



## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Técnicas de expresión gráfica plástica
<b>Curso</b>	2.º Bachillerato
<b>Comunidad Autónoma</b>	Castilla y León
<b>Decreto autonómico</b>	DECRETO 40/2022, de 29 de septiembre
<b>Particularidad</b>	Castilla y León incorpora el patrimonio histórico-artístico castellano-leonés en Geografía e Historia.

## 2. Competencias específicas

---

### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

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

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

### **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.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, el alumnado debe 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.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

### 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. (CCL3, CD1, CCEC1)</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, y estableciendo relaciones entre ellos. (CCL3, CC1, CCEC2)</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>Elegir de manera razonada los materiales y la técnica más adecuada para sus producciones gráfico-plásticas, comparando las propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales que se utilizan en las técnicas de expresión gráfico-plástica y de su interacción con el medioambiente. (STEM2, STEM5, CPSAA1.2, CC4, CE1)</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>
1.4	CE.1	<p><b>Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente. (CCL2, CD4, CPSAA2, CC4)</b></p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.5	CE.1	<b>Intercambiar juicios de valor vinculados a la apreciación estética de las obras de manera argumentada, constructiva y respetuosa; aplicando una perspectiva de género e intercultural; y valorando la riqueza inherente a la diversidad del patrimonio cultural, especialmente de Castilla y León. (CCL3, CPSAA1.2, CC2, CCEC1, CCEC2)</b>	
2.1	CE.2	<b>Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. (CCL3, CD1, CCEC4.1)</b>  Elegir los recursos gráfico-plásticos en función de la intención expresiva o situación. <i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra gráfico-plástica donde demuestra la selección adecuada de recursos para una intencionalidad dada. <i>Contexto:</i> Actividad práctica donde se plantea una situación expresiva concreta (por ejemplo, transmitir una emoción). <i>Evitar:</i> Evaluar solo la calidad técnica sin considerar si los recursos elegidos responden al objetivo expresivo.	<b>Rubrica produccion</b>  Verbo: <b>aplicar</b>
2.2	CE.2	<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, desarrollando la capacidad de expresión personal y autónoma (CCL1, CPSAA1.1, CC4, CE1, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.2)</b>  Aplicar creativa y autónomamente técnicas gráfico-plásticas para resolver necesidades expresivas, con rigor y sostenibilidad. <i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra gráfico-plástica que resuelve un encargo expresivo, mostrando dominio técnico, creatividad y atención a la sostenibilidad. <i>Contexto:</i> Los estudiantes reciben un encargo con requisitos específicos (tema, materiales sostenibles) y desarrollan la obra aplicando técnicas aprendidas. <i>Evitar:</i> Evaluar solo la calidad técnica del trabajo final, sin considerar el proceso creativo ni la sostenibilidad de los materiales.	<b>Rubrica produccion</b>  Verbo: <b>aplicar</b>
3.1	CE.3	<b>Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, 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. (STEM3, CD3, CPSAA4, CCEC2, CCEC4.2)</b>  Planificar obras gráfico-plásticas, justificando técnicas, materiales y procedimientos según la intención comunicativa. <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. <i>Contexto:</i> Tras una propuesta creativa, cada alumno o grupo elabora un plan de proyecto gráfico-plástico justificado. <i>Evitar:</i> El alumnado enumera técnicas sin argumentar su selección ni secuenciar las fases de realización.	<b>Rubrica produccion</b>  Verbo: <b>planificar</b>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p><b>Planificar de manera adecuada la organización de las fases 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. (STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CCEC4.2)</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>
3.3	CE.3	<p><b>Explicar con criterio y respeto las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y argumentada, valorando tanto la adecuación de la selección de técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes, como el grado de ajuste entre el proceso de realización previsto y el producto final buscado. (</b></p>	
3.4	CE.3	<p><b>Implicarse activamente en las diferentes fases de un proyecto artístico colectivo, generando cohesión, integración e inclusión, y enriqueciendo su elaboración con la propia experiencia personal. (CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CCEC4.2)</b></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, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos. (CPSAA1.1, CPSAA3.1, CE3)</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.4	<p><b>Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráficas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo. (CPSAA3.1, CPSAA3.2, CCEC3.2)</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.3	CE.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. (STEM3, CPSAA3.2, CE3)</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>
4.4	CE.4	<p><b>Desarrollar proyectos plásticos que supongan la puesta en valor de nuevos retos personales y profesionales, respondiendo con respeto a propuestas vinculadas a la diversidad cultural y artística. (STEM3, CE3, CCEC4.1)</b></p>	
4.5	CE.4	<p><b>Promover la empatía y el crecimiento personal mediante el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, interactuando coordinada y colaborativamente y respetando las consideraciones definidas. (CPSAA3.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC3)</b></p>	
5.1	CE.5	<p><b>Evaluar diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando, con la terminología específica, el grado de adecuación a la intención prevista de los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos utilizados, valorando el rigor y la calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual. (CCL1, CP2, CPSAA2, CPSAA4, CC4, CE1, CE2, CCEC1)</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>
5.2	CE.5	<p><b>Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica CPSAA1.2, CE1, CE2, CCEC2)</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>
5.3	CE.5	<p><b>Defender con criterio y respeto una composición gráfico-plástica tanto propia como ajena, evaluando la adecuación y la calidad de la ejecución de la obra. (CCL1, CPSAA3.1, CC3, CE2)</b></p>	

## 4. Saberes básicos

### Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Tipos de representación. Figuración y abstracción.	
2	El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.	
3	Elementos formales, funcionales y de organización en obras de arte. Idea, forma y materia. Estructura, forma y función.	
4	Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas. Interacción entre materiales.	
5	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles. Materiales reciclados y reutilizados en la producción artística. Gestión de residuos.	
6	Espacio de trabajo, distribución y dispositivos de seguridad de herramientas, maquinaria y materiales.	
7	La conservación de las obras gráfico-plásticas, en especial de Castilla y León.	
8	La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual Copias y falsificaciones.	
9	Perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.	
10	Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.	
11	Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.	
12	Aplicación de las distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos individuales y colectivos.	

#### 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.	
4	Dibujos de estilos y épocas diferentes: análisis técnico y procedimental. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.	
5	Técnicas propias del dibujo. Planificación y procesos.	
6	Fases de la producción de un proyecto.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.	
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.	
4	Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.	
5	Descripción de las diferentes fases de una producción pictórica.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.	
2	Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación de diferentes épocas y estilos.	
3	Fases de producción del grabado y la estampación.	
4	Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.	
5	Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.	
7	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 gráfico-plástica contemporánea.	
2	La imagen digital. Arte digital.	
3	Técnicas contemporáneas: instalaciones, performance, video arte, pintura de acción, land art, arte efímero de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Metodología proyectual.	
2	Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.	
3	Proceso de elaboración de una obra pictórica.	
4	Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.	
5	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El 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

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.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 combinacio...

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**

Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráficas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación...

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**

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.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>

## 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.