

# Técnicas de expresión gráfico plástica · 2.º

## Bachillerato · Canarias

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

**Normativa** Decreto 73/2023, de 13 de abril

**Generado** 26/05/2026 18:54

<b>5</b> Competencias	<b>9</b> Criterios	<b>23</b> Saberes
--------------------------	-----------------------	----------------------

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. Competencias específicas (explicadas)
  3. Criterios de evaluación (con evidencia)
  4. Saberes básicos (con actividad de aula)
  5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
  - 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>	Canarias
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 73/2023, de 13 de abril
<b>Particularidad</b>	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

## 2. Competencias específicas

---

### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

#### **CE.1 · (c1) La competencia específica 1 se refiere al análisis de las obras gráfico-plásticas existentes desde la perspectiva d...**

##### **TEXTO OFICIAL**

(c1) La competencia específica 1 se refiere al análisis de las obras gráfico-plásticas existentes desde la perspectiva del uso de sus técnicas, materiales y procedimientos. Se reflexiona sobre cómo la aplicación de estas técnicas, puede influir en la manera de expresar y comunicar, en la capacidad de observar a través de ellas y valorar las obras de arte y otras manifestaciones artísticas. Todo este bloque competencial persigue igualmente, a través del análisis, fomentar la creatividad, la sensibilidad artística, el deleite estético en un contexto diverso y multicultural y valorar la importancia del Patrimonio cultural canario y de sus artistas. El análisis visual es clave para desarrollar, posteriormente, metodologías variadas que ayuden a comprender la intención y el sentido de las producciones artísticas en función de las técnicas empleadas.

##### **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.2 · (c2) Esta competencia específica 2 se centra en la creatividad y en adquirir dominio en el uso de las técnicas, material...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c2) Esta competencia específica 2 se centra en la creatividad y en adquirir dominio en el uso de las técnicas, materiales y procedimientos y en la experimentación con ellos. Es imprescindible una parte práctica enfocada en las distintas posibilidades y combinaciones, para llegar a comprender los materiales y cómo utilizarlos. Igualmente, esto fomenta una capacidad de expresión cada vez más autónoma y personal al enriquecerse de la creatividad que proporciona la experimentación y la práctica.

### **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.3 · (c3) Esta competencia específica se refiere al desarrollo de la capacidad de planificar obras de manera individual y col...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c3) Esta competencia específica se refiere al desarrollo de la capacidad de planificar obras de manera individual y colectiva. El marco de este bloque competencial fomenta la participación, la capacidad crítica y el entendimiento sobre cómo la diversidad cultural es un enriquecimiento general. En este bloque se propicia la participación, el razonamiento crítico y la inclusión. La creación de un proyecto y todo lo que ello conlleva, ya sea de manera individual o colectiva, fomenta el desarrollo de las diferentes inteligencias. Se recurre a la inteligencia colectiva para planificar fases, crear equipos, organizar tiempos, elegir los recursos más adecuados, aumentar la creatividad y, en definitiva, adoptar cualquier decisión que afecte al proyecto, ya que esto garantiza respuestas más eficaces. De esta manera el alumnado comprueba y comprende cómo cada aportación es diferente, cada persona tiene unas habilidades concretas y la suma de todas ellas enriquece el trabajo, poniendo de manifiesto cómo la diversidad es un valor añadido. Incluso en el caso de la planificación de proyectos individuales, se hace necesario utilizar este recurso por su eficacia.

### **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.4 · (c4) La competencia específica 4 se centra en el desarrollo de los proyectos gráfico-plásticos, donde se deben demostrar...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c4) La competencia específica 4 se centra en el desarrollo de los proyectos gráfico-plásticos, donde se deben demostrar destreza y dominio técnico. Además permite el desarrollo de otras capacidades como son: la creatividad, el desarrollo del trabajo individual y colaborativo, la escucha activa y respetuosa, el poder de conciliación ante posibles discrepancias y diferentes opiniones. Todo ello incide nuevamente en la comprensión de la diversidad, favoreciendo la inclusión. Igualmente, el concepto de sostenibilidad se mantiene a lo largo del currículo siendo en este caso un requisito para desarrollar los proyectos.

### **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.5 · (c5) Esta competencia específica se refiere a la evaluación del trabajo realizado y al impacto cultural y social que pue...**

### **TEXTO OFICIAL**

(c5) Esta competencia específica se refiere a la evaluación del trabajo realizado y al impacto cultural y social que puede producir dicho trabajo. A través de la observación y del conocimiento de los procedimientos y las técnicas, se favorece la capacidad de relacionar todo ello con el contexto social, histórico y cultural al que pertenecen, facilitando así, tanto la comprensión del uso y evolución de ellas, como de su entorno más próximo. Los proyectos que realiza el alumnado no son una excepción y responden a esta misma máxima, por lo que deben aprender a crear con responsabilidad. Los lenguajes, técnicas y procedimientos propios de las creaciones artísticas, son herramientas que se deben utilizar con rigor, atender a una intencionalidad prevista y deben ser producto de una reflexión profunda sobre lo que se quiere expresar. La capacidad de cambio que siempre han supuesto las imágenes, no puede ser pasada por alto y por ello el ejercicio de la evaluación final se hace imprescindible. Se pretende que conceptos como el de propiedad intelectual, sostenibilidad, oportunidades de desarrollo personal y profesional, respeto por la igualdad, diversidad y los seres vivos sintientes, y por el patrimonio cultural, sean tenidos en cuenta a lo largo de todo el proyecto, y en concreto en esta fase final donde además deben ser evaluados de una forma crítica y responsable por el impacto social y cultural que pueden producir.

### **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

### 3. Criterios de evaluación

#### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.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, de tal manera que todo ello genere una conciencia cada vez mayor, de respeto hacia el patrimonio y se potencie la creatividad.</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.1	<p><b>Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, estableciendo relaciones entre ellos para conocer en mayor profundidad las obras, su conservación y donde la reflexión sobre la sostenibilidad y la salud estén también presentes.</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.1	<p><b>Valorar críticamente la sostenibilidad, el impacto medioambiental y en la salud, de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente para crear una conciencia comprometida con el entorno.</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.2	<p><b>Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado, con la finalidad de dar respuesta a unos objetivos determinados.</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: aplicar</p>
2.2	CE.2	<p><b>Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica en la resolución de distintas necesidades expresivas y comunicativas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final, para desarrollar una capacidad expresiva cada vez más personal.</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: aplicar</p>
3.1	CE.3	<p><b>Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización, argumentando la selección de las técnicas materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados, identificando las habilidades requeridas en cada caso y organizar los equipos de trabajo repartiendo y asumiendo las tareas con criterio para responder a 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: planificar</p>
4.1	CE.4	<p><b>Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas individuales y colaborativas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, para aplicar con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos, incluidos los digitales.</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: crear</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p><b>Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, interactuando coordinada y colaborativamente, manifestando una actitud respetuosa con la autoría, y creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible para aplicar criterios de inclusión y sostenibilidad.</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 sistemática</b></p> <p>Verbo: <b>comunicar</b></p>
5.1	CE.5	<p><b>Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos, 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, para incorporar una reflexión sobre aspectos relacionados con la sostenibilidad, la propiedad intelectual y las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico plástica.</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 producción</b></p> <p>Verbo: <b>evaluar</b></p>

## 4. Saberes básicos

### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Reconocimiento de los conceptos gráfico-plásticos: forma, color, textura y composición y explicación de los distintos materiales: soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes. Conocimiento y análisis de su evolución histórica.	
2	Explicación del peligro de los distintos materiales y productos químicos, así como la manera segura de trabajar con ellos. Visualización de ejemplos de lesiones y enfermedades asociadas a los productos. Conocimiento de materiales ecológicos y reciclables.	
3	Conocimiento de métodos de conservación y normas de uso y manipulación básicos, para no dañar obras de arte.	
4	Conocimiento sobre la protección de la creatividad, aspectos fundamentales de la propiedad intelectual, análisis de copias y falsificaciones, acercamiento al conocimiento de la legislación de propiedad intelectual. Conocimiento de las falsificaciones de grandes artistas y reflexión sobre el fenómeno de la falsificación en la actualidad y el certificado digital.	
5	Adopción de una adecuada perspectiva de género, perspectiva intercultural e inclusiva en las producciones gráfico-plásticas. Realización de análisis para detectar malos enfoques en cuanto a igualdad, multiculturalidad e inclusividad en el arte y buscar buenos ejemplos. Conocimiento de otros enfoques en otras culturas y producción de trabajos sencillos con la temática.	
6	Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
---	---------------	-----------------------------------

1	Diferenciación del concepto de dibujo frente a pintura, utilizando sus materiales, útiles y soportes, conociendo sus características y utilizando su terminología específica, mediante la experimentación con cada una de las técnicas secas y húmedas y mixtas estableciendo diferencias mediante la realización de trabajos sencillos con cada material, e intentando descubrir sus posibilidades gráficas.	
---	---	--

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Diferenciación del concepto de pintura frente a dibujo, conocimiento de sus materiales, útiles, soportes, sus características y terminología específica, comparando las características de las técnicas al agua con las oleosas, descubriendo las distintas posibilidades gráficas mediante producciones propias y la clasificación de las técnicas en la historia del arte.	
2	Conocimiento de las técnicas sólidas, oleosas y mixtas, temple al huevo, encaustos, pasteles, óleos, óleos miscibles al agua, el fresco y pinturas biodegradables. Conocimiento de cada técnica y su relación entre ellas con la visualización e interpretación de ejemplos en la historia y en el arte actual.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Experimentación con el concepto de grabado, sus materiales, útiles, maquinaria, soportes y terminología específica.	
2	Conocimiento y experimentación de la monoimpresión y reproducción múltiple, la obra gráfica, monotipia plana y estampación en relieve.	
3	Conocimiento de la estampación en relieve, xilografía, linóleo.	
4	Conocimiento de la estampación en hueco, calcografía, técnicas directas e indirectas.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Conocimiento de la estampación plana, método plano gráfico, litografía, método permeográfico, serigrafía, método electrónico, copy Art.	
6	Análisis y experimentación, según la infraestructura y materiales del centro, intentando descubrir sus potencialidades expresivas y técnicas, con alguna de las técnicas existentes.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Utilización de materiales de desecho para llevar a cabo obras con técnicas mixtas con un sentido sostenible.	
2	Valoración e investigación de otras técnicas y procedimientos mediante la observación de las vanguardias y el arte contemporáneo. Análisis de obras de arte digital y conocimiento de su evolución histórica. Realización de producciones utilizando aplicaciones de arte digital.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Aplicación de las metodologías por proyectos.	
2	Desarrollo de estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos, teniendo en cuenta la organización de los equipos de trabajo.	
3	Conocimiento del proceso de elaboración de una obra gráfico-plástica.	
4	Acercamiento a la exposición y difusión.	
5	Conocimiento de las estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	
6	Valoración del error como oportunidad de mejora y aprendizaje.	

## 5. 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.1 · 25 % Rubrica generica

(c1) La competencia específica 1 se refiere al análisis de las obras gráfico-plásticas existentes desde la perspectiva del uso de sus técnicas, materiales y procedimientos. Se reflexiona sobre cómo la...

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.2 · 20 %****Rubrica generica**

(c2) Esta competencia específica 2 se centra en la creatividad y en adquirir dominio en el uso de las técnicas, materiales y procedimientos y en la experimentación con ellos. Es imprescindible una par...

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.3 · 25 %** **Rubrica generica**

(c3) Esta competencia específica se refiere al desarrollo de la capacidad de planificar obras de manera individual y colectiva. El marco de este bloque competencial fomenta la participación, la capaci...

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.4 · 25 %****Rubrica generica**

(c4) La competencia específica 4 se centra en el desarrollo de los proyectos gráfico-plásticos, donde se deben demostrar destreza y dominio técnico. Además permite el desarrollo de otras capacidades c...

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.5 · 15 %****Rubrica generica**

(c5) Esta competencia específica se refiere a la evaluación del trabajo realizado y al impacto cultural y social que puede producir dicho trabajo. A través de la observación y del conocimiento de los ...

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>

## 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>

## 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.