

**TÉCNICAS DE IMPRESIÓN Y  
TRANSFERENCIA DE IMÁGENES  
Curso 2022-23**

**Imparte la materia: Fernando de la Rosa Ceballos**

## **TÉCNICAS DE IMPRESIÓN Y TRANSFERENCIA DE IMÁGENES PROGRAMACIÓN**

### **Introducción**

La materia de Técnicas de Impresión y Transferencia de Imágenes permite iniciar al alumnado del Bachillerato de Artes en el lenguaje artístico a través de los procedimientos de sus diversas técnicas y situándolo en una coyuntura doble, ya que, por un lado, el trabajo con los materiales y las técnicas le revela las cualidades expresivas de estos y, por otro, lo somete a las potencialidades y reglas propias de los oficios artísticos. Semejante compromiso está presente en las bellísimas realizaciones surgidas en los talleres artísticos tradicionales y que encontramos en el vasto patrimonio histórico-artístico, sin el cual sería imposible definir nuestra identidad cultural.

La materia de Técnicas de Impresión y Transferencia de Imágenes supone una preparación para diferentes estudios posteriores relacionados con el diseño y las artes aplicadas, proporcionando al alumnado, mediante planteamientos empíricos, un lenguaje formal básico y unas destrezas o habilidades específicas necesarias para iniciarse con aprovechamiento en dichos estudios. También proporciona un conocimiento inicial de técnicas y materiales, además de valores y actitudes inherentes, a fin de que pueda encaminarse hacia estudios específicos del trabajo de carácter artístico-profesional.

Esta oportunidad de ofertar materias de libre configuración no se podía desaprovechar máxime teniendo en cuenta de la disponibilidad de herramientas de impresión (tórculos) así como instrumento de incisión para grabar y que estaban totalmente desaprovechados por falta de oportunidades. Así mismo es conveniente resaltar la capacidad que tienen estas técnicas para aprovechar los materiales de desecho que apelando a la creatividad del alumnado permiten una concienciación con el respeto al medio ambiente a la vez que desarrollan su capacidad artística.

Los contenidos aparecen divididos en tres bloques, si bien su desarrollo ha de realizarse necesariamente de manera integrada, siguiendo un proceso acumulativo y de menor a mayor complejidad. En el primer bloque se sitúan los contenidos sobre la técnica del collage a base de transferencia de imágenes. En el segundo bloque se trata sobre las técnicas directas de grabado. El tercer bloque aborda las cuestiones relacionadas con la serigrafía.

## **Contribución de la materia para la adquisición de las competencias clave**

Esta materia contribuye en mayor medida a la adquisición de competencias básicas en ciencia y tecnología propias de los talleres artísticos, pero sin olvidar que procura en los alumnos el desarrollo de las competencias en comunicación lingüística a través de los conceptos y el vocabulario específico de la materia. También es importante su labor para comprender mejor el contexto social y cultural que nos rodea y tomar conciencia de que las realizaciones del taller forman parte de la expresión cultural de nuestro tiempo, y junto a esto, los alumnos van a poder desarrollar las competencias relacionadas con las habilidades sociales y cívicas a través de la organización del propio trabajo y las actividades del taller. El planteamiento creativo de la materia y la utilización de una metodología proyectual, sin duda contribuyen al resto de las competencias clave, el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor, la competencia para aprender por sí mismos y la competencia para manejarse con distintos medios y herramientas en una realidad cada vez más digitalizada.

### *Competencia en comunicación lingüística*

El conocimiento ampliado del vocabulario específico de cada taller referido a los materiales, instrumentos, soportes, técnicas, procesos y procedimientos contribuye a mejorar esta competencia. Asimismo, la reflexión y valoración de sus propias realizaciones de los propios alumnos individual y colectivamente es otro cauce para desarrollar esta competencia.

### *Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología*

Todos estos talleres contienen conocimientos sobre las diferentes técnicas y tecnologías propias, tanto las tradicionales como las que resultan de los avances tecnológicos, que sin duda contribuyen a desarrollar estas competencias básicas.

### *Competencia digital*

Cada uno de los talleres necesitará recabar información y documentación sobre realizaciones, ya sean del pasado o actuales. En este sentido, el conocimiento de las herramientas digitales para relacionar las propuestas planteadas en cada taller con otras similares, contribuirá a desarrollar esta competencia.

### *Competencia de aprender a aprender*

Todos los talleres plantean proyectos en los que el alumno tendrá que recorrer las fases de un proyecto y utilizar la metodología proyectual que le guiarán en el proceso creativo. Esta metodología es fácil de extrapolar a cualquier ámbito del conocimiento como el proceso de aprender a aprender.

### *Competencias sociales y cívicas*

El trabajo en el taller desarrolla las competencias y habilidades sociales, participando en el grupo y aprendiendo de la propia división del trabajo y el trabajo en equipo. El uso correcto y eficaz de materiales y recursos, el aprendizaje de las prescripciones de seguridad y los riesgos inherentes a la actividad en cada taller, así como del respeto a las diferentes normativas específicas, fomentará el desarrollo de estas competencias.

### *Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor*

El planteamiento creativo, experimental e investigador de estos talleres sin duda desarrollará la iniciativa y el espíritu emprendedor en todos los alumnos.

### *Competencia de conciencia y expresiones culturales*

Cada una de las áreas creativas y profesionales que se estudian, analizan y valoran en estos talleres trata de introducir al alumnado en esos campos del conocimiento, tratando de fomentar una actitud reflexiva hacia sistemas culturales y valores artísticos que forman parte de la vida diaria. El conocimiento de las expresiones artísticas y los objetos propios de las artes aplicadas y el diseño de los diferentes talleres a lo largo de la historia y en el entorno cotidiano contribuyen a dotar de conciencia cultural al alumno.

## Objetivos

1. Conocer el vocabulario básico, los materiales y soportes específicos más comunes y sus lenguajes expresivos.
2. Conocer e identificar las herramientas, técnicas y procedimientos básicos, su uso y eficacia práctica.
3. Reflexionar sobre los valores plásticos propios de las obras específicas del taller a que se refiere, situándose en la sociedad y cultura a las que pertenecen.
4. Apreciar los valores plásticos propios de las obras específicas del taller a que se refiere, como fuente de disfrute, conocimiento y recurso para el desarrollo individual y colectivo.
5. Utilizar con destreza las herramientas y procedimientos básicos, propios del taller artístico de que se trate.
6. Producir e interpretar obras sencillas, utilizando las técnicas y valores plásticos y expresivos propios del taller artístico específico de que se trate.
7. Realizar la planificación y diseño de proyectos específicos y contextualizados propios de cada taller artístico.
8. Expresar la creatividad a través de las realizaciones propias del taller artístico.
9. Utilizar las aplicaciones derivadas del desarrollo científico y tecnológico relacionadas con el taller artístico de que se trate.
10. Conocer las profesiones y estudios relacionados con las Artes Aplicadas y el Diseño, con el fin de realizar más adecuadamente su posterior elección profesional o académica.

## Orientaciones metodológicas

Se propone un aprendizaje de la disciplina basado principalmente en la resolución de pequeños proyectos o problemas a través de las realizaciones de los propios alumnos, que van aumentando de complejidad a lo largo del curso, y que pueden ser planteadas individualmente o en pequeños grupos de trabajo. El aprendizaje de las propias nociones de la disciplina mediante explicaciones del docente, va acompañado de actividades con un planteamiento creativo donde la realización de tareas tiene un objetivo concreto y observable. El seguimiento de su evolución puede realizarse a través de un cuaderno o portafolio personal donde registra sus experiencias y actividades diarias, las indicaciones y apuntes, así como el desarrollo de las diferentes propuestas para los proyectos planteados.

Junto a las actividades individuales, se considera importante fomentar el trabajo cooperativo en pequeños grupos donde se establezca claramente la división del trabajo o las funciones que cada miembro desempeña. La puesta en común del trabajo realizado por cada uno ante los demás fomentará la propia conciencia sobre su aprendizaje y el debate y la reflexión conjunta desarrollarán su capacidad para aprender a convivir y respetar las opiniones y valores de sus compañeros. En este aspecto es decisiva la labor del docente como facilitador y orientador del alumno y de suma importancia que las actividades sean motivadoras, considerando el componente emocional presente en el aprendizaje.

La materia es adecuada para establecer un acercamiento a la actividad profesional del entorno, y en este sentido puede tener un carácter orientador para que el alumno adquiera criterios propios fundamentados. Esta vinculación con la realidad puede favorecer las propias expectativas sobre su aprendizaje y fomentar el pleno desarrollo personal y la participación en los procesos sociales, culturales y económicos. Se trata de utilizar las estrategias metodológicas para formar personas activas, curiosas, emprendedoras e innovadoras.

El análisis comparativo entre producciones presentes en la vida cotidiana junto con realizaciones tradicionales o actuales en el taller artístico determinado fomentará la

valoración de estas producciones como expresión cultural y su inserción en el sistema de valores sociales.

Se propondrán métodos y procedimientos artesanales de encuadernación, encaminados a resolver, con una calidad técnica y estética aceptable, el transporte y almacenaje de estampas y obra gráfica en general, como pliegos, carpetas, libros, o libros de artista.

Estará presente en la programación de la materia la utilización de las herramientas de las nuevas tecnologías para completar la adquisición de los conocimientos por distintos medios, establecer mejor relación con una realidad cada vez más digitalizada y contribuir a una formación global en todas las competencias clave.

Es importante destacar la necesidad de establecer medidas eficaces de coordinación con otras materias y entre los integrantes del equipo docente, especialmente con las materias que tiene más relación disciplinar como son el dibujo artístico, el diseño o los fundamentos del arte, pero también con el resto de materias específicas y troncales.

## Metodología

Teniendo en cuenta que los objetivos se centran en el aprendizaje de los recursos técnicos, se dará gran importancia al aspecto práctico, por ello el desarrollo de cada técnica se realizará siguiendo las siguientes pautas:

- **Información:** Transmisión de los contenidos fundamentales que hagan posible la comprensión, asimilación y realización de la actividad propuesta. Esto se realizará desde una triple perspectiva:
  - a) Explicación teórica de la técnica desglosada en todos sus pasos, completándolo con la información de las limitaciones de cada técnica y los problemas que pueden presentarse.
  - b) Comentario de las características gráficas de cada técnica y su idoneidad respecto al tipo de imagen y soporte.
  - c) Seguimiento de la actividad del alumno orientando su trabajo desde una perspectiva crítica, constructiva y motivadora, ofreciendo alternativas y soluciones a los posibles problemas presentados.
- **Formación:** Complementando las explicaciones teóricas y como ejemplo de los supuestos y características apuntadas. Se usarán ejemplos gráficos, fotográficos, vídeos, bibliografías, visitas a talleres gráficos, exposiciones, colaboraciones de expertos, etc.
- **Aplicación:** La explicación teórica se acompañará de una demostración práctica que muestre la forma adecuada de realizar los distintos procedimientos técnicos y usar los distintos materiales y herramientas necesarios.
- **Análisis:** Una vez finalizado el ejercicio, siempre que sea posible, se analizarán éstos entre el grupo de alumnos y el profesor atendiendo a:
  - a) El grado de adecuación entre la propuesta del ejercicio, la idea de la que se parte y el resultado final.

b) Calidad del trabajo a nivel técnico y de aprovechamiento de los recursos propios de cada procedimiento.

c) Calidad del trabajo a nivel estético, expresivo y creativo.

### **Criterios de calificación**

Se establecerá un sistema organizado para calificar los diez puntos de cada ejercicio o conjunto de ejercicios, que se distribuyen de la siguiente forma:

#### **Continuidad y concentración en el trabajo: hasta 1 punto.**

Es fundamental para el alumno comprender la importancia de estos dos factores en la creación artística. Se incluye la asistencia y puntualidad.

#### **Consecución de Objetivos: hasta 2.5 puntos**

Se refiere a la comprensión y resolución del ejercicio planteado, su pulcritud y presentación final, siguiendo unas determinadas indicaciones facilitadas por el profesor en la introducción teórica de la Unidad Didáctica. Seguir estas indicaciones es acertar en los objetivos. Se valorará la toma de apuntes ordenada y la realización de bocetos previos.

#### **Destreza y mantenimiento del taller: hasta 2,5 puntos**

Se refiere a la manera como se realiza el ejercicio. Se mide observando el empleo de las herramientas y de los distintos instrumentos, la resolución final del ejercicio, tanto en los medios como en los instrumentos, la aplicación práctica. Valoración del orden y cuidado del material y las herramientas, cumplimiento de las medidas de seguridad, mantenimiento y limpieza en el puesto de trabajo.

#### **Superación de objetivos: hasta 2 puntos.**

Seguir las indicaciones del ejercicio no implica, necesariamente, superarlas. La superación de objetivos implica un grado de destreza, de comprensión del ejercicio hasta sus últimas consecuencias, independientemente del resultado obtenido. Prueba teórica o memoria del ejercicio planteado.

#### **Análisis del trabajo desarrollando el sentido creativo: hasta 2 puntos.**

Trata de valorar el grado de originalidad y aportaciones personales conseguidas en el ejercicio propuesto. Evidentemente crear de la nada implica una gran dificultad y generalmente tomamos como punto de partida una obra de arte de otro autor, fotografías o imágenes variadas. Un mayor grado de interpretación o alejamiento de esa imagen implica una mayor creatividad, mientras que un mayor número de referencias a esa obra significa, evidentemente, una menor originalidad.

### **Mínimos exigibles**

Adecuación del resultado a lo que se pide y se pretende en la aplicación de cada técnica gráfica.

Utilización correcta de la técnica usada en cada ejercicio donde se demuestre la destreza en el manejo de las distintas herramientas y recursos.

Utilizar el grabado como medio de expresión propio desarrollando el sentido artístico. Buena presentación y limpieza de las estampaciones.

Entrega de toda la edición que se piden en el plazo previsto. Participación activa en el aula.

Cuidado y limpieza del material, contemplación de las medidas de seguridad y mantenimiento del taller.

Asistencia y puntualidad a clase.

### **Recuperación**

La evaluación continua supone que el alumno debe ir adquiriendo los contenidos mínimos de cada unidad temática durante el desarrollo del curso para superar el mismo.

El objetivo de la recuperación es que el alumno, antes de la evaluación final, tenga la posibilidad de superar aquellos contenidos que tenga pendientes.

Se establecerán fórmulas para la recuperación de cada bloque temático para aquellos alumnos que no hayan podido participar de manera justificada en el desarrollo programado de los mismos.

Todas las técnicas no superadas se recuperarán a final de curso, en un plazo determinado, mediante una prueba práctica y una teórica si fuese necesario.

La recuperación extraordinaria de septiembre equivale a la evaluación de todo el curso, consistirá en una prueba teórico-práctica que incluya la totalidad del temario del curso, siendo necesario aprobar teoría y práctica para poder hacer nota media, y la entrega de todos los ejercicios prácticos del curso.

	Curso 2º Bachillerato
<b>BLOQUE 1 -Collage.Técnicas para transferir imágenes</b>	
<b>Contenidos:</b>	
<input type="checkbox"/> Tipos de papel y su comportamiento	
<input type="checkbox"/> Colas y elementos de transferencias no-tóxicos.	
<input type="checkbox"/> Técnicas no-tóxicas:Transferencia con colas/ Transferencias con medio	

acrílico mediante calor/ Transferencia con tinta de toner y papel siliconado.

- Soportes: Papel, madera, metacrilato, objetos con volumen.

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Relacionar papeles de diferente composición y gramaje con las características de impermeabilidad de los soportes más comúnmente utilizados..</li><li><input type="checkbox"/> Comprender los métodos físico-químicos que rigen en los procedimientos de transferencias manuales.</li><li><input type="checkbox"/> Conocer los métodos de transferencia: partiendo de imágenes digitalizadas.</li><li><input type="checkbox"/> Combinar los distintos métodos de transferencia con otras técnicas de estampación.</li><li><input type="checkbox"/> Demostrar creatividad y sentido artístico en los trabajos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Conoce las posibilidades de los distintos materiales para realizar con éxito las transferencias.</li><li><input type="checkbox"/> Aplica los conocimientos teóricos y prácticos para realizar una composición mediante la elaboración de imágenes transferibles.</li><li><input type="checkbox"/> Conoce la preparación de matrices y las necesarias medidas de seguridad para un perfecto uso de los mismos.</li><li><input type="checkbox"/> Resuelve problemas de transferencia y estampación de modelos propios y ajenos, buscando distintas alternativas con otros materiales y técnicas diferentes.</li><li><input type="checkbox"/> Utiliza el collage como medio de expresión propio empleando los conocimientos necesarios para realizar imágenes de libre creación con diferentes matrices y técnicas.</li><li><input type="checkbox"/> Respeta el medio ambiente reciclando materiales de desecho y utilizando otros que son perfectamente compatibles con este.</li></ul>



## BLOQUE 2- El grabado calcográfico

### Contenidos:

- Tipos, composiciones, características y aplicaciones de los principales materiales y productos del taller/ Instrumentos y herramientas/ Maquinaria específica: tórculo.
- Introducción a los conceptos y características del proceso de trabajo /La serialización y la obra única /Valores expresivos del positivo y del negativo de la imagen gráfica /El grabado y la estampación como medio creativo a través de sus recursos: Fundamentos básicos y características del grabado en relieve y en hueco. Efectos gráficos del grabado.
- La tirada: Características/Sistemas de registro/Presión del tórculo/Reciclaje de materiales del taller/ Protección del medio ambiente.
- Grabado en hueco: Técnicas calcográficas directas: Procesos técnicos: buril, manera negra y punta seca/ Características de realización y estampación. Técnicas aditivas: Collagraph/Materiales/Creación de texturas/Encolado y Entintado.

### Criterios de evaluación

- Adquirir los conocimientos técnicos y artísticos necesarios y básicos para la realización de matrices xilográficas y calcográficas.
- Utilizar el grabado como medio de expresión propia y como sistema de reproducción de trabajos ajenos.
- Desarrollar la creatividad y el sentido artístico.
- Estudiar en teoría y

### Estándares de aprendizaje evaluables

- Usa correctamente el vocabulario técnico de los procesos, materiales y herramientas utilizadas.
- Aplica los conocimientos teóricos y prácticos para realizar una imagen mediante la elaboración de matrices calcográficas con técnicas directas e indirectas.
- Conoce la preparación de matrices y las necesarias medidas de seguridad para un perfecto uso de los mismos.
- Resuelve problemas de grabado, entintado y estampación de matrices propias y ajenas, buscando distintas alternativas con otros materiales y técnicas diferentes y realizar la tirada correspondiente.
- Utiliza el grabado como medio de expresión propio empleando los conocimientos necesarios para realizar imágenes de libre creación con

<p>de forma práctica el oficio clásico de "el arte de grabar".</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Despertar un sentido y juicio críticos así como de respeto hacia las creaciones artísticas desde el punto de vista plástico.</li> <li>□ Conocer, comprender y dominar el comportamiento y las propiedades más características de los materiales, maquinarias y técnicas actuales de nueva generación que se utilicen, así como los procesos tecnológicos inherentes a su actividad artística y profesional.</li> <li>□ Mirar por el medio ambiente y la salud en el taller, respetando siempre las debidas medidas de seguridad.</li> </ul>	<p>diferentes matrices y técnicas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>□ Respetar el medio ambiente reciclando materiales de desecho y utilizando otros que son perfectamente compatibles con este.</li> </ul>
---	---

### BLOQUE 3 – La serigrafía

#### Contenidos:

- Explicación del uso de los nuevos materiales y herramientas.
- Principios básicos del procedimiento serigráfico: la permeografía.
- Introducción histórica de la serigrafía.
- La serigrafía artística como medio creativo a través de sus recursos: efectos gráficos y comparación con otros sistemas de estampación artística.
- Características de la tirada serigráfica.
- Conservación y almacenamiento de estampas.

Otros materiales para la serigrafía

<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje evaluables</b>
<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Relacionar tejidos de diferente hilatura con las características de impermeabilidad de los soportes más comúnmente utilizados, así como la densidad de las tintas específicas para cada soporte.</li><li><input type="checkbox"/> Comprender los métodos físico-químicos que rigen en los procedimientos de clisado manuales.</li><li><input type="checkbox"/> Conocer los métodos de clisado fotoquímico: partiendo de imágenes digitalizadas, realizar estampaciones</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Conoce los sistemas manuales de clisado o estarcido de pantallas manual y fotoquímico</li><li><input type="checkbox"/> Conoce las normas de uso y las aplicaciones de las tintas grasas y sus diferencias con las tintas de base acuosa</li><li><input type="checkbox"/> Comprender los principios físico-químicos que funcionan en los estarcidos manuales y aplicarlos de forma razonada.</li><li><input type="checkbox"/> Conocer el funcionamiento de las emulsiones serigráficas fotosensibles.</li><li><input type="checkbox"/> Conoce los elementos básicos de la edición serigráfica.</li><li><input type="checkbox"/> Adquiere habilidad en la estampación serigráfica</li><li><input type="checkbox"/> Aplica los conocimientos adquiridos en la realización de imágenes serigráficas equilibrando valores expresivos y técnicos.</li><li><input type="checkbox"/> Perfecciona y profundiza en las técnicas de entintado y estampación profesional.</li><li><input type="checkbox"/> Sabe planificar los tiempos y fases que conlleva el proceso de edición gráfica profesional.</li></ul>

<p>policromas atendiendo a un perfecto registro del color.</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Ejecutar el clisado de la pantalla, la propia estampación y la recuperación de la pantalla para su uso posterior.</li><li><input type="checkbox"/> Demostrar creatividad y sentido artístico en los trabajos.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Desarrolla la creatividad y sentido artístico</li></ul>
---	--

