

Técnicas de expresión gráfico plástica · 2.º

Bachillerato · Comunidad de Madrid

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

Normativa Decreto 64/2022, de 20 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 10/06/2026 11:44

5 Competencias	14 Criterios	33 Saberes	3 SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

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

Índice

1. Resumen normativo
 2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE
 3. Competencias específicas (explicadas)
 4. Criterios de evaluación (con evidencia)
 5. Saberes básicos (con actividad de aula)
 6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Secuenciación trimestral
 - Situaciones de aprendizaje sugeridas
 - Sugerencias DUA por CE
 - Preguntas frecuentes específicas
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Técnicas de expresión gráfico plástica
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Comunidad de Madrid
Decreto autonómico	Decreto 64/2022, de 20 de julio
Particularidad	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
Referencia normativa	RD 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Madrid no ha publicado decreto autonómico; aplica el RD 243/2022 estatal para Bachillerato.

Mantiene del BOE

Se mantiene íntegro el currículo estatal para Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica de 2.º Bachillerato.

Implicación para tu programación: La programación debe basarse exclusivamente en el RD 243/2022, sin adaptaciones autonómicas adicionales.

3. 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, reflexionando sobre su impacto ambiental, para conformar un marco personal de referencia que potencia la creatividad y fomente una actitud receptiva y positiva hacia el patrimonio. Entendidas como elementos complejos que pueden ser abordados desde diferentes enfoques, las producciones artísticas, constituyen un reflejo de la identidad cultural y del contexto social e histórico en el que se han generado. Uno de los enfoques que permite definir ese contexto, es el aspecto técnico, el cual contempla tanto los materiales como las técnicas y procedimientos utilizados.

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 ...

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 de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas t...

TEXTO OFICIAL

Planificar el proceso de realización 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 manera eficaz, sostenible y creativa unos objetivos de desempeño determinados. Tanto en los proyectos colectivos como en los individuales, cada alumno 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 gráficoplástica. Todo proyecto artístico colectivo necesita de la implicación activa de todos sus componentes para llevar a cabo con éxito no solo la producción final, sino todos los aprendizajes que intervienen en el proceso de planificación y creación.

RESUMEN CLARO

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

QUÉ HACE EL ALUMNADO

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

NO ES

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

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

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

evaluar

4. Criterios de evaluación

Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comparar</p>
1.3	CE.1	<p>Valorar críticamente los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
2.2	CE.2	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
2.3	CE.2	<p>Experimentar de manera creativa con los lenguajes gráfico-plásticos, integrando materiales, técnicas y procedimientos en función de distintas intenciones expresivas y comunicativas.</p>	
3.1	CE.3	<p>Planificar el proceso completo de realizaciones de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pinturas, grabados, técnicas mixtas, etc.), individuales y/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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: planificar</p>
3.2	CE.3	<p>Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo, identificando las habilidades requeridas en cada caso y</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: planificar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.4	CE.3	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.	
4.1	CE.4	Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de distintos tipos, referidas a distintos motivos o planteamientos, aplicando con solvencia y dominio técnico los distintos procedimientos. El alumnado crea obras gráfico-plásticas individuales y colaborativas para expresar ideas, opiniones y sentimientos con dominio técnico. <i>Evidencia:</i> El alumnado entrega producciones gráfico-plásticas (dibujos, pinturas, grabados) individuales y colectivas que comunican un mensaje o emoción. <i>Contexto:</i> Proyectos artísticos individuales y en equipo, con distintos materiales y técnicas.	Rubrica produccion Verbo: crear
4.2	CE.4	Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo. Trabajar en equipo en proyectos gráfico-plásticos colectivos, resolviendo diferencias con actitud respetuosa y creativa. <i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra colectiva y registra su participación en la dinámica grupal, mostrando escucha activa y propuestas conciliadoras. <i>Contexto:</i> Grupos de 4-5 alumnos crean un mural colaborativo sobre una temática común. <i>Evitar:</i> Evaluar solo la calidad estética del producto final sin observar el proceso de interacción y resolución de conflictos.	Observacion sistematica Verbo: comunicar
4.3	CE.4	Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible. Elaborar composiciones gráfico-plásticas (individuales o en grupo) usando materiales reciclados y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad. <i>Evidencia:</i> El alumnado entrega composiciones gráfico-plásticas que integran materiales reciclados y demuestran aplicación de criterios de inclusión y sostenibilidad. <i>Contexto:</i> Taller de expresión plástica con materiales reciclados y trabajo colaborativo. <i>Evitar:</i> Evaluar solo el aspecto estético sin comprobar la integración real de materiales reciclados y criterios de sostenibilidad.	Rubrica produccion Verbo: Elaborar
5.1	CE.5	Evaluar los 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. Evaluar productos gráfico-plásticos argumentando la adecuación técnica y valorando sostenibilidad y propiedad intelectual. <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. <i>Contexto:</i> Tras completar un proyecto gráfico, el alumnado evalúa su propia obra y la de un compañero mediante una rúbrica. <i>Evitar:</i> El alumnado suele describir superficialmente la obra sin argumentar técnicamente ni emplear terminología específica.	Rubrica produccion Verbo: evaluar

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p>Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento y apropiación de las técnicas de expresión gráfico-plástica.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>

5. Saberes básicos

Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.	
2	Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico plásticas.	
3	Propiedades físicas y químicas de los materiales de uso frecuente. Interacción entre materiales.	
4	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.	
5	La conservación de las obras gráfico-plásticas.	
6	La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.	
7	La perspectiva inclusiva a los productos gráfico-plásticos.	
8	Análisis de desde diferentes perspectivas.	
9	Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.	
10	Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.	
11	Aplicación de las distintas técnicas en la realización de actividades y proyectos.	

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. Aplicación en la realización de trabajos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. Aplicación en la realización de trabajos.	
4	Análisis técnico y procedimental en dibujos de estilos y épocas diferentes. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.	

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. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.	
3	Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.	
4	Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.	
2	Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.	
3	Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.	
4	Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.	
5	Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy art.	
6	Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.	

Saberes básicos del decreto

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

1	Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea.	
2	La imagen digital. Arte digital.	
3	Técnicas contemporáneas de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos.	
4	Técnicas mixtas o alternativas: aplicación en la realización de trabajos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Metodología proyectual.	
2	Proceso de elaboración de una obra pictórica.	
3	Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.	
4	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.	

6. Rúbricas IA por competencia específica

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

CE.1 · 25 % Rubrica generica

Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y conservación, reflexionando sobre su impacto ambiental...

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 combinaci...

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

CE.3 · 25 %**Rubrica generica**

Planificar el proceso de realización de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada p...

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 manera eficaz...

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>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · Fundamentos y el Arte del Dibujo 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 1: 'La huella del tiempo'. Un proyecto de dibujo analítico y expresivo que parte del estudio del lenguaje visual clásico para desembocar en una interpretación contemporánea mediante técnicas mixtas de dibujo.

SABERES PRINCIPALES

- El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.
- Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.
- Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología específica.
- Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles. Aplicación en la realización de trabajos.
- Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas. Aplicación en la realización de trabajos.
- Análisis técnico y procedimental en dibujos de estilos y épocas diferentes. Proyección fotográfica aplicada al dibujo.

CRITERIOS EVALUABLES

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

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Analizar obras gráfico-plásticas, valorando sus aspectos formales, comparando las técnicas, materiales y procedimientos empleados en su ejecución y co
- CE.2: Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creat

EVALUACIÓN

Observación directa de procesos técnicos, portafolio de ejercicios de dibujo (seco y húmedo) y prueba de análisis formal de obras.

Trimestre 2 · La Materia Pictórica y el Color 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 2: 'Alquimia del Color'. Investigación y experimentación con pigmentos y aglutinantes tradicionales (temple, óleo) aplicados a una temática social actual.

SABERES PRINCIPALES

- Materiales, útiles y soportes (Pintura). Características y terminología específica.
- Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
- Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
- Análisis técnico y procedimental de obras pictóricas de estilos y épocas diversas.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.3: Valorar críticamente los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en d
- 2.3: Experimentar de manera creativa con los lenguajes gráfico-plásticos, integrando materiales, técnicas
- 3.1: Planificar el proceso completo de realizaciones de obras gráfico-plásticas variadas (dibujos, pintur
- 4.1: Expresar ideas, opiniones y sentimientos mediante la creación de producciones gráfico-plásticas de di
- 4.3: Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de material

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.2: Utilizar los distintos elementos y procedimientos propios del lenguaje gráfico-plástico, manifestando dominio técnico y experimentando de manera creat
- CE.3: Planificar el proceso de realización de obras gráfico-plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedim
- CE.4: Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para int

EVALUACIÓN

Rúbricas de proyectos pictóricos, diario de aprendizaje sobre la interacción de materiales y autoevaluación de la planificación del proceso.

Trimestre 3 · Sistemas de Reproducción y Lenguajes Contemporáneos 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 3: 'Múltiples y Digitales'. Creación de una serie gráfica que combine técnicas de grabado tradicional con intervención digital, culminando en una exposición colectiva gestionada por el alumnado.

SABERES PRINCIPALES

- Materiales, útiles, maquinaria y soportes (Grabado). Terminología específica.
- Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana.
- Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo. Aplicación en la realización de proyectos y trabajos.
- Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.
- Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy art.
- Análisis técnico y procedimental de obra gráfica realizada con técnicas de grabado y estampación por artistas de diferentes épocas y estilos.
- Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfica contemporánea.
- La imagen digital. Arte digital.
- Técnicas contemporáneas de artistas de diferentes estilos: análisis de sus obras y procedimientos.
- Técnicas mixtas o alternativas: aplicación en la realización de trabajos.
- Metodología proyectual.
- Proceso de elaboración de una obra pictórica.
- Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.
- Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.2: Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo, identificand
- 3.4: Explicar con criterio y respeto las propuestas de planificación propias y ajenas de manera crítica y
- 4.2: Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas colect
- 5.1: Evaluar los diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando con la terminología específica, el
- 5.2: Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del cono

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.4: Desarrollar proyectos gráfico-plásticos individuales y colaborativos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para int
- CE.5: Evaluar los productos gráfico-plásticos propios y ajenos, valorando su posible impacto social y cultural, para potenciar una actitud crítica y respons

EVALUACIÓN

Evaluación del proyecto final (memoria y obra), coevaluación del trabajo en equipo y defensa oral de la propuesta artística.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Grabado en directo: guía digital para la Calcografía Nacional

Creación de un recurso web divulgativo sobre técnicas de grabado en Madrid

Reto central: Diseñar y producir un sitio web (página web) que incluya vídeos tutoriales, imágenes de obras originales y explicaciones técnicas sobre el grabado calcográfico, destinado a visitantes jóvenes de la Calcografía Nacional. El sitio debe ser comunicativo, visualmente atractivo y riguroso en los contenidos técnicos.

Contexto. El departamento educativo de la Calcografía Nacional (Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid) solicita al alumnado de 2.º de Bachillerato un recurso digital atractivo para adolescentes que visite el museo. El recurso debe mostrar el proceso de creación de un grabado y su importancia histórica en la ciudad.

Recursos: Acceso a ordenadores con conexión a internet · Plataforma gratuita de creación de sitios web (Wix, Google Sites) · Material de grabado: planchas de linóleo, tintas de estampación, rodillos, papel · Cámaras o móviles para grabación de vídeos · Software de edición de vídeo (OpenShot o similar) · Fichas de obras de la Calcografía Nacional (imágenes de dominio público)

Transversales: Educación patrimonial, competencia digital y emprendimiento cultural.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del encargo del departamento educativo de la Calcografía Nacional. Visionado de recursos sobre grabado histórico y contemporáneo. Tormenta de ideas sobre qué debe incluir el sitio web. Formación de equipos de trabajo. <i>Evidencia:</i> Preguntas e hipótesis iniciales en el cuaderno de equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres prácticos de técnicas de grabado en aula (monotipia y aguafuerte simulada con materiales escolares). Análisis de grabados de Goya de la Calcografía Nacional: identificación de técnicas, composición y expresividad. Guía de uso de herramientas digitales (creación de sitio web con Wix o similar, edición de vídeo). <i>Evidencia:</i> Prácticas de taller y análisis escritos de una obra.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Cada equipo planifica el contenido del sitio web: guión, storyboard de vídeos, selección de imágenes y textos. Asignación de roles. Bocetos de las composiciones visuales. Revisión con el docente y ajustes. <i>Evidencia:</i> Guión y storyboard detallados del sitio web.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Creación del sitio web: grabación y edición de vídeos tutoriales, diseño de páginas, inserción de imágenes propias y de dominio público. Los equipos trabajan colaborativamente. El docente ofrece feedback continuo. <i>Evidencia:</i> Versión funcional del sitio web (enlace o archivo local).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de los sitios web al resto de la clase, simulando la audiencia real (departamento educativo). Coevaluación entre equipos con rúbrica. Autoevaluación individual (portfolio sobre oportunidades profesionales). Asignación de niveles de logro 1-4 a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y reflexión individual escrita.

SDA 2 · Percepción alterada

Un estudio sobre técnica y emoción en el arte madrileño

Reto central: Analizar una obra del patrimonio madrileño, reproducirla con una técnica gráfico-plástica distinta, recoger datos de percepción emocional mediante encuesta y comunicar los resultados en un póster científico-artístico.

Contexto. El centro participa en la Semana Cultural del distrito con un stand sobre arte y ciencia. Se necesita una propuesta interactiva que combine creación artística y análisis de datos para atraer a la comunidad.

Recursos: Imágenes de obras del Prado/Reina Sofía (reproducciones digitales) · Materiales para técnicas gráfico-plásticas (según elección: acuarela, carboncillo, acrílico, etc.) · Plantilla de encuesta en papel o Google Forms · Hoja de cálculo para tabulación y gráficos · Cartulinas para póster · Rúbrica de evaluación

Transversales: Educación patrimonial, competencia digital y tratamiento de datos.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo de la Semana Cultural. El alumnado elige una obra del patrimonio madrileño (Prado/Reina Sofía) y formula hipótesis sobre cómo una técnica distinta alteraría su percepción. Se diseña una encuesta sobre emociones (agrado, sorpresa, etc.) que se aplicará después. <i>Evidencia:</i> Ficha con hipótesis y borrador de encuesta.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Se profundiza en el análisis de la obra original (contexto, técnica) y se experimenta con la técnica elegida para la reproducción. Se enseñan nociones básicas de estadística descriptiva y representación gráfica de datos. <i>Evidencia:</i> Ejercicios de análisis y muestras de práctica técnica.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	El alumnado realiza la reproducción artística y, paralelamente, aplica la encuesta a una muestra (compañeros, profesores). Recogen y tabulan los datos en una hoja de cálculo. <i>Evidencia:</i> Reproducción terminada y hoja de datos brutos.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboración del póster: incluye imagen original, reproducción, análisis comparativo, gráficos de datos y conclusiones. Preparan una breve defensa oral para la exposición. <i>Evidencia:</i> Póster finalizado y guión de la exposición.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Exposición de pósters ante la audiencia real. Coevaluación entre equipos y autoevaluación. El profesor asigna niveles de logro 1-4 a cada criterio según rúbrica. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas y diana de autoevaluación.

SDA 3 · Cartografías del Manzanares: una intervención visual en el espacio público

Biodiversidad urbana a través de técnicas gráfico-plásticas

Reto central: Crear una exposición-instalación de obras gráfico-plásticas (dibujos, pinturas, monotipias, técnicas mixtas) que represente la biodiversidad del río Manzanares, acompañada de un catálogo informativo, para su exhibición en el Centro de Interpretación del Manzanares, con la colaboración de la asociación de vecinos.

Contexto. La asociación de vecinos del barrio de Arganzuela solicita al alumnado de 2.º de Bachillerato una serie de obras gráfico-plásticas que se instalarán en el Centro de Interpretación del Manzanares, con el objetivo de sensibilizar sobre la biodiversidad del río y promover su conservación.

Recursos: Papel de acuarela, pinceles, acuarelas, acrílicos · Carboncillo, lápices de grafito, gomas · Acetato y rodillos para monotipia · Cámaras o escáner para reproducciones digitales · Software de maquetación (Canva o similar) o tijeras/pegamento para catálogo físico · Material para montaje (cartón pluma, marcos reciclados, cinta adhesiva)

Transversales: Educación ambiental, participación ciudadana, trabajo en equipo, expresión artística comprometida.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del encargo de la asociación de vecinos. Visita virtual al Madrid Río (fotos, vídeos) y lluvia de ideas sobre especies. Formación de equipos y formulación de la pregunta guía. <i>Evidencia:</i> Diario de ideas y primeras hipótesis sobre el entorno.
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Talleres prácticos de técnicas: dibujo del natural con carboncillo, acuarela (veladuras), monotipia sobre acetato. Análisis de artistas como Antonio López o grabadores contemporáneos. Introducción a la planificación de proyectos colectivos (cronograma, organización). <i>Evidencia:</i> Ejercicios de técnica (muestras de acuarela, monotipias de prueba).
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Investigación de especies concretas del Manzanares (garza real, carpa, álamo, etc.). Cada equipo selecciona una especie y desarrolla bocetos finales. Pruebas de color y composición. Realización de las obras definitivas (individuales o en pareja). <i>Evidencia:</i> Bocetos finales y obras en proceso (fotos de cada sesión).
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Diseño y maquetación del catálogo (con texto explicativo y reproducciones). Preparación del montaje: etiquetado, marcos, panel expositivo. Ensayo de la visita guiada para la inauguración. <i>Evidencia:</i> Catálogo impreso y disposición de la exposición.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Inauguración con presencia de la asociación de vecinos. Visita guiada por los equipos. Coevaluación entre equipos mediante rúbrica. Autoevaluación individual. Asignación de niveles de logro a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas, grabación breve de la visita guiada (opcional).

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
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Proporcionar mapas visuales interactivos que relacionen materiales con su origen, procesado y huella ecológica, incluyendo enlaces a informes de sostenibilidad. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión (el cómo del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación (el porqué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que cada alumno elija una obra de su interés (arte urbano, diseño gráfico, pintura clásica) para el análisis, vinculándola a sus gustos personales. • 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. • Ofrecer retroalimentación personalizada y pública en el aula virtual, destacando aportaciones originales sobre impacto ambiental, para generar una comunidad de aprendizaje y reconocimiento.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido gráfico-plástico	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales en vídeo paso a paso junto con fichas técnicas escritas con diagramas de cada procedimiento (acuarela, carboncillo, acrílico, etc.). • Crear una galería visual de obras finalizadas con diferentes estilos y combinaciones de técnicas, catalogadas por material y efecto. • Proporcionar referentes artísticos variados (fotografías, reproducciones de arte, moodboards digitales) que ilustren las posibilidades expresivas de cada elemento del lenguaje plástico.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y ejecución de la producción gráfico-plástica	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Ofrecer opciones de formato de entrega: lámina acabada, portfolio de bocetos comentado, o grabación en vídeo del proceso creativo con explicación técnica. • Aceptar como evidencia una serie de pequeñas experimentaciones (5-10) que exploren combinaciones de materiales y técnicas, en lugar de una única obra terminada.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación hacia la experimentación gráfico-plástica	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un reto breve (10-15 minutos) cada semana para probar una combinación inusual de materiales, fomentando la creatividad sin presión evaluativa. • 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). • 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.

CE.3

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

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Posibilitar la realización de una presentación oral o videotutorial explicando el proceso de creación de una obra, valorando la adecuación de las técnicas empleadas. • Ofrecer la opción de elaborar un diario de trabajo visual (dibujos, anotaciones, muestras de pruebas) que documente la planificación y ejecución individual y colectiva.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.4

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

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido evaluativo	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Ofrecer rúbricas visuales con iconos que representen cada nivel de logro en la evaluación crítica (identificar impacto, argumentar responsablemente, proponer mejoras) • Facilitar un glosario ilustrado de términos clave (impacto social, cultura visual, actitud crítica) con ejemplos concretos de obras y sus contextos
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión del aprendizaje evaluativo	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • Opcional: crear un portfolio digital donde se incluyan anotaciones reflexivas sobre el proceso de evaluación de cada producto, combinando texto, imagen y audio • 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
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación en la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • 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) • 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 • Ofrecer la posibilidad de autoevaluarse y co-evaluarse mediante rúbricas negociadas, aumentando la autonomía y la responsabilidad sobre el propio aprendizaje

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué legislación autonómica concreta las programaciones didácticas de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato en Madrid?

La normativa autonómica madrileña se basa en el Real Decreto 243/2022, que establece 5 competencias específicas, 14 criterios de evaluación y 33 saberes básicos. La adaptación autonómica mantiene estos elementos y fija una carga horaria de 3 horas semanales.

2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en Madrid respecto al BOE?

Madrid no incorpora el bloque de técnicas tridimensionales presente en el BOE, centrándose en saberes bidimensionales. Además, las 3 horas semanales permiten una mayor profundización en los 33 saberes básicos respecto a otras CCAA con menos horas.

3. ¿Cómo se evalúa Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato en Madrid con 3 horas semanales?

Con 14 criterios de evaluación vinculados a 5 competencias específicas. La evaluación es continua y formativa, combinando pruebas prácticas (70%) y teóricas (30%). Se exige al menos una tarea competencial por trimestre ajustada a las 3 horas semanales.

4. ¿Qué aspectos específicos revisa la inspección en las programaciones de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en Madrid?

La inspección verifica que la programación incluya los 5 CE, 14 criterios y 33 saberes, con temporalización realista de 3 horas semanales. Exige rúbricas con indicadores de logro para cada criterio y medidas concretas de atención a la diversidad.

5. ¿Qué materiales y bibliografía son obligatorios o recomendados en Madrid para Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica?

El departamento debe disponer de caballetes, pinceles, acrílicos y prensa de grabado. Bibliografía recomendada: manuales de Parramón y el dossier editado por la Comunidad de Madrid. No hay libro de texto obligatorio; se usan recursos propios.

6. ¿Cómo se coordina el departamento de Dibujo para Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica con otras materias?

Se realizan reuniones bimensuales con Historia del Arte y Diseño para planificar un proyecto interdisciplinar por trimestre, conectando los 33 saberes básicos con contenidos de análisis artístico y aplicaciones prácticas del diseño.

7. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican en Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica en 2.º Bachillerato en Madrid?

Se adaptan materiales (pinceles engrosados, papeles de gran formato) y tiempos de ejecución. Para altas capacidades se proponen técnicas avanzadas como aguafuerte. Se elaboran PAIs conforme a la normativa madrileña, vinculando las adaptaciones a los 14 criterios de evaluación.

8. ¿Cómo se recupera la materia pendiente de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica de 1.º de Bachillerato?

El alumnado debe presentar tres ejercicios prácticos y superar una prueba escrita sobre los saberes básicos no adquiridos. El departamento ofrece tutorías quincenales y un plan de recuperación personalizado, evaluando con los criterios mínimos establecidos.

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.