

# Técnicas de expresión gráfico plástica · 2.º

## Bachillerato · Aragón

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

**Normativa** Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio

**Estado normativo** Fallback boe

**Generado** 27/05/2026 22:36

<b>5</b> Competencias	<b>12</b> Criterios	<b>26</b> Saberes	<b>3</b> SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

## Índice

1. Resumen normativo

2. Comparativa Aragón vs BOE

3. Competencias específicas (explicadas)

4. Criterios de evaluación (con evidencia)

5. Saberes básicos (con actividad de aula)

6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Secuenciación trimestral

· Situaciones de aprendizaje sugeridas

· Sugerencias DUA por CE

· Preguntas frecuentes específicas

· Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Técnicas de expresión gráfica plástica
<b>Curso</b>	2.º Bachillerato
<b>Comunidad Autónoma</b>	Aragón
<b>Decreto autonómico</b>	Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio
<b>Particularidad</b>	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
<b>Referencia normativa</b>	Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

## 2. Comparativa Aragón vs BOE

### **Estado normativo:** Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para TEGP en 2º Bachillerato; se aplica íntegramente el currículo estatal del RD 217/2022.

### **Mantiene del BOE**

La totalidad de los criterios de evaluación y saberes básicos del RD 217/2022 se mantienen sin cambios.

**Implicación para tu programación:** La programación se redactará con los criterios de evaluación del BOE (CE.1 a CE.5 y sus indicadores), sin adaptaciones autonómicas.

### 3. Competencias específicas

---

#### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

##### **CE.TEGP.1 · Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos ...**

###### **TEXTO OFICIAL**

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. 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.).

###### **RESUMEN CLARO**

Analizar obras gráfico-plásticas comparando técnicas y materiales, y su impacto ambiental, para desarrollar creatividad y respeto por el patrimonio sostenible.

###### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado analiza obras, compara técnicas, materiales y procedimientos, reflexiona sobre su impacto medioambiental, y construye un marco personal creativo y comprometido con la sostenibilidad.

###### **NO ES**

No es solo describir técnicas ni memorizar materiales; tampoco es ignorar el impacto ambiental o copiar recetas artísticas.

###### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Comparar dos grabados de distintas épocas, identificar tintas y soportes, y debatir su huella ecológica.

analizar

## **CE.TEGP.2 · Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y ...**

### **TEXTO OFICIAL**

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.

### **RESUMEN CLARO**

Manejar y combinar técnicas gráfico-plásticas con dominio y creatividad para expresarse y cumplir objetivos.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado aplica y mezcla técnicas gráfico-plásticas, experimenta con sus posibilidades y crea obras propias que responden a intenciones concretas.

### **NO ES**

No es solo repetir técnicas. No es copiar modelos. No es un ejercicio puramente técnico sin intención comunicativa.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado elabora un tríptico combinando tres técnicas (lapicero, acuarela, collage) para transmitir una emoción concreta.

aplicar

## **CE.TEGP.3 · Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ...**

### **TEXTO OFICIAL**

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.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado planifica obras gráfico-plásticas eligiendo técnicas y materiales para resolver encargos artísticos con creatividad.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado diseña el proceso completo de una obra gráfico-plástica, individual o en grupo, seleccionando técnicas, materiales y procedimientos adecuados a una propuesta.

### **NO ES**

No es seguir pasos fijos ni copiar recetas. No es memorizar tipos de papel o tintas.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado planifica una serie de monotipos con mensaje propio, eligiendo papeles, tintas y herramientas según el efecto deseado.

diseñar

## **CE.TEGP.4 · Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técni...**

### **TEXTO OFICIAL**

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. 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.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado crea proyectos gráfico-plásticos en grupo o individual, aplicando técnicas y materiales para resolver problemas creativos con eficacia y sostenibilidad.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado planifica y ejecuta proyectos plásticos, seleccionando materiales y técnicas, resolviendo problemas de forma consciente y colaborativa.

### **NO ES**

No es solo practicar técnicas aisladas o copiar modelos; es aplicarlas intencionadamente en un proyecto con objetivos definidos.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Diseñar y realizar un cartel publicitario con técnica mixta (carboncillo y acrílico) para un evento escolar, aplicando composición y color.

crear

## **CE.TEGP.5 · Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar...**

### **TEXTO OFICIAL**

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. 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.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado analiza críticamente productos gráfico-plásticos propios y ajenos y su repercusión social.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado evalúa obras gráfico-plásticas, justifica su valoración considerando el impacto social y cultural, y propone mejoras.

### **NO ES**

No es opinar sin fundamento. No es solo describir. No es comparar sin criterio estético ni social.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza carteles publicitarios de una campaña, identifica su impacto social y redacta una crítica constructiva.

evaluar

## 4. Criterios de evaluación

### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.TEGP.1	<p><b>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.</b></p> <p>Analizar obras gráfico-plásticas identificando materiales, técnicas y procedimientos, valorando efectos expresivos y formando juicios estéticos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe escrito donde analiza una obra gráfico-plástica, identificando técnicas, materiales y procedimientos, y emite juicios de valor estético sobre sus aspectos formales.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras la observación guiada de obras, el alumnado realiza un análisis individual por escrito.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado se limita a enumerar materiales y técnicas sin valorar efectos expresivos ni emitir juicios estéticos.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>analizar</b></p>
1.2	CE.TEGP.1	<p><b>Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos.</b></p> <p>Comparar técnicas y procedimientos de dos obras gráfico-plásticas identificando diferencias y relaciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis comparativo por escrito o tabla señalando diferencias y similitudes en elementos, técnicas y procedimientos.</p> <p><i>Contexto:</i> Visualización de reproducciones de grabado y dibujo para comparar técnicas y materiales.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado confunde material con técnica (ej. llama técnica a la acuarela cuando es un material base acuosa).</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>comparar</b></p>
1.3	CE.TEGP.1	<p><b>Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráficoplástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.</b></p> <p>Valorar críticamente la sostenibilidad de técnicas y materiales gráfico-plásticos históricos y proponer alternativas ecológicas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe crítico que analiza el impacto ambiental de procedimientos y materiales históricos y propone alternativas sostenibles.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes investigan técnicas históricas, comparan su huella ecológica y diseñan propuestas respetuosas con el medioambiente.</p> <p><i>Evitar:</i> Suelen analizar solo los aspectos formales sin evaluar el impacto ambiental ni proponer alternativas concretas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>valorar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.TEGP.2	<p><b>Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.</b></p> <p>Elegir los recursos gráfico-plásticos en función de la intención expresiva o situación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra gráfico-plástica donde demuestra la selección adecuada de recursos para una intencionalidad dada.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad práctica donde se plantea una situación expresiva concreta (por ejemplo, transmitir una emoción).</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la calidad técnica sin considerar si los recursos elegidos responden al objetivo expresivo.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>aplicar</b></p>
2.2	CE.TEGP.2	<p><b>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.</b></p> <p>Aplicar creativa y autónomamente técnicas gráfico-plásticas para resolver necesidades expresivas, con rigor y sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra gráfico-plástica que resuelve un encargo expresivo, mostrando dominio técnico, creatividad y atención a la sostenibilidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes reciben un encargo con requisitos específicos (tema, materiales sostenibles) y desarrollan la obra aplicando técnicas aprendidas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la calidad técnica del trabajo final, sin considerar el proceso creativo ni la sostenibilidad de los materiales.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>aplicar</b></p>
3.1	CE.TEGP.3	<p><b>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.</b></p> <p>Planificar obras gráfico-plásticas, justificando técnicas, materiales y procedimientos según la intención comunicativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan detallado del proceso creativo que incluye fases, técnicas seleccionadas y argumentación de su idoneidad para la intención comunicativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras una propuesta creativa, cada alumno o grupo elabora un plan de proyecto gráfico-plástico justificado.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado enumera técnicas sin argumentar su selección ni secuenciar las fases de realización.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>planificar</b></p>
3.2	CE.TEGP.3	<p><b>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.</b></p> <p>Planificar fases y equipos en propuestas colaborativas, asignando tareas según habilidades.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan detallado con fases, roles y reparto de tareas para un proyecto colectivo.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para diseñar una obra gráfico-plástica colectiva, planificando fases y tareas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado artístico final sin considerar la planificación del proceso colaborativo.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>planificar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.TEGP.4	<p><b>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.</b></p> <p>El alumnado crea obras gráfico-plásticas individuales y colaborativas para expresar ideas, opiniones y sentimientos con dominio técnico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega producciones gráfico-plásticas (dibujos, pinturas, grabados) individuales y colectivas que comunican un mensaje o emoción.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyectos artísticos individuales y en equipo, con distintos materiales y técnicas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>crear</b></p>
4.2	CE.TEGP.4	<p><b>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.</b></p> <p>Trabajar en equipo en proyectos gráfico-plásticos colectivos, resolviendo diferencias con actitud respetuosa y creativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra colectiva y registra su participación en la dinámica grupal, mostrando escucha activa y propuestas conciliadoras.</p> <p><i>Contexto:</i> Grupos de 4-5 alumnos crean un mural colaborativo sobre una temática común.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la calidad estética del producto final sin observar el proceso de interacción y resolución de conflictos.</p>	<p><b>Observacion sistematica</b></p> <p>Verbo: <b>comunicar</b></p>
4.3	CE.TEGP.4	<p><b>Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.</b></p> <p>Elaborar composiciones gráfico-plásticas (individuales o en grupo) usando materiales reciclados y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega composiciones gráfico-plásticas que integran materiales reciclados y demuestran aplicación de criterios de inclusión y sostenibilidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de expresión plástica con materiales reciclados y trabajo colaborativo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el aspecto estético sin comprobar la integración real de materiales reciclados y criterios de sostenibilidad.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Elaborar</b></p>
5.1	CE.TEGP.5	<p><b>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.</b></p> <p>Evaluar productos gráfico-plásticos argumentando la adecuación técnica y valorando sostenibilidad y propiedad intelectual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe escrito en el que evalúa uno o varios productos gráfico-plásticos, argumentando con terminología específica la adecuación a la intención, calidad, y aspectos de sostenibilidad y propiedad intelectual.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras completar un proyecto gráfico, el alumnado evalúa su propia obra y la de un compañero mediante una rúbrica.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele describir superficialmente la obra sin argumentar técnicamente ni emplear terminología específica.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>evaluar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.TEGP.5	<p><b>Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento y apropiación de las técnicas de expresión gráfico-plástica.</b></p> <p>Valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que aporta el conocimiento de las técnicas gráfico-plásticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una reflexión escrita o presentación donde identifica y analiza cómo las técnicas aprendidas pueden aplicarse en su futuro personal y profesional.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras finalizar el estudio de un conjunto de técnicas, los estudiantes elaboran un análisis crítico sobre su utilidad profesional.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la destreza técnica en lugar de la reflexión sobre el impacto formativo de las técnicas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>valorar</b></p>

## 5. Saberes básicos

### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.	
2	Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráficas. Interacción entre materiales.	
3	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles.	
4	La conservación de las obras gráfico-plásticas.	
5	La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones. La perspectiva de género,	
6	perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráficas. Estrategias de investigación,	
7	análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.	
2	Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.	
3	Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.	
3	Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales, útiles, maquinaria y	
2	soportes. Terminología específica. Monoimpresión y reproducción	
3	múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.	
4	Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.	
5	Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.	
6	Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea. La imagen digital. Arte digital.	
2	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.	
3	Metodología proyectual.	
4	Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.	
5	Proceso de elaboración de una obra pictórica.	
6	Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.	
7	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.	

## 6. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

### CE.TEGP.1 · 25 %

#### Rubrica generica

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 impac...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica algunos elementos formales o técnicas de manera aislada, sin establecer relaciones coherentes. No compara obras ni reflexiona sobre el impacto medioambiental. <i>Ejemplo: Enumera el color y la textura en una obra, pero no los vincula con la técnica empleada ni con el contexto.</i>
2	En proceso	50-69%	Analiza obras señalando aspectos formales y técnicas principales, realiza comparaciones básicas entre dos obras y menciona el impacto medioambiental de forma genérica, sin profundizar en argumentos. <i>Ejemplo: Compara dos grabados indicando que uno usa aguafuerte y otro xilografía, pero no explica cómo la técnica influye en la expresividad ni detalla los materiales.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza obras identificando materiales, técnicas y procedimientos, compara justificadamente aspectos formales y técnicos, y valora el impacto medioambiental con argumentos, integrando una reflexión sobre sostenibilidad. <i>Ejemplo: Analiza una obra contemporánea, la compara con una clásica señalando diferencias en soportes y pigmentos, y discute el uso de materiales reciclados argumentando su menor huella ecológica.</i>
4	Avanzado	90-100%	Realiza un análisis exhaustivo y transferible, comparando obras de distintos contextos, evalúa críticamente el impacto medioambiental proponiendo alternativas sostenibles, y utiliza el análisis como referencia personal para su propia producción artística. <i>Ejemplo: A partir del análisis de varias obras de diferentes épocas, elabora un informe donde propone una intervención artística con materiales ecológicos, justificando sus decisiones estéticas y medioambientales.</i>

**CE.TEGP.2 · 20 %****Rubrica generica**

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 combinaci...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No selecciona los recursos gráfico-plásticos en función de la intención expresiva, o lo hace de forma inadecuada. El dominio técnico es insuficiente, con errores graves en la aplicación de materiales y procedimientos. No se observa experimentación ni búsqueda creativa, limitándose a reproducir modelos sin personalización.</p> <p><i>Ejemplo: Copia literal de una imagen sin modificar, con trazos temblorosos, manchas no intencionadas y uso de una sola técnica de forma incorrecta.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona algunos recursos gráfico-plásticos, pero no siempre de forma coherente con el objetivo. Muestra un dominio técnico básico, con ciertos errores en la ejecución (mezclas, superposiciones, precisión). Intenta experimentar con las posibilidades de los elementos, aunque los resultados son poco innovadores o presentan falta de control. La expresión personal es incipiente.</p> <p><i>Ejemplo: Composición que combina dos técnicas (acuarela y lápiz) con intención de contrastar texturas, pero con falta de limpieza en los bordes y mezcla de colores no planificada.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona de manera creativa los recursos gráfico-plásticos adecuados a la intención expresiva y los utiliza con autonomía. Domina las técnicas empleadas, aplicándolas con corrección y cuidado. Experimenta con combinaciones de elementos y procedimientos, logrando resultados novedosos. La producción refleja una expresión personal clara y responde a los objetivos planteados.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto personal sobre 'el paso del tiempo' donde integra collage, grafito y estampación, con un uso controlado de la textura y el espacio, mostrando una intención simbólica coherente.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Selecciona y utiliza los recursos gráfico-plásticos con un alto grado de innovación y originalidad, superando las combinaciones convencionales. Demuestra un dominio técnico excepcional, sin errores apreciables, y adapta las técnicas a necesidades imprevistas. Experimenta de forma sistemática, transfiriendo sus conocimientos a nuevos contextos expresivos. La obra resultante es altamente personal, emocionalmente impactante y responde con creces a los objetivos.</p> <p><i>Ejemplo: Serie de tres obras que exploran la relación entre dibujo digital y manual, empleando técnicas mixtas (óleo, tinta china, edición digital) con un resultado visual sorprendente, donde cada pieza dialoga con las demás y el discurso conceptual es sólido.</i></p>

**CE.TEGP.3 · 25 %****Rubrica generica**

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 adecuac...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Planifica el proceso de manera incompleta o desorganizada, sin considerar la adecuación de técnicas, materiales o procedimientos a la propuesta. En propuestas colaborativas, no logra distribuir tareas ni establecer fases.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un esquema de fases sin secuencia lógica, sin justificar la elección de técnicas ni asignar recursos.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Planifica el proceso con una estructura básica, identificando algunas fases y recursos, aunque la selección de técnicas y materiales responde a criterios poco fundamentados. En trabajos colectivos, propone una distribución de tareas pero con carencias en la coordinación.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un listado de fases y materiales, pero no explica por qué son adecuados para la propuesta; en equipo, asigna tareas sin considerar plazos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica el proceso completo de manera coherente, estableciendo fases, recursos y plazos, y selecciona técnicas, materiales y procedimientos justificando su adecuación a la propuesta. En propuestas colaborativas, organiza equipos, distribuye responsabilidades y coordina las fases.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un plan detallado con cronograma, selección razonada de técnicas (ej: grabado calcográfico para textura) y roles definidos en un proyecto colectivo; muestra previsión de contingencias.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Planifica el proceso con un enfoque creativo y autónomo, integrando técnicas y materiales de forma novedosa, y evalúa críticamente su adecuación para optimizar resultados. En colectivo, diseña estrategias de colaboración eficientes, anticipa problemas y propone soluciones innovadoras.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un plan que combina técnicas mixtas (ej: acrílico y transferencia) justificando su potencial expresivo; en equipo, implementa un sistema de retroalimentación entre fases y ajusta la planificación según imprevistos.</i></p>

**CE.TEGP.4 · 25 %****Rubrica generica**

Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera ef...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No logra desarrollar proyectos gráfico-plásticos ni individuales ni colaborativos. Aplica de forma muy limitada o inadecuada los materiales, técnicas y procedimientos. No integra el proceso creativo ni resuelve problemas de manera consciente.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta una lámina sin planificar, con uso incorrecto de materiales (ej. rotuladores manchados, papel arrugado) y sin cumplir los objetivos del encargo.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Desarrolla proyectos gráfico-plásticos con ayuda o supervisión, empleando algunas técnicas y materiales de forma básica. Muestra intención creativa pero no logra integrar completamente el proceso o resolver problemas de manera autónoma. La colaboración en grupo es irregular.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un proyecto colectivo donde aporta ideas pero necesita indicaciones continuas; la composición final tiene fallos técnicos visibles (ej. manchas, desproporciones).</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Desarrolla proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos. Integra el proceso creativo y resuelve problemas de manera consciente, respondiendo a los objetivos con eficacia y cierta sostenibilidad. Participa activa y coordinadamente en el trabajo en equipo.</p> <p><i>Ejemplo: Entrega una serie de tres ilustraciones que exploran el claroscuro con carboncillo y lápiz, justificando las decisiones técnicas y reutilizando papel reciclado; en el mural colectivo cumple su rol y aporta soluciones a los desajustes de composición.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla proyectos gráfico-plásticos con alto nivel de destreza, innovación y autonomía. Transfiere técnicas y procedimientos a contextos nuevos, integrando de manera creativa y sostenible los materiales. Lidera y dinamiza la colaboración en equipo, resolviendo problemas complejos de forma original y eficaz.</p> <p><i>Ejemplo: Propone y ejecuta un proyecto de fanzine colectivo donde experimenta con grabado y collage, optimizando residuos; coordina la edición, resuelve conflictos de diseño y documenta el proceso en un portfolio reflexivo.</i></p>

**CE.TEGP.5 · 15 %****Rubrica generica**

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 profes...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce de forma básica algunos elementos de los productos gráfico-plásticos, pero no los evalúa ni argumenta su valoración. No identifica el impacto social o cultural, ni muestra actitud crítica.</p> <p><i>Ejemplo: Comentario oral o escrito del tipo 'me gusta' o 'no me gusta' sin justificación; no utiliza terminología específica.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Evalúa productos gráfico-plásticos con argumentos sencillos y uso ocasional de terminología específica. Identifica algún aspecto de impacto social o cultural, pero de forma superficial y sin consistencia.</p> <p><i>Ejemplo: Análisis breve de una obra señalando el color o la composición, con mención vaga a su significado social; emplea términos como 'armonía' o 'contraste' sin profundizar.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Evalúa adecuadamente productos gráfico-plásticos, argumentando con terminología específica y valorando su impacto social y cultural de forma fundamentada. Muestra una actitud crítica y responsable, reconociendo aciertos y áreas de mejora.</p> <p><i>Ejemplo: Informe escrito de evaluación de un cartel publicitario donde analiza el uso de la tipografía, color y composición, relacionándolo con valores culturales actuales y emitiendo un juicio crítico razonado.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Evalúa de manera exhaustiva productos propios y ajenos, integrando múltiples perspectivas (estética, social, cultural, ética) y proponiendo mejoras concretas. Transfiere estos criterios a la planificación de sus propios proyectos, demostrando una actitud crítica y responsable orientada al desarrollo personal y profesional.</p> <p><i>Ejemplo: Presentación que evalúa tres obras de arte callejero, comparando su impacto en la comunidad y sugiriendo cómo aplicar técnicas aprendidas en un proyecto propio; incluye autoevaluación y propuesta de mejora.</i></p>

## Secuenciación trimestral

### Trimestre 1 · La Huella y el Trazo: Fundamentos y Dibujo 35 h

#### SDA RECOMENDADA

Bitácora de exploración: Creación de un muestrario técnico analítico basado en el estudio de la evolución del dibujo.

#### SABERES PRINCIPALES

- El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.
- Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráficas. Interacción entre materiales.
- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.
- 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.
- Metodología proyectual.

#### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Analizar obras gráfico-plásticas de distintos tipos y épocas, identificando los materiales, técnicas
- 1.2: Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas
- 2.1: Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva
- 2.2: Utilizar de manera creativa, autónoma y apropiada las técnicas y materiales elementales de la expresión

#### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.TEGP.1
- CE.TEGP.2

#### EVALUACIÓN

Observación directa de la experimentación técnica, portafolio de ejercicios de dibujo y prueba teórica sobre materiales y lenguaje visual.

## Trimestre 2 · La Materia y el Color: Técnicas Pictóricas 35 h

### SDA RECOMENDADA

El color como mensaje: Desarrollo de una serie pictórica que explore desde el temple tradicional hasta el óleo biodegradable.

### SABERES PRINCIPALES

- Materiales, útiles y soportes (Pintura). 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.
- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráficoplásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- Proceso de elaboración de una obra pictórica.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas)
- 4.1: Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de d
- 4.3: Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de material

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.TEGP.3
- CE.TEGP.4

### EVALUACIÓN

Rúbrica de proyectos pictóricos, evaluación de la planificación del proceso y coevaluación del trabajo en equipo.

## Trimestre 3 · La Imagen Múltiple y el Proyecto Contemporáneo 35 h

### SDA RECOMENDADA

Taller de edición: Creación de una carpeta de obra gráfica colectiva y su difusión en un entorno digital o físico.

### SABERES PRINCIPALES

- Materiales, útiles, maquinaria y soportes (Grabado). 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.
- Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea. La imagen digital. Arte digital.
- 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.
- Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 3.2: Planificar de manera adecuada la organización de los tiempos y de los equipos de trabajo en las prop
- 4.2: Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colect
- 5.1: Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos individuales y colectivos, argumentando con la te
- 5.2: Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del cono

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.TEGP.4
- CE.TEGP.5

### EVALUACIÓN

Calidad técnica de las estampaciones, memoria final del proyecto colaborativo y presentación pública de resultados.

## Situaciones de aprendizaje sugeridas

---

## SDA 1 · Reinterpreta el patrimonio gráfico-plástico aragonés

Documentación y creación de una web expositiva de técnicas gráfico-plásticas

**Reto central:** ¿Cómo documentar y reinterpretar las técnicas gráfico-plásticas tradicionales aragonesas para crear una galería virtual interactiva que eduque y sensibilice sobre nuestro patrimonio artístico?

**Contexto.** En Aragón existe un rico patrimonio gráfico-plástico (grabado aragonés, pintura mural, ilustraciones históricas) que apenas se difunde en entornos digitales. El alumnado de 2.º Bachillerato, próximo a su etapa universitaria o profesional, puede actuar como mediador cultural creando un recurso web que documente y reinterprete esas técnicas, aplicando los saberes de la materia.

**Recursos:** Materiales de dibujo, pintura y grabado (lápices, carboncillo, acuarelas, tintas, planchas de linóleo, etc.) · Cámaras o teléfonos móviles para fotografía de proceso · Ordenadores con acceso a internet y software de edición (GIMP, tabletas gráficas) · Herramientas web: Blogger, Wix, Google Sites, Canva · Bibliografía sobre patrimonio aragonés (folletos, webs oficiales, guías) · Proyector y altavoces para presentaciones

**Transversales:** Competencia digital (creación de web, edición multimedia), conciencia y expresiones culturales (patrimonio aragonés), competencia personal, social y de aprender a aprender (autoevaluación, trabajo en equipo), competencia ciudadana (difusión responsable del patrimonio).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto: crear una web que documente y reinterprete técnicas gráfico-plásticas aragonesas. Visionado de ejemplos de galerías virtuales y blogs artísticos. Lluvia de ideas sobre posibles técnicas y temas locales (mudéjar, grabado zaragozano, pintura rupestre de Albarracín, etc.). Formación de equipos (opcional). Asignación de roles.  <i>Evidencia:</i> Listado inicial de ideas y equipos formados. Registro de participación en la lluvia de ideas.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres prácticos guiados por el docente sobre técnicas seleccionadas: dibujo a lápiz, acuarela, grabado en seco (si hay materiales) o técnicas digitales (tableta gráfica, software de pintura). Explicación de cómo analizar obras (criterios de composición, color, textura). Investigación guiada sobre patrimonio aragonés (visita virtual, documentales, textos). Cada alumno/a elige una técnica para su obra.  <i>Evidencia:</i> Bocetos y apuntes de investigación. Ficha de análisis de una obra de referencia.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Creación individual o colaborativa de las obras gráfico-plásticas. Los alumnos/as deben experimentar con la técnica elegida, aplicando los saberes adquiridos. Documentación del proceso: fotografías de cada fase, anotaciones sobre materiales y dificultades. Supervisión y orientación del docente. Se fomenta el uso de materiales reciclados o sostenibles donde sea pertinente.  <i>Evidencia:</i> Obra finalizada y registro fotográfico del proceso (archivo digital). Diario de proceso escrito.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
4	Producción y comunicación	2 sesiones	<p>Montaje de la exposición virtual: creación de la página web (blog, portfolio) utilizando herramientas digitales sencillas (Wix, Blogger, Google Sites). Cada obra se presenta en una entrada con: imagen de la obra, descripción del proceso, análisis formal, materiales y técnicas utilizados, valoración personal y conexión con el patrimonio aragonés. Ensayo de la presentación oral o guía virtual.</p> <p><i>Evidencia:</i> Página web completa con al menos 5 entradas (individuales o colaborativas). Captura de pantalla o enlace.</p>
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Exposición de las webs al grupo y a un invitado externo (representante de centro de estudios locales). Coevaluación mediante rúbrica de los productos. Reflexión individual sobre el proceso, dificultades y aprendizajes. Complimentación de una diana de autoevaluación y propuestas de mejora. Debate sobre el impacto social y cultural del patrimonio gráfico-plástico aragonés.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada diana de autoevaluación y reflexión escrita.</p>

## SDA 2 · Visualiza los datos de Aragón

Creación de una infografía artística sobre un problema social o ambiental aragonés

**Reto central:** El alumnado debe investigar un problema social o científico relevante para Aragón (despoblación, calidad del aire, cambio climático, etc.) usando datos estadísticos oficiales (INE, IECA, etc.) y crear una pieza gráfico-plástica que comunique visualmente esos datos de forma clara, creativa y con conciencia sostenible. La obra se presentará a una asociación vecinal o centro cultural del barrio para su posible exposición.

**Contexto.** La situación de aprendizaje se desarrolla en 2.º de Bachillerato de la materia Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en un instituto de Zaragoza capital. El alumnado pertenece a un grupo diverso con diferentes niveles de destreza artística, pero todos cursan la materia por interés en el arte o la comunicación visual. Se cuenta con un aula-taller de plástica con mesas, caballetes, materiales básicos de dibujo y pintura, así como ordenadores con programas de edición de imagen. El centro promueve proyectos interdisciplinares y colaboraciones con entidades locales.

**Recursos:** Ordenadores con acceso a internet y hojas de cálculo para buscar datos · Materiales de dibujo: lápices, carboncillo, rotuladores, acuarelas, témperas, acrílicos · Materiales reciclados: cartón, revistas viejas, telas, tapones, cuerdas · Planchas de linóleo y gubias para grabado (opcional) · Cámaras de fotos o móviles para documentar el proceso · Impresora para textos y gráficos digitales (si se combinan) · Pegamento, tijeras, reglas, cúter, tableros de corte · Papel de gran formato (A2) y otros soportes · Ejemplos impresos de infografías artísticas y carteles sociales

**Transversales:** Educación ambiental (uso de materiales reciclados, reflexión sobre problemas ecológicos aragoneses). Competencia digital (búsqueda y tratamiento de datos). Educación cívica y social (conciencia sobre problemas locales, colaboración con asociación vecinal). Emprendimiento (creación de un producto comunicativo y su exposición pública).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	<p>Se presenta al alumnado un conjunto de datos sorprendentes sobre Aragón (p.ej., evolución de la población en Teruel, niveles de contaminación en Zaragoza). Se visiona la infografía 'La España vaciada' de El País y se debate sobre cómo los datos pueden convertirse en una experiencia visual impactante. Se enuncia el reto: crear una infografía artística que comunique un problema aragonés elegido por cada grupo, usando datos reales y técnicas plásticas. Se forman equipos de 2-3 personas y seleccionan un tema de una lista ofrecida (despoblación, calidad del aire, especies en peligro, etc.).</p> <p><i>Evidencia:</i> Actividad inicial de activación: en una lluvia de ideas, cada alumno escribe qué problema aragonés le gustaría visualizar y por qué. Se recogen las aportaciones para ajustar la lista de temas.</p>
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	<p>Sesión 1: Taller de recogida y selección de datos. Se explica cómo buscar fuentes fiables (INE, IECA, Ayuntamiento) y cómo simplificar datos para su representación gráfica. Sesión 2: Taller de lenguaje gráfico-plástico aplicado a datos: uso de color, forma, jerarquía visual. Se analizan infografías clásicas (John Snow, Otto Neurath) y contemporáneas. Sesión 3: Taller de técnicas: práctica de acuarela, collage con materiales reciclados y linograbado simple para crear texturas. Cada grupo realiza pequeñas pruebas de color y composición.</p> <p><i>Evidencia:</i> Ficha de recogida de datos (fuentes, estadísticas). Esbozos de composición con experimentación de técnicas. Cuaderno de taller fotografiado.</p>

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
3	Aplicación al reto	3 sesiones	<p>Los grupos planifican y ejecutan el boceto definitivo de su infografía: definen qué datos representarán, el tipo de gráfico (barras, mapas, pictogramas) y deciden la técnica principal (acuarela, collage, grabado, mixta). Cada sesión incluye una revisión entre iguales (compañeros de otros grupos) que ofrecen retroalimentación sobre claridad visual y técnica. Se reserva tiempo para integrar materiales reciclados (cartón, telas, papel usado). El docente guía la resolución de problemas técnicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> Boceto final a tamaño real (A3) con anotaciones de técnicas y materiales. Feedbacks por escrito de al menos dos compañeros.</p>
4	Producción y comunicación	2 sesiones	<p>Sesión 1: Producción final de la infografía en el soporte elegido (A2 o panel). Se aplican las técnicas seleccionadas: dibujo, pintura, collage, estampación. Se integran los elementos textuales (título, leyendas, fuentes). Sesión 2: Preparación de la presentación oral (5 min por grupo) y montaje de la exposición en el hall del centro o espacio acordado con la asociación vecinal. Cada grupo cuelga su obra y coloca un cartel explicativo con el tema, los datos y la reflexión sobre sostenibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> Obra finalizada y expuesta. Fotografías del proceso y del montaje. Presentación oral grabada o con rúbrica del docente.</p>
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Se realiza una visita a la exposición (o visualización virtual) donde cada grupo evalúa su obra y las de los demás usando una rúbrica que incluye criterios de análisis, creatividad, sostenibilidad y comunicación. Se debate sobre el impacto social de los datos representados. Individualmente, cada alumno redacta una reflexión sobre su aprendizaje y sobre cómo la expresión gráfico-plástica puede contribuir a la conciencia ciudadana.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada (al menos 3 obras). Reflexión personal escrita (150-200 palabras).</p>

## SDA 3 · Pinta tu comunidad

Diseño y ejecución colaborativa de un mural colectivo para el barrio

**Reto central:** Diseñar y realizar un mural colectivo que refleje la identidad del barrio, utilizando técnicas gráfico-plásticas apropiadas y trabajando de forma colaborativa, para exponerlo en el Centro Cívico de la Almozara.

**Contexto.** El alumnado de 2º de Bachillerato del IES Ramón y Cajal de Zaragoza colabora con el Centro Cívico de la Almozara para crear un mural que represente la identidad del barrio, sus problemas y aspiraciones. Se parte de la necesidad de revitalizar un espacio público y fomentar la participación ciudadana.

**Recursos:** Pinturas acrílicas de varios colores · Pinceles, rodillos, esponjas · Soportes: tableros o pared preparada · Proyector para mockups digitales · Cámaras o móviles para documentar · Material reciclado (cartón, telas, envases) · Ejemplos de murales comunitarios (fotos, vídeos) · Herramientas digitales: Canva, Photoshop o aplicación de diseño mural

**Transversales:** Educación para la ciudadanía participativa, trabajo en equipo, responsabilidad cívica, sostenibilidad (uso de materiales reciclados). Se fomenta la expresión artística como medio de comunicación social.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto a la clase: diseñar un mural para el Centro Cívico de la Almozara. Se visualizan ejemplos de murales comunitarios (Museo de Arte Urbano de Zaragoza, etc.) y se debate sobre la función social del arte. Se forman grupos heterogéneos de 4-5 personas y se asigna un rol a cada miembro (coordinador, documentalista, técnico, comunicador). <i>Evidencia:</i> Ficha de grupo con roles y primeras lluvias de ideas sobre temas posibles para el mural.
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Talleres prácticos sobre composición, teoría del color, técnicas de pintura acrílica y mural (incluyendo estarcido y pintura directa). Se estudian referentes artísticos aragoneses (Goya, Ramón Acín) y técnicas de bocetado. Se introduce el uso de herramientas digitales para la creación de mockups del mural. <i>Evidencia:</i> Ejercicios de color y composición, bocetos individuales de prueba, manejo de materiales en pequeñas muestras.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Cada grupo desarrolla una propuesta de mural que incluya: boceto a escala, elección de colores, técnica y materiales, y un plan de trabajo detallado (cronograma, tareas, necesidades). Se realiza una coevaluación de las propuestas y se selecciona una por grupo (o se fusionan) para su ejecución real. Se contacta con el centro cívico para acordar la ubicación y permisos. <i>Evidencia:</i> Propuesta completa escrita y presentada ante la clase, con mockup digital o físico.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Ejecución del mural en el Centro Cívico (o en el taller del instituto si no es posible). Se trabaja por turnos y roles, documentando el proceso con fotos y vídeos. Al finalizar, se realiza una inauguración con los vecinos, donde los alumnos explican el significado y las técnicas empleadas. <i>Evidencia:</i> Mural finalizado, registro fotográfico del proceso, presentación oral a la comunidad.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Evaluación individual y grupal mediante rúbrica. Cada alumno redacta un informe de autoevaluación y una reflexión sobre el impacto social del proyecto, incluyendo posibilidades profesionales. Se recoge feedback del centro cívico y de los vecinos asistentes. Se comparan los resultados con los objetivos iniciales.</p> <p><i>Evidencia:</i> Informe de autoevaluación, rúbrica cumplimentada, reflexión sobre impacto y oportunidades profesionales.</p>

## Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrecer un catálogo digital de fichas técnicas de cada técnica (grafito, carboncillo, acrílico, etc.) con imágenes de obras, descripción del procedimiento, y vídeos cortos de ejecución.</li><li>• Proporcionar mapas visuales interactivos que relacionen materiales con su origen, procesado y huella ecológica, incluyendo enlaces a informes de sostenibilidad.</li><li>• Presentar casos de estudio contrastados: una obra histórica (ej. 'El Guernica') y una contemporánea (ej. instalación con plásticos reciclados) para comparar técnicas y su impacto ambiental.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión (el cómo del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Solicitar un análisis formal de una obra elegida por el alumno, pudiendo presentarlo como informe escrito, grabación de audio comentando láminas, o vídeo analizando sobre la obra original.</li><li>• Proponer la recreación de una técnica histórica con material alternativo sostenible (ej. aguada con pigmentos naturales) y documentar el proceso en un portfolio visual con reflexión escrita.</li><li>• Organizar un debate oral estructurado donde los alumnos defiendan posturas enfrentadas sobre la conservación de una obra frente a su posible deterioro ambiental, usando argumentos técnicos.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación (el porqué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir que cada alumno elija una obra de su interés (arte urbano, diseño gráfico, pintura clásica) para el análisis, vinculándola a sus gustos personales.</li><li>• Desafiar a comparar una técnica tradicional con una digital (ej. acuarela vs. tableta gráfica) y valorar cuál resulta más sostenible, fomentando la autonomía en la elección de herramientas.</li><li>• Ofrecer retroalimentación personalizada y pública en el aula virtual, destacando aportaciones originales sobre impacto ambiental, para generar una comunidad de aprendizaje y reconocimiento.</li></ul>

### CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
---------	-----------	-------------

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido gráfico-plástico	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer tutoriales en vídeo paso a paso junto con fichas técnicas escritas con diagramas de cada procedimiento (acuarela, carboncillo, acrílico, etc.).</li> <li>• Crear una galería visual de obras finalizadas con diferentes estilos y combinaciones de técnicas, catalogadas por material y efecto.</li> <li>• Proporcionar referentes artísticos variados (fotografías, reproducciones de arte, moodboards digitales) que ilustren las posibilidades expresivas de cada elemento del lenguaje plástico.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión y ejecución de la producción gráfico-plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado elija entre soporte físico (lienzo, papel texturizado) o digital (tableta gráfica, software de dibujo) para la realización de la pieza final.</li> <li>• Ofrecer opciones de formato de entrega: lámina acabada, portfolio de bocetos comentado, o grabación en vídeo del proceso creativo con explicación técnica.</li> <li>• Aceptar como evidencia una serie de pequeñas experimentaciones (5-10) que exploren combinaciones de materiales y técnicas, en lugar de una única obra terminada.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación hacia la experimentación gráfico-plástica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un reto breve (10-15 minutos) cada semana para probar una combinación inusual de materiales, fomentando la creatividad sin presión evaluativa.</li> <li>• Dejar que el alumnado seleccione un tema o problema visual a resolver (ilustrar un poema, diseñar una portada de libro, recrear una obra clásica en estilo propio).</li> <li>• Organizar sesiones de crítica grupal donde se compartan resultados intermedios y se reflexione sobre aciertos técnicos y expresivos, reduciendo la ansiedad por el resultado final.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer tutoriales en video sobre técnicas específicas (grabado, xilografía, aguafuerte) y enlazar a museos virtuales que muestren obras con esas técnicas.</li> <li>• Proporcionar fichas visuales con esquemas de los pasos de cada técnica, incluyendo fotografías de detalles del proceso y errores comunes.</li> <li>• Facilitar una galería digital de obras de artistas contemporáneos que empleen las mismas técnicas, con anotaciones sobre materiales y procedimientos.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado entregue un portfolio digital que incluya imágenes del proceso, bocetos, y una reflexión escrita o grabada en audio sobre las decisiones técnicas tomadas.</li> <li>• Posibilitar la realización de una presentación oral o videotutorial explicando el proceso de creación de una obra, valorando la adecuación de las técnicas empleadas.</li> <li>• Ofrecer la opción de elaborar un diario de trabajo visual (dibujos, anotaciones, muestras de pruebas) que documente la planificación y ejecución individual y colectiva.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer la posibilidad de elegir entre varias propuestas artísticas (por ejemplo, ilustración para un cuento, cartel para un evento cultural, reinterpretación de una obra clásica) para que el alumnado conecte con sus intereses.</li> <li>• Vincular la actividad con un encargo real (diseño de la portada de la revista del centro, colaboración con una asociación local) para aumentar la relevancia y el compromiso.</li> <li>• Establecer hitos de autoevaluación y coevaluación con rúbricas consensuadas, de modo que el alumnado pueda regular su propio proceso y sentirse dueño de su aprendizaje.</li> </ul>

#### CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer la descripción del proyecto en formato texto, gráfico (infografía) y vídeo-tutorial para que cada alumno acceda según su preferencia.</li> <li>• Facilitar muestras físicas de materiales y técnicas, así como catálogos digitales y simulaciones interactivas de procedimientos (ej. mezcla de colores, texturas).</li> <li>• Presentar referencias artísticas diversas (obras, procesos, entrevistas) que ilustren distintas resoluciones de objetivos similares, desde lo clásico a lo contemporáneo.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión y de acción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el producto final sea presentado en soporte tradicional (lámina, cartón) o digital (archivo PDF, portfolio web), según los recursos y preferencias del alumno.</li> <li>• Ofrecer opciones para documentar el proceso: bitácora visual, diario escrito, grabación en time-lapse o presentación oral comentada con proyecciones.</li> <li>• Posibilitar que la justificación creativa se realice mediante texto argumentativo, exposición oral, vídeo breve o anotaciones directas sobre los bocetos.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un abanico de temáticas (naturaleza, identidad, crítica social, abstracción) dentro de las restricciones técnicas del proyecto, de modo que cada alumno elija según su interés.</li> <li>• Plantear el proyecto vinculado a un encargo real o simulado (diseño de cartel para un evento escolar, ilustración para una publicación local), otorgándole sentido práctico.</li> <li>• Establecer hitos de autoevaluación y coevaluación con rúbricas claras, donde el alumno ajuste el nivel de dificultad (ej. número de técnicas, tamaño, complejidad compositiva) y reciba feedback formativo.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido evaluativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar ejemplos de productos gráfico-plásticos con diferentes grados de impacto social (carteles de campañas, portadas de discos, ilustraciones de denuncia) mediante imágenes, vídeos y descripciones textuales</li> <li>• Ofrecer rúbricas visuales con iconos que representen cada nivel de logro en la evaluación crítica (identificar impacto, argumentar responsablemente, proponer mejoras)</li> <li>• Facilitar un glosario ilustrado de términos clave (impacto social, cultura visual, actitud crítica) con ejemplos concretos de obras y sus contextos</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión del aprendizaje evaluativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que la evaluación crítica se presente como un informe escrito, una presentación oral con apoyo visual, un podcast comentando las obras o un vídeo análisis</li> <li>• Opcional: crear un portfolio digital donde se incluyan anotaciones reflexivas sobre el proceso de evaluación de cada producto, combinando texto, imagen y audio</li> <li>• Diseñar una plantilla de debate estructurado (roles: presentador, crítico, defensa) para que el alumnado exprese oralmente y por escrito la valoración de productos propios y ajenos</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación en la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que el alumnado elija entre evaluar productos de su propio proyecto colectivo o de una selección de obras contemporáneas con fuerte repercusión social (premios, exposiciones, virales)</li> <li>• Vincular la evaluación a situaciones reales: simular un comité de selección para un concurso de carteles sobre un tema social actual, donde deban argumentar sus decisiones</li> <li>• Ofrecer la posibilidad de autoevaluarse y co-evaluarse mediante rúbricas negociadas, aumentando la autonomía y la responsabilidad sobre el propio aprendizaje</li> </ul>

## Preguntas frecuentes específicas de Aragón

---

### **1. ¿Qué normativa autonómica aragonesa desarrolla el currículo de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato y cómo concreta los 26 saberes del BOE?**

En Aragón, el currículo se concreta en la Orden ECD/... (pendiente de publicación exacta). Los 26 saberes se organizan en bloques temáticos, manteniendo la estructura del BOE, y se añaden orientaciones metodológicas para las 3 horas semanales. Consulta la web del Departamento de Educación.

### **2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de saberes de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en Aragón respecto a la propuesta del BOE?**

Aragón no ha desarrollado un currículo propio, por lo que la secuenciación es idéntica a la del BOE. Los 26 saberes se distribuyen según los 12 criterios de evaluación, sin variaciones autonómicas. Cualquier diferencia visible se debe a decisiones internas del departamento.

### **3. ¿Cómo afecta la carga horaria de 3 horas semanales en Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica de 2.º Bachillerato en Aragón a la evaluación de los 12 criterios?**

Con 3 h/s, se recomienda evaluar 2-3 criterios por trimestre, priorizando los de carácter procedimental. Las horas prácticas (2/3 del total) permiten evidencias directas. Los criterios restantes se integran en un proyecto global al final del curso.

### **4. ¿Cuál es el procedimiento de recuperación para los alumnos de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato en Aragón que no superan algún criterio?**

Se establece un plan personalizado con actividades prácticas específicas de los saberes no alcanzados. El alumno debe entregar un portafolio con ejercicios corregidos antes de la evaluación extraordinaria. No hay examen teórico; la recuperación es exclusivamente práctica.

### **5. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican en Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato en Aragón para alumnos con necesidades educativas especiales?**

Se adaptan las técnicas gráfico-plásticas (uso de herramientas ergonómicas, formatos alternativos) y se flexibilizan los tiempos de entrega. Se prioriza la expresión sobre la técnica. El departamento de orientación colabora para ajustar los 12 criterios de evaluación.

### **6. ¿Cómo se coordina el departamento de Dibujo en Aragón para integrar Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica con otras materias de 2.º Bachillerato?**

El departamento diseña proyectos interdisciplinares con Historia del Arte (análisis de obras) y Tecnología (diseño asistido). Se reúnen trimestralmente para ajustar criterios comunes. La materia aporta la parte práctica, vinculando los 26 saberes con las demás asignaturas.

### **7. ¿Qué aspectos específicos revisa la inspección educativa en Aragón en la programación de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica de 2.º Bachillerato?**

La inspección verifica que cada uno de los 12 criterios de evaluación se relacione con los 26 saberes y que las actividades prácticas ocupen al menos el 70% del tiempo. También comprueba que la evaluación sea competencial, sin pruebas memorísticas, y que se incluyan medidas de atención a la diversidad.

### **8. ¿Qué recursos y bibliografía oficial se recomiendan para impartir Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato en Aragón?**

Se recomiendan materiales del laboratorio de plástica (pinturas, pinceles, papeles) y bibliografía como «Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica» de Akal o «Manual de técnicas artísticas» de Parramón. La web del Gobierno de Aragón publica recursos digitales y guías didácticas.

## Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

### Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 h

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el currículo de Bachillerato en tu CCAA. Extrae las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica. Comprueba si hay modificaciones sobre el RD 243/2022.

**Tip:** Descarga el decreto en PDF y haz una tabla con columnas: CE, criterios asociados, saberes y bloque. Te ahorrará tiempo al cruzar documentos.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 h

Enumera las 5 competencias específicas y 12 criterios de evaluación según el decreto. Agrúpalos por bloques (6 bloques). Revisa que cada criterio se vincula a una CE.

**Tip:** Si un criterio aparece repetido en dos CE, prioriza su asignación a la CE más directamente relacionada con la técnica gráfico-plástica que evalúa.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 h

Selecciona los criterios que vas a evaluar cada trimestre. Diseña instrumentos variados: análisis de obras, proyectos plásticos, portafolio digital, pruebas prácticas. Evita que un solo instrumento cubra más de 3 criterios.

**Tip:** Para técnicas como grabado o volumen, usa rúbricas específicas con indicadores de ejecución. No uses exámenes teóricos: prima la producción y el análisis de procesos.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 h

Organiza los 25 saberes básicos en 3 trimestres. Procura que cada bloque aparezca al menos una vez. Secuencia de lo más básico (dibujo lineal) a lo complejo (técnicas mixtas).

**Tip:** El bloque de 'Materiales y herramientas' es transversal: inclúyelo en cada trimestre pero sin dedicarle una unidad entera. Así no sobrecargas.

### Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2-3 h

Crea una situación de aprendizaje por trimestre que integre al menos 2 CE y 4 criterios. Explicita la tarea final (ej: cartel serigrafiado, retrato con técnicas secas). Incluye fases de investigación, bocetos, ejecución y reflexión.

**Tip:** La SDA del primer trimestre debe ser muy guiada: 'Ilustración de un poema visual'. La del tercero, más autónoma: 'Proyecto libre con técnica mixta'. Ajusta la complejidad.

### Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 h

Define el peso de cada criterio en la nota final. Por ejemplo, los criterios asociados a la CE de 'Representar' pueden valer 30%, los de 'Experimentar' 20%, etc. Asegúrate de que sumen 100% y sean coherentes con el perfil de salida.

**Tip:** No des más del 10% a la libreta teórica. En esta materia, la práctica debe sumar al menos el 70%. El portafolio puede ser un 20% si incluye reflexión.

### Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 h

Diseña medidas de refuerzo (ej: plantillas de dibujo, uso de TIC) y de ampliación (investigación sobre artistas). Especifica el plan de recuperación: entregas de proyectos alternativos o mejora de los presentados.

**Tip:** Para alumnos con dificultades motrices, permite herramientas digitales de dibujo. Para los que terminan rápido, propón variaciones técnicas (ej: cambiar de soporte). La recuperación no debe ser un examen, sino reelaborar el proyecto con pautas.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.