados, así como la reflexión derivada de los análisis de los frutos de la experimentación para incorporar los aprendizajes adquiridos a las siguientes creaciones. Los planteamientos de trabajo habrán de ser abiertos, es decir, propuestas que permitan al alumnado soluciones diversas.

Al tratarse de una materia centrada en la práctica, se propone el uso de las metodologías activas que incentiven el espíritu crítico del alumnado y, por tanto, lo sitúen como vertebrador de su propio aprendizaje, lo que redundará en maduración y autonomía. Los materiales para el desarrollo curricular serán múltiples, incorporando a los convencionales otros innovadores, ofreciendo la posibilidad de utilizar herramientas y técnicas diferentes, que posibiliten nuevas destrezas, motivaciones e inquietudes.

Los proyectos planteados se podrán realizar de forma individual o grupal, reforzando la cooperación, la solidaridad y el respeto por las distintas opiniones, para la adquisición de aprendizajes de manera conjunta. Las actividades no deben vincularse únicamente al aula, también se considerarán otros espacios, como el centro educativo, el entorno urbano o natural, aunque resulta imprescindible contar con un aula específica que atienda al carácter experimental y a la gran variedad de técnicas que deben tratarse.

## **Orientaciones para la evaluación**

Las orientaciones para la evaluación de la etapa vienen definidas en el anexo II.B. A partir de estas, se concretan las siguientes orientaciones para la evaluación de los aprendizajes del alumnado en la materia Taller de Artes Plásticas.

Los instrumentos de evaluación asociados serán variados y dotados de capacidad diagnóstica y de mejora. La evaluación será competencial, como el proceso de enseñanza, y continua, con el fin de detectar las dificultades en el momento que se producen, averiguar las causas y, sus consecuencias, adoptando medidas que permitan

al alumnado seguir su proceso de aprendizaje. Para ello se recomienda centrarse en las técnicas de análisis de desempeño, que posibilitan valorar tanto el proceso, al que se da tanta importancia en el Taller, la dedicación al proyecto y las destrezas adquiridas durante el trabajo en el aula, como el resultado. Los instrumentos de evaluación serían la elaboración de portfolios, o el desarrollo de proyectos o trabajos de investigación, a los que se podrían sumar, de manera complementaria, instrumentos propios de técnicas de observación, registro diario o escala de actitudes, y de rendimiento, pruebas orales, escritas o prácticas.

### **Situaciones de aprendizaje**

La conceptualización de las situaciones de aprendizaje, junto a las orientaciones generales para su diseño y puesta en práctica, se recogen en el anexo II.C.

Se plantean aquí, a modo de ejemplo, cuatro propuestas para el desarrollo de situaciones de aprendizaje en escenarios reales, no solo en el ámbito educativo, sino también en el personal, social y profesional.

En el ámbito educativo, en el contexto del centro, se puede plantear que el alumnado del Taller diseñe la señalética de todos los espacios, lo que los llevará a analizar las funciones de los distintos estamentos educativos (jefatura, dirección, departamentos, entre otros) para poder representarlas adecuadamente, fomentando la reflexión y la comprensión.

En el ámbito personal, en un contexto de convivencia, se puede plantear la búsqueda de información por diferentes medios sobre el tema propuesto (acoso, violencia, racismo...) para reflexionar sobre las consecuencias, y que sirva de base para la creación de carteles con propuestas de solución de la situación, que les permitirá la concienciación ante el problema y la mejora de autoestima.

En lo que respecta al ámbito social, en un contexto de conciencia ambiental, se puede plantear la creación de un sistema de reciclaje, con una cartelería diseñada para reciclar, reutilizar y reducir, a partir del análisis de las consecuencias que producen en el medio ambiente los residuos generados en el Taller de Artes Plásticas, propiciando la concienciación en la protección y conservación del medio ambiente.

En lo referente al ámbito profesional, en un contexto de trabajo personal se plantean situaciones de falta de inteligencia espacial o creatividad. Mediante la propuesta de realizar fotografías planteando soluciones diferentes, con distintos ángulos y puntos de vista, realizarán composiciones mediante software específicos, que les permitirá desarrollar el sentido de la lateralidad, la percepción y estimular la creatividad.

### **Aprendizaje interdisciplinar desde la materia**

La interdisciplinariedad puede entenderse como una estrategia pedagógica que implica la interacción de varias disciplinas. El aprendizaje interdisciplinar proporciona al alumnado oportunidades para utilizar conocimientos y destrezas relacionadas con dos o más materias. A su vez, le permite aplicar capacidades en un contexto significativo, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos, procedimientos y actitudes de una materia a otra.

Taller de Artes Plásticas es una materia vinculada con muchas otras. La geometría se aplica en la composición de las imágenes, que se relacionan con los textos lingüísticos a través de la ilustración, los cómics y el diseño gráfico. Física y Química y la Biología y Geología están directamente relacionadas con la fotografía, que utiliza recursos digitales, como el diseño, que conectan con tecnología. Geografía e Historia ayuda a entender y ser conscientes de la evolución de la creatividad desde la época de la cultura clásica. Esta conexión enriquecerá el desarrollo de los procesos de trabajo, relacionando el lenguaje visual con otros lenguajes y ámbitos de conocimiento planteando situaciones de aprendizaje conjuntas. La interdisciplinariedad favorecerá un

tratamiento de la materia con relaciones variadas, enriquecedoras y conectadas con el entorno más cercano del alumnado. Esto requiere por parte del alumnado una actitud abierta, activa, colaborativa y reflexiva que les permitirá construir una cultura personal a través de la adquisición globalizada de las competencias conectadas de varias materias complementarias, desarrollando su habilidad para pensar, razonar y transferir conocimientos y destrezas de una materia a otra.

## **Currículo de la materia**

### **Competencias Específicas**

*1. Conocer la importancia de las diferentes manifestaciones artísticas tradicionales y contemporáneas que han sucedido en diferentes momentos de la historia, y descubrir la práctica artística como un medio para expresar ideas y sentimientos de forma creativa, mostrando interés por las principales técnicas, recursos y convenciones de lenguajes artísticos, identificando herramientas y destrezas necesarias para integrarlos en la realización de un proyecto artístico con su propia identidad cultural.*

El trabajo en un taller debe partir del conocimiento de los procedimientos y técnicas aplicables a cada material para llevar a buen término sus creaciones. El proceso creativo ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la humanidad en función de los avances que el ser humano ha ido conquistando, avances que han afectado a la forma misma de crear que actualmente tenemos. Conocer las manifestaciones artísticas contemporáneas y entender cómo han llegado a este punto desde los orígenes de la creación artística, permitirá al alumnado desarrollar al máximo su espíritu creativo.

La contextualización de las creaciones artísticas es fundamental para que el alumnado entienda la evolución de las técnicas y los procesos desde el inicio hasta su aplicación en la actualidad; les permite entender la evolución artística, participar de ella siguiendo los ejemplos de los artistas y conocer los materiales, técnicas y procedimientos creativos más relevantes, entendiendo por qué y cómo se usaron. Todo esto propicia que el alumnado los valore, los disfrute y abra su mente para aprender a elegir las técnicas y procesos adecuados a los proyectos y tareas que se vayan a desarrollar en el taller; y para encontrarles nuevas, personales y creativas formas de aplicación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1, CCEC2.

*2. Entender y aplicar las fases del proceso creativo en tareas individuales o en grupo, incorporando las destrezas necesarias para aplicarlas a proyectos y/o tareas de diversa índole, para valorar tanto el proceso como el producto final y experimentar las diferentes posibilidades creativas.*

El proceso de creación artística solo puede ser apreciado en toda su dimensión cuando es vivenciado como un todo interconectado en diferentes fases, todas ellas imprescindibles. El conocimiento, experimentación y posterior aplicación consciente de estas diferentes fases a proyectos y ejercicios diversos, usando diferentes materiales y soportes, desarrolla en el alumno alumnado múltiples habilidades y destrezas y lo conduce hacia soluciones creativas de todo tipo. Este proceso enriquece su inteligencia emocional, predisponiéndolo para afrontar cada nuevo reto creativo desde una perspectiva positiva y abierta. Cuando este proceso se desarrolla en grupo, le enseña a valorar, respetar y compartir lo mejor de cada uno, para alcanzar soluciones cooperativas satisfactorias a las necesidades de trabajo planteadas.

Finalmente, conocer el proceso creativo ayuda a ver que la búsqueda de soluciones es tan importante, o más, que el resultado, que no siempre es inmediato, y le lleva a conocer sus ritmos interiores de creación. Así planteada, la búsqueda de soluciones

plásticas se convierte en sí misma en un factor de desarrollo personal además de un recurso para lograr un fin.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM2, STEM3, CD1, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CE3, CCEC4.

*3. Realizar proyectos y/o tareas, experimentando con diferentes técnicas y procedimientos de elaboración para descubrir las posibilidades de la expresión plástica como forma de expresión de sentimientos, ideas, emociones, así como enriquecer y personalizar las producciones.*

Toda representación plástica se apoya en técnicas que posibiliten la investigación de muy diferentes soluciones creativas. La experimentación práctica conduce al alumnado a un proceso de reflexión empírico en el que busca dichas soluciones desde su propia visión y su bagaje personal y artístico. Para personalizar su forma de expresión, ayudará mucho al alumnado el tener un conocimiento de las diferentes técnicas pictóricas, del dibujo y la estampación, así como también de las relacionadas con la elaboración de formas en tres dimensiones. El conocimiento de estos aspectos aporta al alumnado la destreza y la libertad suficientes para poder abordar y plasmar sus ideas personales y expresar sus sentimientos con imaginación y creatividad. El adquirir estas destrezas posibilita que el alumnado ejercite la improvisación dentro de su proceso de búsqueda y pueda incorporar sus descubrimientos con soltura a las producciones propuestas, al tiempo que agudiza su sentido crítico y aumenta su autoestima.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3, CCEC4.

*4. Conocer e investigar de forma creativa las posibilidades expresivas y constructivas de materiales y soportes, teniendo en cuenta criterios de uso responsable y sostenible de los materiales, para desarrollar la capacidad de resolución de las dificultades propias del proceso creativo.*

La práctica creativa requiere de una actitud investigadora y curiosa; pero también, de un conocimiento de distintos materiales y soportes y de un correcto criterio de elección de los mismos. El alumnado, a través del conocimiento y la experimentación, decide qué materiales y procedimientos se adaptan mejor a sus objetivos. Sus elecciones le introducen de lleno en el proceso creativo, en sus dificultades y logros; ejercitando sus destrezas, su adaptabilidad y capacidad de respuesta ante las dificultades que van surgiendo y fomentando su capacidad crítica y autoevaluativa. En este proceso, la superación de las dificultades aumenta su confianza, y lo estimula y empuja hacia nuevos retos que se superarán en base a lo aprendido con anterioridad.

Es asimismo importante que el alumnado sea consciente del impacto que tiene sobre el medio ambiente la elección de materiales y técnicas; para incorporar a su sensibilidad creativa una mentalidad de uso responsable de los mismos, respetuosa con el planeta y compatible en todo momento con sus necesidades expresivas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.

*5. Descubrir las posibilidades constructivas y narrativas de las tecnologías digitales mediante la puesta en práctica de forma creativa de proyectos audiovisuales y de diseño, para potenciar el disfrute de la representación y transformación de la realidad.*

Las tecnologías digitales que se han impuesto en los últimos años permiten un acercamiento a las representaciones visuales complementario al ofrecido por las técnicas y procedimientos tradicionales. Los lenguajes audiovisuales se han beneficiado enormemente de estas tecnologías que han facilitado los procesos y han permitido un acercamiento más fácil a su uso por todo el mundo. El alumnado puede experimentar con ellos como nunca se había podido hacer antes gracias a los dispositivos que tienen

en sus bolsillos. Buscar y probar las posibilidades constructivas y narrativas que nos ofrecen, tanto por sí mismas como en combinación con las demás técnicas, permitirá que el alumnado se enfrente a la creación con una nueva perspectiva para poder abordar otras áreas como el diseño, el cine o el net-art.

La manipulación para la transformación de la realidad en imágenes de todo tipo, o la manipulación de imágenes previas, se suma a los demás procesos como recurso creativo haciendo disfrutar al alumno con la elaboración de nuevas y variadas soluciones tan afines a la realidad digital que vive su generación.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CE3, CCEC3, CCEC4.

### **Criterios de evaluación**

#### **Competencia específica 1**

1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)

1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)

#### **Competencia específica 2**

2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumno alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)

2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género. (CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)

#### **Competencia específica 3**

3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)

3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4)

#### **Competencia específica 4**

4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)



4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)

Competencia específica 5

5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)

5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)

### **Contenidos**

A. El proyecto creativo.

- Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación.
- Estrategias y técnicas creativas.
- Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo.
- Acabado y conservación de las obras.
- Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible.

B. Técnicas de Expresión Bidimensionales

- Soportes. Tipos.
- El papel como soporte y material. Aplicaciones
- Técnicas de dibujo
- Encajado, proporción y técnicas de medida.
- Luces y sombras.
- Técnicas de pintura.
- Técnicas mixtas.
- Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales.
- Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas.
- La comunicación visual y el diseño.
- Las formas básicas del diseño.
- Áreas de aplicación del diseño gráfico.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas.

- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.

#### C. Técnicas de Expresión Tridimensionales

- Soportes. Tipos.
- Herramientas y utensilios.
- El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones
- Taller del escultor.
- Técnicas aditivas básicas.
- Técnicas sustractivas básicas.
- Técnicas de ensamblaje básicas.
- Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos.
- Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos.
- Maquetas.
- Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.
- Análisis y estudio de materiales reciclables.
- Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas.
- Creación a partir de la reutilización de obras tridimensionales previas.
- El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión.
- Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas.
- Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística.

#### D. Tecnologías digitales aplicables para la expresión artística.

- Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales.
- La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles.
- Programas informáticos de edición y retoque fotográfico.
- Programas informáticos de maquetación y edición gráfica.
- Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D.
- Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis.
- Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis.
- Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.
- Estudio y análisis de diferentes fotógrafos, diseñadores, artistas urbanos, y sus técnicas.