



Departamento de Artes Plásticas

Curso 2023/24

Técnicas de expresión gráfico plásticas

2º de Bachillerato de Artes

ÍNDICE:

I	Contextualización: (Profesorado, grupos y referencias normativas)	2
II	Desarrollo de la Programación Didáctica:	3
A)	Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida	3
B)	Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal (organizados en unidades didácticas)	9
C)	Métodos pedagógicos y didácticos	30
D)	Materiales y recursos didácticos	31
E)	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.	32
F)	Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado	39
G)	Medidas de atención a la diversidad	39
H)	Actividades complementarias y extraescolares	40
I)	Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores	40
J)	Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente	40
K)	Indicadores de logro	42
L)	Objetivos coeducativos y elementos transversales	45

I. Contextualización

- Profesores:**

M^a Azucena Gómez Miguel

Juan Galindo Parodi -profesor de apoyo (una hora semanal)

- **Grupos de alumnos/as:**

La materia “**Técnicas de expresión gráfico plásticas**” se imparte a **dos grupos** de 18 y 23 alumnos procedentes de los grupos A y B de 2º de Bachillerato de Artes del IES Manuel Gutiérrez Aragón de Viérnoles (Torrelavega). Ningún alumno presenta necesidades educativas especiales.

- La **Programación Didáctica** se ha elaborado a partir de la **Normativa de Aplicación General y Específica** (apartado B.2 Bachillerato) incluida en el **ANEXO I** de las **Instrucciones de inicio de curso 2023-2024**, estando en vigor para este nivel los siguientes decretos:

- Real decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del **Bachillerato**.

- Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la **Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato** en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

II. Desarrollo de la Programación Didáctica

A) Introducción a la materia y contribución al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida:

A lo largo de la historia, las técnicas artísticas han condicionado enormemente la naturaleza y la forma de las obras de arte. Así, la flexibilidad y ductilidad de la pintura al óleo permitió que la pintura abandonara los muros y se trasladara a soportes más livianos, como la tela, lo cual no solo facilitó el traslado de las obras, sino que, al mejorar la plasticidad, permitió representar fundidos, degradados y modelados más elaborados y con apariencia más natural. Al igual que las necesidades expresivas, los materiales, instrumentos y procedimientos evolucionan con el tiempo y conforman un legado técnico-artístico cuyo conocimiento será un requisito indispensable para enriquecer los recursos de cualquier persona dispuesta al estudio o a la producción de obras artísticas.

La materia Técnicas de Expresión Gráfico-plástica acerca al alumnado a los recursos, las técnicas, los procedimientos y las aplicaciones instrumentales que hacen posible la producción artística en general y las producciones plásticas, gráficas y visuales en particular. Además de las técnicas clasificadas tradicionalmente como dibujo, pintura y grabado, se

tendrán en cuenta otras técnicas relevantes que escapen a esta clasificación. El objetivo es que, por un lado, el alumnado adquiera las habilidades necesarias para implementar correctamente los procedimientos de trabajo, y, por otro, adecue las técnicas a las propuestas artísticas con soltura, iniciativa y creatividad crecientes.

El conocimiento de las técnicas gráfico-plásticas adquiere todo su sentido mediante su puesta en práctica, que hace posible la materialidad de la comunicación visual y posibilita la investigación y la búsqueda de lenguajes propios que construyan una identidad artística capaz de abordar proyectos creativos de cierta complejidad. En todo momento se ha de promover la capacidad proactiva y creadora, así como la adecuación del registro comunicativo a las intenciones y especificidades de cada discurso artístico plástico. Conseguir la madurez expresiva, la autoexpresión y el desarrollo del espíritu crítico ante producciones artísticas diversas, tanto propias como ajenas, son algunos de los objetivos primordiales en la materia.

Esta actividad creativa individual debe complementarse con el fomento de la actividad colaborativa, las puestas en común y el intercambio de ideas crítico y argumentado, con el fin de preparar al alumnado para una participación activa en equipos de trabajo. En este marco, los alumnos y alumnas han de afrontar las actividades siempre desde una perspectiva inclusiva. Por otra parte, como en toda producción humana contemporánea, se hace necesario tener en cuenta la sostenibilidad, tanto en el uso de recursos como en la prevención y la gestión de los residuos que la producción artística pudiera generar. De la misma forma, se contempla no solo el uso de materiales y herramientas innovadores, sino también el de nuevos materiales biodegradables y que respeten las regulaciones relativas al cuidado medioambiental.

Asimismo, y aplicando criterios de validez, calidad y fiabilidad, se deben utilizar distintos recursos analógicos y digitales para la investigación y la búsqueda de información, ligando ambos procesos a la generación de nuevas composiciones. También se utilizarán dispositivos digitales, aplicaciones y servicios en línea para desarrollar y registrar gráficamente la actividad plástica, así como para trabajar colaborativamente y para generar contenido de rápida difusión entre el resto del aula, la comunidad educativa u otros agentes externos.

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, esta materia pretende desarrollar en el alumnado la sensibilización y el respeto hacia el patrimonio artístico plástico en toda su diversidad, lo que incluye el análisis de los elementos, técnicas y procedimientos que han sido empleados para su elaboración. Por otra parte, la comprensión, análisis e interpretación de producciones artísticas gráfico-plásticas y de las técnicas empleadas permite una

adecuada selección de recursos materiales y procedimentales para la participación activa en proyectos colaborativos o personales vinculados a la producción plástica, gráfica y visual.

Asimismo, la creación de obras gráfico-plásticas mediante la aplicación coherente de materiales, procedimientos y técnicas de dibujo, pintura y grabado es clave para una comunicación efectiva de ideas, sentimientos o emociones, facilitando, además, que los alumnos y alumnas puedan estimular y ampliar la sensibilidad para el disfrute estético.

La materia está diseñada en torno a cinco competencias específicas, que emanan de las competencias clave y los objetivos establecidos para la etapa de Bachillerato. Estas competencias específicas están definidas de manera que varias de ellas pueden acometerse de manera integrada, por lo que no existe una frontera estricta entre unas y otras, y el orden en el que se presentan no es vinculante, ni representa ninguna jerarquía.

Los criterios de evaluación, que se desprenden directamente de dichas competencias específicas, están diseñados para comprobar su grado de consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos de la materia que deberán activarse para adquirir dichas competencias específicas se articulan en torno a cinco bloques. El primer bloque, denominado «Aspectos generales», abarca los conocimientos y actitudes necesarios para reconocer los distintos lenguajes artísticos, los elementos que los conforman y su evolución a lo largo de la historia, así como las cualidades e impacto de los diversos materiales y soportes. Se incluyen también algunos elementos esenciales relacionados con la conservación, la sostenibilidad, la perspectiva inclusiva y la propiedad intelectual, además de estrategias específicas para el desarrollo de la valoración crítica, la planificación y el trabajo colaborativo. El segundo bloque, titulado «Técnicas de dibujo», reúne las técnicas y conceptos que permiten la exploración y creación con esta forma de expresión. El tercer bloque, «Técnicas de pintura», comprende los procedimientos y operaciones vinculadas al color y sus diversas manifestaciones plásticas. El cuarto bloque, «Técnicas de grabado y estampación», recoge las diversas metodologías que se deben experimentar para el dominio y comprensión de los diferentes medios de estampación. El bloque final, «Técnicas mixtas y alternativas», incorpora las técnicas y medios de expresión más innovadores, como los digitales.

Las competencias específicas han de ser adquiridas desarrollando situaciones de aprendizaje integradas que hagan posible que el alumnado ponga en práctica sus conocimientos, adquiera las destrezas asociadas a los procedimientos tradicionales y experimente con diversas técnicas innovadoras, desarrollando así su creatividad mediante proyectos colaborativos, enriquecedores y multidisciplinares. Estas situaciones de aprendizaje

deben posibilitar un trabajo globalizado fundamentado en metodologías más próximas a las que se aplican en el entorno laboral y profesional, lo que aporta más significado a los aprendizajes y genera un mayor grado de implicación del alumnado en la materia. Además, para contribuir a su formación integral, se deben abordar aspectos tales como la propiedad intelectual, la sostenibilidad y seguridad de los proyectos, la prevención y la gestión responsable de los residuos, el estudio de la toxicidad o el impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos.

La materia “Técnicas de expresión gráfico plásticas” contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave en el bachillerato en el siguiente modo:

- **Competencia en comunicación lingüística [CCL]:** Se desarrollará en esta materia al promoverse la utilización del lenguaje verbal, tanto en su expresión oral (participación en puestas en común o debates, exposiciones orales) como escrita (lectura de textos, elaboración de reseñas de alguna exposición, análisis de producciones propias o ajenas), así como multimodal, ya sea de forma individual, grupal o colaborativa, de modo que el alumnado utilice la terminología específica de esta materia, emplee diversidad de recursos, tanto bibliográficos como digitales, y genere producciones de diverso tipo, favoreciendo el intercambio de ideas y opiniones, y el desarrollo de una actitud crítica.
- **Competencia plurilingüe [CPL]:** Está estrechamente asociada a la interculturalidad permitiendo la participación con otras personas de diferentes culturas superando los obstáculos derivados de las diferencias entre ellas, de esta forma el alumno utilizará distintas lenguas orales o signadas de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Se fomentará la cohesión social a través de los trabajos que se realicen y los diferentes contextos de aprendizaje.
- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería [STEM]:** por el carácter científico que supone conocer los materiales utilizados a lo largo de la historia, su evolución, la aplicación con rigor de sus técnicas y de las metodologías propias de las ciencias, así como la consecuencia de su conservación a lo largo del tiempo. El conocimiento de los diferentes soportes, los medios de solución, disolución y los aglutinantes de cada técnica es, además de teórico, puramente experimental y necesario para la comprensión de las mismas y el porqué de sus usos en la historia del arte. Conocer cómo las diferentes técnicas iban evolucionando a través de los siglos, afrontando retos y problemas intrínsecos de los propios materiales, contribuye a forjar un conocimiento científico capaz de interpretar y resolver de manera responsable futuros retos. El aprendizaje se conforma en un marco de protección de la salud, adaptado a los nuevos tiempos donde prima el uso de técnicas y materiales cada vez menos lesivos, también para el propio artista.

- **Competencia digital [CD]:** se desarrolla a partir del uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales, para la búsqueda de información, seleccionando, valorando la calidad y la fiabilidad de dicha información, y clasificándola para un correcto almacenamiento que facilite su posterior uso. En esta materia donde los referentes históricos son de gran importancia, aprovechar la variedad de recursos digitales se hace especialmente necesario (entornos web de museos, de instituciones, empresas, acceso a materiales publicados, a blog educativos o de artistas, de profesionales de la ilustración o del diseño, uso de plataformas educativas...). También para registrar cada una de las fases de los procesos y técnicas aprendidas en esta materia se requerirá la adquisición de esta competencia. El alumno deberá generar informes de los procedimientos realizados en clase, que pueden incluir fotografías, vídeos, gráficos, esquemas, etc., en formato digital, utilizando herramientas digitales de dibujo que, por ejemplo faciliten la importación de imágenes mediante diversos dispositivos para luego trabajar esas imágenes con programas y aplicaciones para el modelado en tres dimensiones, la edición vectorial, la edición fotográfica, etc.)
- **Competencia personal, social y aprender a aprender [CPSAA]:** La experimentación juega un papel muy importante en esta materia. Por ello el alumnado debe planificar el trabajo, definir materiales, procedimientos y sus fases, gestionar el tiempo de forma eficaz, y a la vez adaptarse a los problemas y a los cambios inesperados, desarrollando capacidad de adaptación. Estos aspectos que conforman la competencia personal, social y de aprender a aprender son claves en esta materia, en la que además se requiere mucha coordinación y cooperación para mantener el espacio del aula limpio y ordenado, respetando el trabajo de todos. Por otro lado, a partir de proyectos colectivos se favorece el trabajo colaborativo, que requiere de empatía y sensibilidad hacia las ideas y experiencias diversas, y de la capacidad de llegar a acuerdos y resolver conflictos de manera dialogada, utilizando un lenguaje asertivo y respetuoso.
- **Competencia ciudadana [CC]:** Está presente en esta materia cuando los alumnos/as realizan valoraciones críticas de las producciones propias o ajenas. También se hace presente al tener en cuenta el compromiso con el medio ambiente, se utilizan una gran variedad de materiales con diferente huella ecológica. El alumnado deberá reflexionar de forma crítica sobre dichos materiales y los residuos que estos generan, valorando la posibilidad de sustituir algunos por materiales reciclados o de menor impacto, o separando los residuos de manera responsable.

- **Competencia emprendedora [CE]:** Se contribuye mediante la promoción de la experimentación y la creatividad en el alumnado, ya que deberá tomar decisiones tanto técnicas como estéticas para generar ideas originales y personales. Además, el propio proceso creativo irá siempre acompañado de la reflexión sobre las fortalezas y las debilidades, buscando soluciones alternativas a las dificultades encontradas. Resulta fundamental la referencia continua a manifestaciones artísticas, abarcando las diversas realidades culturales y las diferentes etapas del desarrollo histórico de los procesos y técnicas hasta la actualidad. Asimismo, el alumnado de esta materia realizará proyectos plásticos en los que seleccionará medios, soportes y técnicas para expresarse a través de ellos de forma creativa.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales [CEC]:** Esta materia, orientada al desarrollo del pensamiento visual y a la adquisición de destrezas relacionadas con la expresión de las técnicas gráfico-plásticas a lo largo de las diferentes épocas, estilos y culturas, está vinculada estrechamente con esta competencia, ya que resulta fundamental la referencia continua a manifestaciones artísticas, abarcando las diversas realidades culturales y las diferentes etapas del desarrollo histórico de los procesos y técnicas hasta la actualidad. Asimismo, el alumnado de esta materia realizará proyectos plásticos en los que seleccionará medios, soportes y técnicas para expresarse a través de ellos de forma creativa.

Competencias específicas y su contribución a los descriptores del Perfil de salida:

1. **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.**

Esta competencia hace referencia a las producciones artísticas que 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.). Este análisis permite comparar y relacionar obras en contextos diferentes, lo que proporcionará al alumnado un bagaje de

recursos para aplicar tanto en futuras valoraciones críticas, como en sus propias producciones artísticas. Por otra parte, este análisis de diferentes producciones artísticas ayudará a fomentar una valoración positiva de la diversidad cultural y artística del patrimonio. Entre los ejemplos analizados, se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, con énfasis en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales cuya presencia en el canon artístico occidental ha sido tradicionalmente muy limitada.

El alumnado debe tener en cuenta en el momento de la recepción de una obra concreta, su impacto sobre el medioambiente. Por último, la sostenibilidad en la producción artística debe complementarse con la apuesta consciente por la conservación y el cuidado del patrimonio artístico, estableciendo un diálogo respetuoso entre ambas vertientes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

2. 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.

Esta competencia implica que el alumnado incorpore la faceta personal a sus composiciones, intensificando así su implicación. En todo caso, deberá seleccionar los recursos más adecuados en función de la intencionalidad buscada, sin perder de vista la necesaria reflexión sobre la sostenibilidad del producto final.

Además, las producciones gráfico-plásticas permiten un alto grado de experimentación y creatividad, combinando de manera muy diversa materiales, utensilios, técnicas y procedimientos. Todo ello proporciona al alumnado una mayor libertad para plasmar las ideas y sentimientos personales. La adquisición de las destrezas necesarias y la progresiva soltura técnica en la ejecución de las producciones irá posibilitando que alumnos y alumnas ejerciten la improvisación. En definitiva, la resolución de estas producciones gráfico-plásticas constituye un impulso en el crecimiento personal del alumnado y genera un clima de autoconfianza, al tiempo que agudiza el sentido crítico, aumenta la autoestima y potencia la creatividad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

3. 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.

Esta competencia hace referencia a la aptitud del alumnado para escoger y aplicar las posibilidades de los recursos disponibles para el proyecto, así como su adecuación al mismo. Tras este diagnóstico de la situación, debe planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta. De esta forma, el proceso de análisis de la situación de partida y la planificación de la obra se convierten en componentes con tanto o más valor que el producto final para el alumnado, que ha de ser capaz de gestionar correctamente este complejo entramado de relaciones para afrontar con éxito un proyecto gráfico-plástico.

Finalmente, resulta fundamental que, una vez concluida la planificación de la obra gráfico-plástica, esta sea sometida a un proceso de evaluación, individual o colectivo, que incluya otro análisis que permita al alumnado explicar el modo en que los materiales, técnicas, procesos de realización y lenguajes seleccionados han condicionado el producto final. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

4. 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 determinados.

Esta competencia implica tanto a los proyectos colectivos como a los individuales, cada alumno o alumna debe enfrentarse a la resolución de problemas aplicando de manera consciente las destrezas y técnicas adquiridas. Un aspecto fundamental consiste en determinar las técnicas, materiales, soportes y procedimientos que resulten más adecuados para responder a la necesidad planteada. En todo caso, en la selección de materiales y en la aplicación de los procedimientos para crear las diferentes obras gráfico-plásticas, es imprescindible aplicar una perspectiva de sostenibilidad; de ahí que se proponga también la utilización de materiales reciclados y no contaminantes y el empleo de procedimientos respetuosos con el medioambiente.

Cuando los proyectos son individuales, propician el desarrollo de la autonomía y la autoestima. Cuando son colaborativos, además, cada alumno o alumna recibe, aporta y comparte con el resto de miembros del grupo, desarrollando así estrategias de empatía y de resolución de problemas y conflictos. En cualquiera de los dos casos, el objetivo es crear unas dinámicas de trabajo empáticas y enriquecedoras, mediante las que el alumnado aprenda a respetar tanto el trabajo propio como el ajeno, lo que constituirá además un aporte valioso para la construcción de la identidad personal y el enriquecimiento del espíritu crítico. Por otro lado, los proyectos gráfico-plásticos, tanto individuales como colectivos, pueden vincularse con la experimentación, la expresión personal y la autonomía en la resolución de problemas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

5. 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.

Esta competencia comporta la adquisición de un conocimiento práctico e instrumental de las principales herramientas y técnicas. 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. Se trata de un proceso comunicativo donde se establece un intercambio de ideas que favorece la inclusión y pone en valor las oportunidades de desarrollo personal y social del alumnado. Por ello, una vez elaborado el proyecto gráfico-plástico, es imprescindible proceder a evaluar tanto las producciones propias como las ajenas, atendiendo, en primer lugar, a la adecuación entre los lenguajes, técnicas, materiales y procedimientos empleados en función de la intencionalidad inicial y el tipo de producto que se deseaba obtener. Para ello, el alumnado debe utilizar el vocabulario específico y la terminología profesional adecuada, además de mostrar una actitud empática y constructiva, expresando y aceptando los errores y puntos débiles como posibilidades para aprender y mejorar.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

B) Criterios de evaluación, saberes básicos y distribución temporal:

El **primero de los saberes básicos: “Los saberes generales”** estudia los materiales y útiles de las Técnicas Gráfico-plásticas, por lo que se trata de contenidos transversales que se irán aplicando progresivamente a lo largo del curso, en cada unidad didáctica. Además se hará un breve recorrido histórico en cada unidad, sobre los aspectos más destacables de los materiales y útiles, así como su significación comunicativa o simbólica.

El último de los saberes básicos: **“Los proyectos artísticos”** también de carácter transversal, nos permite conocer las estrategias para la planificación y realización de proyectos, así como organizar equipos de trabajo, el proceso de elaboración de una obra plástica y la exposición y difusión de los proyectos realizados. Todos estos aspectos se trabajarán en cada unidad didáctica.

Los criterios de evaluación y saberes básicos de la materia (según el *Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria*) **se organizan en nueve unidades didácticas que se exponen a continuación:**

UNIDAD DIDÁCTICA 1: TÉCNICAS DE DIBUJO: TÉCNICAS SECAS 1
<p>Justificación: Diferenciación del concepto de dibujo frente a pintura, utilizando sus materiales, útiles y soportes, conociendo sus características y utilizando su terminología específica. Una vez conocidos los materiales y técnicas secas del dibujo, así como su evolución a lo largo de la historia del arte y artistas que lo utilizaron, en esta unidad se pretende que el alumnado los aplique en la realización de proyectos de creación propia, y descubrir sus posibilidades gráficas.</p>
<p>Competencia específica 1:</p> <p>-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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.</p>

<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>1.1. 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>Competencia específica 2:</p> <p>-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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados de las técnicas secas: lápices grafito y lápices de color, en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.</p>
<p>Competencia específica 4:</p> <p>-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 determinados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>4.1. 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.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>Técnicas de dibujo:</p> <p>A- Técnicas secas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lápices de grafito. -Lápices de color. <p>B-Materiales, útiles y soportes asociados a las técnicas secas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características y terminología específica.

Contenidos complementarios:

- Materiales y técnicas a lo largo de la historia.
- Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales, pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados.
- Plasmar el volumen y el claroscuro, mediante técnicas de sombreado y mezcla de colores: mezcla óptica y física.
- Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica.
- Apreciación estética y simbólica de los distintos materiales.
- Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos. El proceso creativo.

Situación de aprendizaje / Proyectos:

- 1- Planificar el proceso de realización de obras propias mediante dibujos utilizando las técnicas aprendidas de lápiz grafito y lápices de colores en lámina DIN A4. Plasmando técnicas de línea pura, sombreado y descripción del volumen, así como representando distintos grafismos.
- 2-Posteriormente realizar un trabajo o prueba escrita analizando la composición y características de estas técnicas en sus propias obras y valorando y reconociendo las técnicas estudiadas en las obras de artistas de la historia del arte. Analizar su simbología y expresividad. Puesta en común en clase.

Recursos: Explicación por parte de la profesora de los componentes, técnica y materiales, así como de su evolución en la historia del arte y artistas más relevantes de cada técnica. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Apuntes y presentaciones en clase por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Indagar en la historia del arte.
- Analizar por parte del alumnado su propio trabajo.

UNIDAD DIDÁCTICA 2:

TÉCNICAS DE DIBUJO: TÉCNICAS SECAS 2

Justificación: Diferenciación del concepto de dibujo frente a pintura, utilizando sus materiales, útiles y soportes, conociendo sus características y utilizando su terminología específica. Una vez conocidos los materiales y técnicas secas carboncillo y pastel del dibujo, así como su evolución a lo largo de la historia del

arte y artistas que lo utilizaron, en esta unidad se pretende que el alumnado los aplique en la realización de proyectos de creación propia, y descubrir sus posibilidades gráficas.

Competencia específica 2:

-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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

2.2. 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.

Competencia específica 3:

-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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas utilizando carboncillo y pastel, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones creativas. Reconocer y valorar técnicas de carboncillo y pastel en obras de artistas de la historia del arte y su evolución a lo largo de la historia.

Competencia específica 4:

-Desarrollar proyectos gráfico-plásticos, utilizando con destreza diversos materiales, técnicas y procedimientos, para integrar el proceso creativo y responder de manera eficaz, sostenible y creativa a unos objetivos determinados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>4.1. 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. Adquirir destrezas en el manejo de materiales y técnicas del carboncillo y pastel, aplicándolos a la realización de proyectos concretos y personales.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>Técnicas de dibujo:</p> <p>A- Técnicas secas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Carboncillo. - Lápices compuestos, sanguinas, barras grasas. - Pasteles. <p>B-Materiales, útiles y soportes asociados a las técnicas secas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características y terminología específica. <p>Contenidos complementarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales y técnicas a lo largo de la historia. - Propiedades físicas y químicas de los diferentes materiales. pigmentos, aglutinantes y diluyentes utilizados. -Propiedades y uso de los distintos soportes en cada técnica. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental. Materiales sostenibles. -Apreciación estética y simbólica de los distintos materiales. -Aplicación de las técnicas propias del dibujo en la realización de trabajos. El proceso creativo. <p>Situación de aprendizaje / Proyectos:</p> <p>1- Realizar obras propias en lámina DIN A3 utilizando carboncillo y pastel, dibujo de mancha, tonos y gamas cromáticas, definiendo los materiales, procedimientos y sus fases. Inspirarse en pintores del impresionismo: Monet, Mary Cassat y otros.</p> <p>3-Posteriormente realizar un trabajo escrito analizando sus propias obras y valorando y reconociendo las técnicas estudiadas en las obras de artistas de la historia del arte. Analizar su simbología y expresividad. Puesta en común en clase.</p>
<p>Recursos: Explicación por parte de la profesora de los componentes, técnica y materiales, así como de su evolución en la historia del arte y artistas más relevantes de cada técnica. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Apuntes y</p>

presentaciones en clase por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Indagar en la historia del arte.
- Analizar por parte del alumnado su propio trabajo.

UNIDAD DIDÁCTICA 3:

TÉCNICAS DE DIBUJO: TÉCNICAS HÚMEDAS Y MIXTAS

Justificación: Diferenciación del concepto de dibujo frente a pintura, utilizando sus materiales, útiles y soportes, conociendo sus características y utilizando su terminología específica. Una vez conocidos los materiales y técnicas húmedas y mixtas del dibujo, así como su evolución a lo largo de la historia del arte y artistas que lo utilizaron, en esta unidad se pretende que el alumnado los aplique en la realización de proyectos de creación propia, y descubrir sus posibilidades gráficas.

Competencia específica 1:

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.

Criterios de evaluación:

1.3. 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.

Competencia específica 2:

-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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. Con este

criterio también se pretende valorar si el alumno es capaz de investigar por su cuenta y ampliar sus conocimientos sobre las diferentes técnicas húmedas y mixtas, utilizando diversas fuentes, especialmente, las tecnologías de la información (documentales, tutoriales, visitas virtuales a exposiciones).

Competencia específica 3:

-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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. 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. Y también reconocer y valorar técnicas aplicadas a la tinta y sus variantes en obras de artistas de la historia del arte y su evolución a lo largo de la historia.

Competencia específica 4:

- 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 determinados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

Criterios de evaluación:

4.1. 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. Adquirir destrezas en el manejo de materiales propios de la tinta como plumilla, pincel, y técnicas mixtas, combinando la tinta con otros medios. Aplicar estas técnicas a la realización de proyectos concretos y personales.

Saberes básicos:

Técnicas de dibujo:

A- Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.

B- Materiales, útiles y soportes asociados a las técnicas húmedas y mixtas.

- Características y terminología específica.

Contenidos complementarios:

- Utilización de la tinta china de color negro y otros colores.
- Aplicación del bolígrafo como medio de dibujo.
- Aplicar la tinta con diversas herramientas: plumilla metálica, plumilla de caña, pincel...
- Crear texturas con otros materiales como esponja, palillos de madera, tinta soplada, etc.
- Combinar técnica húmeda u seca en una misma obra.

Situación de aprendizaje / Proyectos y pruebas:

- 1- Planificar el proceso de realización de obras propias mediante dibujos utilizando las técnicas aprendidas de tinta china negra y/ de color en lámina DIN A4: técnicas de línea, sombreado con líneas entrecruzadas, por paralelas..., y descripción del volumen, así como representación de distintos grafismos. Inspirarse en dibujos de ilustración y artistas de la historia del arte.
- 2- Elegir y aplicar correctamente los materiales e instrumentos propios de las técnicas de dibujo en la producción de trabajos personales con técnicas al agua y mixtas.
- 3- Trabajo escrito analizando sus propias obras y valorando y reconociendo las técnicas estudiadas en las obras de artistas de la historia del arte. Analizar su simbología y expresividad. Puesta en común en clase.

Recursos: Presentación en clase proyectando los materiales y utensilios y su evolución en la historia del arte, técnicas y artistas más relevantes de cada técnica. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Apuntes por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Indagar en la historia del arte.
- Analizar por parte del alumnado su propio trabajo..

<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA 4: TÉCNICAS DE PINTURA AL AGUA</p>
<p>Justificación: En esta unidad se pretende que el alumnado conozca las diferentes técnicas de pintura al agua, así como los materiales utilizados en cada una de ellas a lo largo de la historia. Además el alumnado tendrá que investigar y estudiar la obra de distintos artistas de la historia del arte que utilizaron esas técnicas en la realización de sus obras, su evolución y ejecución personal. Es importante estudiar la conservación de las obras gráfico-plásticas y del patrimonio de Cantabria.</p>
<p>Competencia específica 1:</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>1.1. Analizar obras gráfico-plásticas que empleen técnicas de pintura al agua, 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>1.3. 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. También se trata de que el alumno concluya la idoneidad de una técnica frente a otras teniendo en cuenta factores condicionantes tan diferentes como los climatológicos (pintura mural al exterior) o socio- culturales (body-art).</p>
<p>Competencia específica 2:</p> <p>-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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>

Criterios de evaluación:

2.2. 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 con diferentes técnicas de pintura al agua, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.

2.3. Conocer la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas como la acuarela, el gouache, temple y acrílico, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo.

Competencia específica 3:

-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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas con técnicas de pintura al agua, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, soportes, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.

También elegir y aplicar correctamente los materiales e instrumentos propios de las técnicas pictóricas al agua en la producción de trabajos personales y originales.

Reconocer y valorar las técnicas al agua, como acuarela, temple, témpera y acrílico, utilizando diversos materiales y soportes, inspirándose en obras de artistas de la historia del arte y su evolución a lo largo de la historia.

Competencia específica 5:

-Evaluar los productos gráfico-plásticos realizados con técnicas de pintura al agua 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de pintura al agua en profesiones cercanas a la ilustración, pintura mural, etc.

Saberes básicos:

Técnicas de pintura:

A- Técnicas al agua:

- Acuarela.
- Temple y Témpera.
- Acrílico.

B-Materiales, útiles y soportes.

- Características y terminología específica.

Contenidos complementarios:

- Evolución de las técnicas pictóricas al agua a lo largo de la Historia del Arte.
- Estudio de materiales, útiles y soportes de la pintura al agua.
- Técnicas al agua. Acuarela. Temple, Témpera y Acrílico.
- Diferencias entre la técnica por veladuras de la acuarela y la técnica de temple y témpera.
- La técnica de mancha de las acuarelas de Paul Klee y/o Willian Turner u otros artistas.
- Técnicas con acrílico, pintura a pequeño y gran formato. Pintura mural.

Situación de aprendizaje / Proyecto y trabajo o prueba escrita:

- Proceso de realización de pruebas sobre las técnicas de la acuarela y posteriormente realizar dos acuarelas sobre papel adecuado a tamaño DIN A4, una acuarela en seco y otra en húmeda. Inspirarse en los artistas Paul Klee y Turner.
- -Trabajo de indagación y estudio de obras de artistas que trabajaron con acrílico: Rothko, Andy Warhol. Y artistas actuales como Okuda San Miguel y obras que ha realizado en Cantabria.
- Conocer la historia, técnica, composición y características del temple y témpera.

Recursos: Explicación en clase por parte de la profesora de los materiales y utensilios y su evolución en la historia del arte, así como técnicas y artistas más

relevantes de cada técnica de pintura al agua. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Referencias visuales de obras de distintos artistas o visita a conocer alguna de las obras de Okuda o de murales callejeros. Apuntes por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual .
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.
- Indagar en artistas y sus obras de la historia del arte.
- Posible salida a visitar alguna obra de muralistas que utilicen acrílico.

UNIDAD DIDÁCTICA 5:

TÉCNICAS DE PINTURA SÓLIDAS OLEOSAS Y MIXTAS

Justificación: En esta unidad se pretende que el alumnado conozca las diferentes técnicas de pintura sólida, oleosas y mixtas, así como los materiales utilizados en cada una de ellas a lo largo de la historia. También la importancia de la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los materiales artísticos y los soportes e imprimación sostenible. Además el alumnado tendrá que investigar y estudiar la obra de distintos artistas de la historia del arte que utilizaron esas técnicas en la realización de sus obras, su evolución y ejecución personal. Es importante estudiar la conservación de las obras gráfico-plásticas y del patrimonio de Cantabria.

Competencia específica 1:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

1.1. 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. Este criterio pretende evaluar si el alumno es capaz de exponer oralmente y por escrito, las características de los diferentes materiales y procedimientos utilizados en las diferentes técnicas pictóricas a lo largo de la

<p>historia.</p> <p>1.3. 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.</p>
<p>Competencia específica 2:</p> <p>-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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos de las técnicas oleosas adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.</p> <p>2.2. Utilizar de manera creativa y autónoma las técnicas, materiales y procedimientos de la expresión gráfico-plástica de las técnicas oleosas y mixtas 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>2.3. Conocer la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas oleosas y mixtas, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo.</p>
<p>Competencia específica 3:</p> <p>-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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras realizadas con encausto y temple en pequeños grupos, 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>3.2. Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas con alguna de las técnicas oleosas, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio.</p>
<p>Competencia específica 4:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 determinados. <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>4.2. 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.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>Técnicas de pintura:</p> <p>A-Técnicas sólidas, oleosas y mixtas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Temple al huevo. - Encaustos. -Óleos. Óleos miscibles al agua. -Pinturas biodegradables. <p>B- Materiales, útiles y soportes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Características y terminología específica. <p>Contenidos complementarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para la planificación de distintas técnicas de pintura al óleo: graso sobre magro, alla prima, sfumato, aplicación con pincel, con espátula, etc. - Importancia de la preparación del soporte, variedad de soportes. - Las técnicas y su relación con la conservación de la obra y su impacto medioambiental. - Encaústica y otras técnicas: ceras derretidas, ceras diluidas con disolvente aguarrás o esencia trementina.

Situación de aprendizaje / Proyectos y trabajos o pruebas escritas:

- Proceso de realización de una obra pictórica sobre un soporte preparado con imprimación tamaño DIN A4. Aplicación de las técnicas al óleo: graso sobre magro y sfumato.
- Trabajo en grupo, proceso de realización de una obra pictórica sobre soporte con imprimación, aplicando ceras derretidas con espátula o ceras disueltas con aguarrás o esencia de trementina con pincel.
- Trabajo de análisis o prueba escrita sobre las características de las técnicas estudiadas, su composición, particularidades de cada técnica y valoración de la propia obra del alumno/a y la de otros compañeros. En pequeños grupos.

Recursos: Explicación en clase por parte de la profesora de los materiales y utensilios y su evolución en la historia del arte, así como técnicas y artistas más relevantes de cada técnica de pintura al agua. Experimentación con distintos soportes y su imprimación. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Referencias visuales de obras de distintos artistas. Apuntes por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en grupo.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 6:

TÉCNICAS DE GRABADO: MONOIMPRESIÓN Y ESTAMPACIÓN EN RELIEVE

Justificación: Que el alumnado conozca la evolución de las técnicas de monoimpresión y grabado en relieve a lo largo de la Historia del Arte, así como identificar las fases, técnicas y procedimientos de su realización, y sus posibilidades expresivas. Que además conozca los materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado en relieve y sea capaz de definir con propiedad, tanto de forma oral como escrita, los términos propios de las técnicas de grabado.

Competencia específica 2:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos en la monoimpresión, adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.

2.3. Conocer la terminología básica de las técnicas de estampación en relieve, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo. Se pondrá especial cuidado en la manipulación de los materiales: gubias, etc. Se trata de evaluar el conocimiento teórico y práctico del alumno sobre las fases en las diferentes técnicas y procedimientos de grabado y estampación. Deberá expresar sus conocimientos tanto de forma gráfica como escrita.

Competencia específica 3:

-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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.2. 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. Elegir y aplicar correctamente los materiales e instrumentos propios de las técnicas de grabado en relieve: linografía y Xilografía en la producción de trabajos colaborativos.

Investigar la evolución del grabado en la historia del arte, especialmente en los grabados del expresionismo alemán.

Competencia específica 4:

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 determinados.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.

Criterios de evaluación:

4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas de grabado en relieve colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo

4.3. Realizar composiciones gráficas con la técnica del monotipo, utilizando diversidad de soportes, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas.

Competencia específica 5:

-Evaluar los productos gráfico-plásticos realizados con grabado en relieve tanto propios como 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

5.1. 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.

Saberes básicos:

- Técnicas de grabado y estampación. Evolución de las técnicas de grabado en relieve y monotipia a lo largo de la Historia del Arte. Una forma de difusión masiva del arte.

A- Monoimpresión y reproducción múltiple:

- La obra gráfica. Monotipia plana.

B- Estampación en relieve.

- Xilografía.
- Linóleo.

C-Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.

Contenidos complementarios:

- Materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado.
- Monotipia plana. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Fases de producción de los distintos tipos de grabados en relieve: Xilografía, Linografía.
- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de producciones grabado en relieve y xilografía especialmente en la etapa del expresionismo.

Situación de aprendizaje / Proyectos y trabajo de análisis o prueba escrita:

- Realización de forma experimental de las distintas posibilidades de un monotipo, utilizando pintura oleosa y/o acrílica.
- Proceso de realización de un grabado en linóleo y otro en Xilografía tamaño DIN A5 a dos tintas a plancha perdida, con bocetos previos. Inspirándose en el grabado expresionista alemán. Diseñar una propuesta gráfica única compuesta de la agrupación de cuatro planchas DIN A5, para realizarlo en grupos de 4 alumnos/as.
- Preparación en grupo de una exposición de los trabajos realizados, en las dependencias del IES.
- Trabajo de análisis o prueba escrita sobre el proceso de realización de los grabados en relieve, sus materiales y utensilios, así como su evolución y posibilidades expresivas a lo largo de la historia del arte.

Recursos: Explicación en clase por parte de la profesora de los materiales y utensilios y su evolución en la historia del arte, así como técnicas y artistas más relevantes del grabado en relieve. Proyecciones en el aula de vídeos explicativos sobre los procesos de elaboración de cada técnica de grabado en relieve. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Referencias visuales de obras de distintos artistas. Apuntes por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Trabajo cooperativo: en pequeño grupo.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

<p style="text-align: center;">UNIDAD DIDÁCTICA 7: TÉCNICAS DE GRABADO Y ESTAMPACIÓN EN HUECO</p>
<p>Justificación: Esta unidad enlaza con la anterior, para seguir profundizando en las diferentes técnicas de grabado. El alumnado deberá conocer también la evolución de las técnicas de grabado en hueco a lo largo de la Historia del Arte y los artistas más relevantes que lo han empleado. Identificar las fases, técnicas y procedimientos de su realización, y sus posibilidades expresivas. Que además conozca los materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado en hueco y sea capaz de definir con propiedad, tanto de forma oral como escrita los términos propios de las técnicas de grabado en hueco.</p>
<p>Competencia específica 3:</p> <p>-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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas con la técnica de grabado en hueco 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. Se trata de reconocer y valorar técnicas de grabado a punta seca, experimentando con sus posibilidades creativas y expresivas, utilizando diversos tipos de pinturas y soportes. Y de conocer los métodos de grabado en hueco en la historia del arte, especialmente en los grabados de Durero, Rembrandt y Goya y las grabadoras mujeres como Sofonisba Anguissola.</p>
<p>Competencia específica 4:</p> <p>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 determinados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>

Criterios de evaluación:

4.1. 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.

Competencia específica 5:

- 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

5.1. Evaluar diferentes grabados en hueco, 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. Teniendo en cuenta el proceso de estampación múltiple, evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final y las posibilidades de difusión de estas producciones artísticas en el ámbito social.

5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de grabado en hueco. Teniendo en cuenta el proceso de estampación múltiple, evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final y las posibilidades de difusión de estas producciones artísticas en el ámbito social.

Saberes básicos:

Técnicas de grabado y estampación. Evolución de las técnicas de grabado en hueco a lo largo de la Historia del Arte.

A- Estampación en hueco:

- Calcografía.
- Técnicas directas e indirectas. Punta seca, aguafuerte, aguainta, etc.

B-Materiales, útiles, maquinaria y soportes de grabado.

Terminología específica.

Contenidos complementarios:

-Fases de producción de los distintos tipos de grabados en hueco.

- Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de producciones de grabado en hueco.

Situación de aprendizaje / Proyectos y trabajo de análisis o prueba escrita:

- Realización de un grabado sobre acetato con la técnica de punta seca. Tamaño DIN A5. Estampación múltiple sobre papel.
- . Bocetos previos.
- Exposición de sus propios trabajos en las dependencias del IES.
- Trabajo de análisis o prueba escrita sobre el proceso de realización de los grabados en hueco: punta seca, aguafuerte, aguatinta, sus materiales y utensilios, así como su evolución y posibilidades expresivas a lo largo de la historia del arte.

Recursos: Proyecciones en el aula de vídeos explicativos sobre los procesos de elaboración de cada técnica de grabado en hueco. Explicación en clase por parte de la profesora de los materiales y utensilios y su evolución en la historia del arte, así como técnicas y artistas más relevantes del grabado en hueco. Muestra de trabajos realizados otros cursos. Referencias visuales de obras de distintos artistas. Apuntes por la plataforma Moodle.

Metodología:

- Trabajo individual.
- Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 8:

TÉCNICAS DE ESTAMPACIÓN PLANA: LITOGRAFÍA, SERIGRAFÍA.

Justificación: Que el alumnado conozca y diferencie los distintos métodos de grabado: planográfico, permeográfico y electrónico. Que identifique las fases, técnicas y procedimientos de realización de las técnicas de estampación plana y sus posibilidades expresivas. Que además conozca los materiales, útiles, maquinarias y soportes de la serigrafía y litografía. Y que además sea capaz de definir con propiedad, tanto de forma oral como escrita los términos propios de estas técnicas. Que conozca la importancia de la litografía en la evolución del cartel en la historia del arte.

Competencia específica 1:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

1.2. Comparar y establecer relaciones entre los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas con la técnica de serigrafía y litografía, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. También que el alumnado conozca la importancia de la litografía como antecedente de la imprenta y su aportación al desarrollo del cartel moderno.

1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en serigrafía y litografía en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente. Se trata de que el alumno concluya la idoneidad de una técnica frente a otras, teniendo en cuenta factores como la sostenibilidad. Valorar la elección de tintas de serigrafía más ecológicas frente a las tintas y productos de limpieza de las pantallas nocivos para el medio ambiente.

Competencia específica 3:

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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.

Criterios de evaluación:

3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas con la técnica de serigrafía y litografía, 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. Se trata de que el alumnado sepa planificar ordenadamente las diferentes fases de realización, seleccionando con criterio y creatividad los recursos que mejor se adapten a la propuesta creativa.

Competencia específica 5:

- 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.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores:

CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.

Criterios de evaluación:

5.1. Evaluar diferentes productos realizados con serigrafía y litografía a lo largo de la historia del arte, 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.

5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de estampación plana.

Saberes básicos:

Técnicas de grabado y estampación plana, su desarrollo a lo largo de la historia del arte y su importancia como método de difusión por su carácter de impresión múltiple.

A- Estampación plana:

- Método planográfico: Litografía.
- Método permeográfico: Serigrafía.
- Método electrónico. "Copy Art"

B-Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.

C-La importancia de la litografía en la evolución del cartel.

Contenidos complementarios:

- Método planográfico, permeográfico y electrónico, diferenciarlos entre sí y respecto a otras técnicas de grabado como las de relieve y hueco.
- Distintos métodos y soportes en la serigrafía.

Situación de aprendizaje / Proyectos:

- Proyecto del diseño de un cartel aplicando el método de la serigrafía por plantillas.
- Trabajo de análisis o prueba escrita sobre el proceso de realización de la serigrafía y litografía, sus materiales y utensilios, así como su relevancia en la evolución de las técnicas de difusión gráfica y sus posibilidades

expresivas a lo largo de la historia.
Recursos: Proyecciones en el aula de vídeos explicativos sobre los procesos de elaboración de cada técnica. Explicación en clase por parte de la profesora, con ayuda de imágenes proyectadas. Referencias visuales de producciones realizadas con estas técnicas Apuntes por la plataforma Moodle.
Metodología: <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual. • Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

UNIDAD DIDÁCTICA 9: TÉCNICAS MIXTAS Y ALTERNATIVAS
Justificación: Esta unidad sirve para que el alumnado reconozca otras técnicas gráfico-plásticas distintas a las tradicionales, así como la incorporación de otros materiales, herramientas y técnicas a la expresión artística. Que el alumnado se familiarice con técnicas y procedimientos contemporáneos incorporando las nuevas técnicas digitales. Que conozca medios de expresión más innovadores como la aplicación de nuevas tecnologías: impresoras láser3D, la hibridación de procesos y la instalación artística.
Competencia específica 1: 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. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL3, STEM2, CD1, CPSAA2, CC1, CC2, CC4, CCEC1, CCEC2.
Criterios de evaluación: 1.2. Comparar y establecer relaciones entre los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. 1.3. 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.
<p>Competencia específica 2:</p> <p>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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC4, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>2.2.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>Competencia específica 4:</p> <p>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 determinados.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3, CCE3, CCEC3.2, CCEC4.1.</p>
<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>4.2. Interactuar coordinada 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.</p> <p>4.3. Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad.</p>
<p>Competencia específica 5: 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.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CC4, CE2, CCEC1, CCEC2.</p>

<p><u>Criterios de evaluación:</u></p> <p>5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica.</p>
<p>Saberes básicos:</p> <p>Técnicas mixtas y alternativas.</p> <p>A. Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfico-plástica.</p> <p>B. La imagen digital. Arte digital.</p> <p>Saberes complementarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incorporación de materiales de desecho en las creaciones artísticas. - Aplicación de la impresora láser3D en el arte, la hibridación de procesos y la instalación artística. <p>Situación de aprendizaje / Proyecto y trabajos de investigación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto de una instalación artística utilizando materiales reciclados con técnicas de collage y ensamblaje. - Analizar, a través de herramientas tecnológicas y digitales, diferentes instalaciones de carácter artístico. - Experimentar con programas y aplicaciones digitales para la creación artística.
<p>Recursos: Presentaciones en clase por parte de la profesora proyectando vídeos e imágenes. Ordenadores portátiles. Materiales de desecho variados.</p>
<p>Metodología:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo individual. • Trabajo en pequeños grupos. • Metodologías activas: aprendizaje basado en proyectos.

Distribución temporal de estas unidades didácticas y número de sesiones de cada unidad didáctica:

Introducción de la asignatura – 1 sesión

Primera evaluación:

Unidad 1 – 12 sesiones

Unidad 2 – 16 sesiones

Unidad 3 – 8 sesiones

Segunda evaluación:

Unidad 4 – 10 sesiones

Unidad 5– 14 sesiones

Unidad 6 – 14 sesiones

Tercera evaluación:

Unidad 7 – 14 sesiones

Unidad 8 – 8 sesiones

Unidad 9 – 10 sesiones

Esta temporalización es orientativa, podrá variarse en función de las circunstancias del curso y características del alumnado.

C) Métodos pedagógicos y didácticos:

Los procesos de enseñanza y aprendizaje han de seguir una **metodología** que permita integrar distintos modelos, métodos, estrategias y técnicas pedagógicas con las que plantear las tareas y retos al alumnado. Según estos métodos sean más abiertos o cerrados, en función del objetivo, su dificultad, el momento o la situación de enseñanza en que se encuentre, las características del grupo y sus agrupamientos, así como las variables de organización de las actividades y recursos. La metodología empleada se orientará hacia la instrucción y la participación.

El profesorado adecuará a cada situación de aprendizaje el estilo de enseñanza más acorde de entre los siguientes:

- *Tradicionales. Mando directo.* Tienen como objetivo principal la repetición de los ejercicios a realizar bajo el mando del profesor.
- *Individualizadores. Trabajo por niveles y programas individuales.* Permiten al alumnado avanzar a ritmo y tiempos personales. Tienen como objetivo lograr un gran nivel de autodecisión y de trabajo independiente. Permiten que el estudiante se autoevalúe.
- *Participativos. Enseñanza recíproca y grupos reducidos.* Se caracteriza por la participación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, llegan a realizar funciones específicas docentes como corregir, evaluar, informar, etc. Se da una colaboración entre los estudiantes, en la evaluación entendida como conocimiento de resultados.
- *Socializadores. Trabajo por grupos.* Favorecen la socialización entendida como proceso por el que se adquieren las capacidades que permiten al individuo participar como miembro efectivo en el grupo de clase y en la sociedad global. Tienen como objetivos estimular el espíritu cooperativo, enseñar a trabajar en equipo y fomentar la responsabilidad.
- *Cognoscitivos. Descubrimiento guiado y Resolución de problemas.* Plantean situaciones de enseñanza que obligan al alumno a buscar soluciones, a resolver situaciones problema. Los retos competenciales asociados a los desafíos artísticos se

prestan a ser trabajados desde el descubrimiento guiado y la resolución de problemas, siempre y cuando se haya hecho un trabajo metodológico previo de aplicación de estos estilos.

Hemos de concebir el aprendizaje como un proceso de construcción de significados Compartidos, de manera que se trascienda el simple dominio de las habilidades y favorezca la transferencia de los aprendizajes en curso. El tipo de información inicial a la hora de presentar las tareas y los retos en base a los desafíos, el conocimiento de resultados o de la ejecución y los refuerzos utilizados asegurará el flujo de información necesaria para que el alumnado vaya realizando los ajustes oportunos y lograr así las metas propuestas. Se buscará la progresiva autonomía del alumnado, con el fin de que, como ciudadano, llegue a ser capaz de ser respetuoso, cortés y cívico con el medio y con sus iguales.

En el desarrollo didáctico todos los elementos curriculares mantienen una estrecha relación. El diseño y planificación de los retos habrá de tener en cuenta lo que el alumnado conoce y sabe hacer para progresar en la adquisición de los saberes y asegurar un aprendizaje significativo, competencial y perdurable.

Herramientas para motivar a aprender y transferir lo aprendido.

Con la intención de motivar a aprender y transferir lo aprendido fuera del aula, esta materia se enmarca metodológicamente en las técnicas de aprendizaje basadas en la construcción del conocimiento entre iguales, fomentando el uso de recursos tecnológicos y promoviendo el aprendizaje activo. Las principales técnicas a emplear para motivar a aprender y transferir lo aprendido por las que se guiará esta materia son las que se citan a continuación:

- *Aprender cooperando* a través de la formación de grupos de intercambio de aprendizajes de la **interdependencia** de todos y cada uno de sus miembros y de la **responsabilidad** individual sobre sus aportaciones, asumiendo diferentes **roles** en el grupo-equipo en distintos momentos.
- *Aprender enseñando*, entendiendo que la mejor manera de consolidar el aprendizaje es enseñar a otro a hacerlo, potenciando el rol de experto.
- *Educación lenta*, pausando los tiempos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de respetar el tiempo que precisa cada aprendiente y cada grupo/equipo de aprendientes así como el tiempo necesario para cada aprendizaje (proceso cualitativo - tiempo para aprender).
- *Clase TICvertida* realizando búsquedas de información que permitan aprender o generar inquietudes, dudas e ideas fuera de clase para resolver en la clase mediante el aprendizaje entre iguales actuando el profe como guía del proceso de aprendizaje-*clase al revés*(Flipped classroom).

Orientación metodológica-guía.

Se establecen las siguientes pautas de orientación metodológica para la materia de TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA:

1. Las competencias específicas como desempeños dentro de situaciones de aprendizaje sobre la base de los saberes básicos.
2. La integración y singularidad de cada alumno en un contexto determinado.
3. Variedad de instrumentos de evaluación contextualizados adaptada a la diversidad del alumnado, su ritmo de aprendizaje y forma de aprender.
4. Diversidad de metodologías para la adquisición de saberes básicos y competencias.
5. Conocer el lenguaje gráfico para lectura y expresión de ideas tecnológicas.
6. Facilitar la comprensión de ideas en el camino hacia la abstracción es necesaria el empleo de métodos perceptivos y reflexivos.
7. Permanente diálogo entre teoría y experimentación; entre deducción e inducción
8. Bocetos a mano alzada con herramientas convencionales y empleo de aplicaciones informáticas
9. Metodología activa y participativa de aprendizaje por descubrimiento y experimentación resolviendo problemas prácticos e interdisciplinares para competencias clave y adquisición de objetivos.
10. Estrategias participativas que favorezcan la comunicación. Buscar e interés, la motivación y el disfrute personal.
11. Basándonos en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) la confluencia con otras disciplinas.
12. Aprender y valorar la diversidad personal y cultural mediante el aprendizaje – servicio, uso adecuado de la cultura digital y consumo responsable.

En la siguiente tabla se indican las **metodologías** que se emplearán en cada unidad didáctica:

	UD 1	UD 2	UD 3	UD 4	UD 5	UD 6	UD 7	UD 8	UD 9
Trabajo individual	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Trabajo cooperativo en pequeño grupo					X	X			X
Aprendizaje basado en proyectos	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Flipped classroom).	X	X	X	X	X	X	X	X	X

D) Materiales y recursos didácticos:

Para la materia de TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA no existe libro de texto. La profesora preparará sus propios materiales didácticos y utilizará un CLASSROOM para organizar y estructurar todos los contenidos y tareas preparados para el alumnado. De esta manera, éste puede subir al mismo una foto de los ejercicios teóricos realizados, facilitando así el proceso de corrección y de conocimiento de la calificación obtenida.

El alumnado deberá disponer de los materiales e instrumentos necesarios para elaborar los distintos proyectos. El departamento aportará algunos materiales como las herramientas propias de grabado: gubias, punzones, rodillos, etc.

El aula para impartir la materia estará equipada con ordenador y cañón y pizarra de proyección, que son de gran apoyo en las explicaciones teóricas. También se dispondrá de pizarra blanca.

La materia se impartirá una sesión semanal en el aula de Técnicas Gráfico Plásticas del Instituto, donde se dispondrá de suficientes mesas taller, estanterías para guardar los trabajos, armarios para guardar los materiales y carpetas de alumnado, prensa de grabado, agua, recipientes, etc. Se necesitarían caballetes y tableros, pero no es posible por no contar con espacio suficiente.

La plataforma Moodle se empleará para compartir los recursos educativos y el correo de educantabria, para la comunicación y presentación de algunas actividades (proyectos en el ordenador, actividades escritas...)

E) Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado:

Se observarán especialmente las destrezas del alumnado en los primeros días de clase, haciendo un repaso general de los útiles de dibujo. El alumnado realizará algunos dibujos aplicando la técnica de línea pura, dejando libertad a su imaginación.

También completarán una ficha con preguntas para conocer las motivaciones que tuvieron para escoger la materia. Así se podrá comprobar los conocimientos previos de los alumnos y su diversidad. Todo esto de manera personalizada, lo que permitirá adaptar el ritmo de la programación a las respuestas del alumnado.

Se llevará un **seguimiento del alumno en su trabajo diario**, se plantearán actividades y proyectos variados para realizar en el aula y en casa, de forma individual y en pequeño grupo.

También se hará **observación directa del alumnado en el aula y de su interacción con sus compañeros y con el profesor**: resulta fundamental dado el carácter práctico de la materia. Se valorará si el alumnado realiza las actividades en casa y en clase y tiene iniciativa e interés por el trabajo, si participa activamente en clase, si tiene

una actitud de respeto hacia sus compañeros, si se responsabiliza de su trabajo en las actividades de grupo, si acude con el material necesario para trabajar en cada una de las tareas que deban realizar.

Las actividades de evaluación serán variadas, diseñadas en función de las competencias específicas que debe adquirir el alumno/a: pruebas objetivas, proyectos (incluirán bocetos, actividades escritas y producciones finales) y portfolio (apuntes, bocetos, etc.)

Para valorar las actividades de evaluación y por tanto, registrar, cuantificar... procesos y resultados de los aprendizajes del alumnado se utilizarán diversos **instrumentos de evaluación**:

- **Rúbricas:** para describir distintos niveles de calidad de una actividad o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales.
- **Listas de control o cotejo:** para registrar los objetivos alcanzados y no alcanzados; evaluar procesos de aprendizaje; identificar logros y áreas de mejora; evaluar productos terminados...
- **Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación:** para promover la coevaluación y la autoevaluación entre el alumnado.
- **Diario de clase del profesor:** para registrar lo que sucede en el aula día a día.

Criterios de calificación:

- A cada criterio de evaluación de esta materia se le ha asignado una ponderación. Según las características de cada uno de los criterios, se emplearán una o varias actividades de evaluación y uno o varios instrumentos de evaluación de los descritos anteriormente.
- La **calificación de cada evaluación (*)** se obtendrá de la media ponderada de las calificaciones obtenidas.
- Se especifican a continuación los criterios, actividades e instrumentos de evaluación, **por evaluaciones**:

Primera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 1	1.1-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. 10%	Proyectos UD 1	Rúbricas
	1.3-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. 10%	Pruebas UD 3	Cotejo
CE 2	2.1- Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados de las técnicas secas: lápices grafito y lápices de color, así como las técnicas húmedas de dibujo, en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. 10%	Proyecto UD 1 y 3	Rúbrica
	2.2-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. 25%	Proyecto UD 2	Rúbrica
		Prueba UD 2	Cotejo
CE 3	3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas utilizando carboncillo y pastel y técnicas	Proyecto UD 2 y 3	Rúbrica

	húmedas de dibujo,, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones creativas.. 25%		
CE 4	4.1. 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. Adquirir destrezas en el manejo de materiales y técnicas del lápiz grafito, carboncillo ,pastel y técnicas húmedas de dibujo aplicándolos a la realización de proyectos concretos y personales. 10%	Proyectos UD 1, 2 y 3	Rúbricas

Segunda evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 1	1.1. Analizar obras gráfico-plásticas que empleen técnicas de pintura al agua y oleosas, 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. 5% 1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos	Portfolio Y Pruebas UD 4, 5	Cotejo Y diario de clase

	y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente.. 5%		
CE 2	2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos de las técnicas al agua y oleosas adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado.. 5%	Proyecto UD 4, 5 y 6	Rúbrica
	2.2. 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 con diferentes técnicas de pintura al agua y oleosas, incidiendo en el rigor en la ejecución y en la sostenibilidad del producto final.. 20%	Proyecto UD 4 y 5	Rúbrica
	2.3. Conocer la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas como la acuarela, el gouache, temple y acrílico, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo. 10%	Portfolio y Pruebas UD 6	Cotejo
CE 3	3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas con técnicas de pintura al agua, oleosas, mixtas y de grabado en relieve, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, soportes,	Proyecto UD 4 y 5	Rúbrica

	procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas. También elegir y aplicar correctamente los materiales e instrumentos propios de las técnicas pictóricas al agua y oleosas en la producción de trabajos personales y originales. 20%		
	3.2. Planificar de manera adecuada la organización de las fases y de los equipos de trabajo en las propuestas colaborativas con alguna de las técnicas oleosas, y grabado en relieve, identificando las habilidades requeridas en cada caso y repartiendo y asumiendo las tareas con criterio. 20%	Proyecto UD 5 y 6	Rúbrica
CE 4	4.2. Interactuar coordinada y colaborativamente en el desarrollo de producciones gráfico-plásticas de grabado en relieve colectivas, manifestando una actitud respetuosa, creativa y conciliadora cuando se produzcan diferencias de opinión entre los miembros del grupo. 5% 4.3. Realizar composiciones gráficas con la técnica del monotipo, utilizando diversidad de soportes, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad. Elaborar producciones propias utilizando técnicas no tóxicas. 10%	Portfolio UD 5 y 6 Proyecto UD 6	Diario de clase Rúbrica
CE 5	5.1. Evaluar diferentes productos gráfico-plásticos, argumentando, con la terminología específica, el grado de	Portfolio Y pruebas	Cotejo Y diario de clase

	<p>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.</p> <p>3%</p> <p>5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de pintura al agua en profesiones cercanas a la ilustración, pintura mural, etc. 2%</p>	<p>UD 6</p> <p>Portfolio</p>	<p>Diario de clase</p>
--	--	------------------------------	------------------------

Tercera evaluación:

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Actividades de evaluación	Instrumentos de evaluación
CE 1	<p>1.2. Comparar y establecer relaciones entre los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas con la técnica de serigrafía y litografía, así como las nuevas tecnologías alternativas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. También que el alumnado conozca la importancia de la litografía como antecedente de la imprenta y su aportación al desarrollo del cartel moderno. 10%</p> <p>1.3. Valorar críticamente la sostenibilidad y el impacto medioambiental de los procedimientos y materiales utilizados en la creación gráfico-plástica en serigrafía y</p>	<p>Prueba y portfolio UD 8 y 9</p> <p>Prueba y portfolio UD8 y 9</p>	<p>Cotejo y diario de clase</p> <p>Cotejo y diario de clase</p>

	litografía y las técnicas alternativas, en distintos momentos históricos, proponiendo alternativas respetuosas con el medioambiente. Se trata de que el alumno concluya la idoneidad de una técnica frente a otras, teniendo en cuenta factores como la sostenibilidad. Valorar la elección de tintas de serigrafía más ecológicas frente a las tintas y productos de limpieza de las pantallas nocivos para el medio ambiente. 2,5%		
CE 2	2.2.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. 25%	Proyecto UD 9	Rúbrica
CE3	3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas con la técnica de grabado en hueco, serigrafía y litografía, 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. Se trata de reconocer y valorar técnicas de grabado a punta seca, litografía y serigrafía, experimentando con sus posibilidades creativas y expresivas, utilizando diversos tipos de pinturas y soportes. 30%	Proyecto UD 7 y 8	Rúbrica

CE 4	<p>4.1. 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. 10%</p> <p>4.2. Interactuar coordinada 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.5%</p> <p>4.3. Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad. 2,5%</p>	Prueba UD 7	Cotejo
		Proyecto UD 9	Rúbrica
		Proyecto UD 9	Rúbrica
CE 5	<p>5.1. Evaluar diferentes grabados en hueco, serigrafía y litografía, , 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. Teniendo en cuenta el proceso de estampación múltiple, evaluar el respeto hacia la propiedad intelectual del producto final y las posibilidades de difusión de estas producciones artísticas en el ámbito social.10%</p>	Prueba UD 7 y 8	Cotejo y diario de clase

	5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de grabado en hueco, serigrafía, litografía y nuevas técnicas digitales. 5%	Prueba UD7, 8 y 9	Cotejo
--	--	-------------------	--------

- El peso de cada una de las Competencias Específicas y sus Criterios de evaluación para obtener la **calificación del alumno/a en la Evaluación Final Ordinaria** será el siguiente:

Competencias específicas	Criterios de evaluación
CE 1 (14,16%)	<p>1.1. 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. (5%)</p> <p>1.2. Comparar y establecer relaciones entre los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. (3,33%)</p> <p>1.3. 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. (5,83%)</p>
CE 2 (33,33)	<p>2.1. Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. (5%)</p> <p>2.2. 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</p>

	<p>producto final. (25%)</p> <p>2.3. Conocer la terminología básica de las técnicas gráfico-plásticas, así como los materiales, soportes, herramientas y procedimientos adecuados a la finalidad pretendida, valorar críticamente su utilización y proceder de una manera apropiada y ordenada en el trabajo. (3,33%)</p>
<p>CE3 (32,66%)</p>	<p>3.1. 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. (26%)</p> <p>3.2. 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. (6,6%)</p>
<p>CE 4 (14,15%)</p>	<p>4.1. 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. (6,66)</p> <p>4.2. 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. (3,33)</p> <p>4.3. Realizar composiciones gráfico-plásticas individuales o colaborativas, integrando el uso de materiales reciclados cuando sea posible y aplicando criterios de inclusión y sostenibilidad. (4,16)</p>
<p>CE 5 (6,66%)</p>	<p>5.1. 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</p>

	<p>calidad de la ejecución, así como aspectos relacionados con la sostenibilidad y la propiedad intelectual. (4,33%)</p> <p>5.2. Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica. (2,33%)</p>
--	--

- Aquellos alumnos/as que, en la ponderación global de estas competencias, no logren en total una calificación positiva (media superior al 50 %), tendrán que presentarse a la **Prueba Extraordinaria** en la fecha del mes de junio que determine la dirección del centro.

Esta Prueba Extraordinaria será diseñada de forma individual para cada alumno/a, según las competencias específicas que no hubiera adquirido durante el curso.

- Para la obtención de la **calificación de la Evaluación Final Extraordinaria** se tendrán en cuenta las calificaciones de las competencias específicas adquiridas por el alumno/a durante el curso, así como las que obtenga del resultado de la Prueba Extraordinaria, empleándose la misma ponderación que se especifica en la tabla anterior.

* De acuerdo con lo establecido en el artículo 30.2 del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato, para 2º de Bachillerato los resultados de evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco. Cuando el alumnado no se presente a las pruebas extraordinarias se consignará No Presentado (NP).

F) Medidas de refuerzo y procedimientos de recuperación para aquel alumnado cuyo progreso no sea el adecuado:

A aquellos alumnos/as cuyo progreso no se adecuado durante el curso se les brindará la oportunidad de repetir o entregar de nuevo aquellas actividades, proyectos y/o pruebas objetivas que se consideren necesarios para adquirir las competencias específicas. Asimismo, se diseñarán actividades de refuerzo para aquellos alumnos/as que por sus circunstancias lo necesitaran.

G) Medidas de atención a la diversidad:

Parece claro que, aún después de elegir la modalidad y las materias optativas, es decir el itinerario educativo más adecuado, aún persisten, entre el alumnado, diferencias individuales referidas a intereses y capacidades durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en cualquier materia. Por tanto, el profesor contemplará una serie de medidas que permitan individualizar en la mayor medida posible el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Distinguir entre saberes básicos y contenidos complementarios o de ampliación.
- Proponer actividades diferenciadas para adquirir las competencias específicas.
- Utilizar metodologías diversas.
- Emplear materiales didácticos variados y graduados en dificultad, etc.

Otro recurso será la utilización de técnicas de trabajo cooperativo en los proyectos grupales. El aprendizaje es en esencia una construcción social del conocimiento, por estas técnicas resultan idóneas. Pero, además, favorecen la mutua aceptación del alumnado, la integración e inclusión social y la autonomía, por lo que tienen una función añadida de atención a la diversidad. En estas técnicas de trabajo se puede dar respuesta a los diferentes estilos de aprendizaje de cada persona, por lo que deberán ser abiertas y con alto grado de flexibilidad.

H) Actividades complementarias y extraescolares:

Se ha diseñado por parte del Departamento de Artes Plásticas un programa de actividades extraescolares y complementarias que intenta ser un apoyo y en ocasiones refuerzo de los contenidos del aula, ajustadas a la normativa del reglamento del centro. En esta asignatura no se ha programado ninguna actividad extraescolar.

I) Actividades de recuperación y los procedimientos para la evaluación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores:

Ningún alumno/a tiene la asignatura pendiente de cursos anteriores puesto que esta es una materia nueva para todo el alumnado que cursa 2º Bachillerato de Artes.

J) Criterios para la evaluación del desarrollo de la programación y de la práctica docente:

Evaluar la programación didáctica supone evaluar la práctica docente y por ello es una estrategia muy importante para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. La evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente tendrá los siguientes criterios:

- Analizar la adecuación o no del número de sesiones dedicadas a cada unidad en función del grado de consecución de los objetivos. Con este criterio se pretende corregir el reparto de las sesiones del curso en las diferentes unidades didácticas de programaciones futuras.
- Valorar la calidad y cantidad de actividades propuestas. Con este criterio se quiere valorar si las actividades programadas son suficientes o no para la consecución de los objetivos didácticos.
- Observar durante el curso las unidades didácticas y/o bloques de saberes que presenten más complicaciones para el alumnado. Con este criterio se pretende diferenciar los saberes donde sea más necesario variar y mejorar en el futuro tanto la metodología como los materiales didácticos empleados.
- Estimar si el ordenamiento del aula favorece el desarrollo de cada unidad didáctica y la convivencia entre profesor y alumnos y entre los alumnos. Con este criterio se pretende diferenciar los tipos de ordenamientos que mejor funcionen según las situaciones de aprendizaje que se propongan.
- Comparar los resultados de las evaluaciones con los de grupos similares y cursos escolares anteriores. Con este criterio se pretende valorar los resultados del grupo, para analizar después las causas del éxito o fracaso en los mismos.
- Apreciar si las actividades propuestas responden a las expectativas e intereses de los alumnos. Con este criterio se pretende observar la satisfacción de los alumnos sobre el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

Estos criterios permitirán comprobar si se cumplen los siguientes aspectos:

- La programación está ajustada a la legalidad vigente.
- La programación es realista y se puede cumplir (en caso contrario habrá que modificarla).
- La programación es flexible y se puede adaptar a las circunstancias del aula.
- Se consiguen los objetivos planteados; los resultados académicos de los alumnos están siendo satisfactorios.
- Se atiende a la diversidad adecuadamente.

Procedimientos para evaluar la Programación didáctica:

Al final del curso se pasará una **encuesta** a los alumnos para que valoren:

- Los materiales didácticos empleados.
- Las explicaciones del profesor.

- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que les hayan resultado más fáciles.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos donde hayan encontrado mayores dificultades.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que consideren más interesantes.
- Las unidades didácticas, bloques de saberes y/o proyectos que encuentren menos útiles.
- La objetividad de las calificaciones.
- Su satisfacción con el grado de conocimientos adquiridos sobre la materia.

K) Indicadores de logro:

- a) Para evaluar la práctica docente se emplearán los **indicadores de logro** que se presentan en la **tabla**:

	INDICADORES DE LOGRO:	SÍ	NO	A/V
	Indicadores referidos a los resultados de la evaluación:			
	<u>Resultados de la evaluación:</u>			
1	Analizo los resultados en cada evaluación contrastándolos con los de otras evaluaciones y/o cursos académicos.			
2	Comparo los resultados con los de otras áreas.			
3	Observo en qué momentos de la Programación se obtienen peores resultados e interpreto las posibles causas.			
	Indicadores referidos a la adecuación de los materiales y recursos didácticos y a la distribución de espacios y tiempos:			
	<u>Motivación de los alumnos:</u>			
4	Presento y propongo cada unidad didáctica y/o situación de aprendizaje, explicando su finalidad.			
5	Mantengo el interés del alumnado partiendo de sus experiencias, con un lenguaje claro y adaptado.			
6	Comunico la finalidad de los aprendizajes, su importancia, funcionalidad y aplicación en la vida real.			

7	Doy información de los progresos, así como de las dificultades encontradas.			
	<u>Presentación de los contenidos:</u>			
8	Relaciono los saberes básicos y actividades con los intereses y conocimientos previos de los alumnos.			
9	Propongo a mis alumnos actividades y proyectos variados (de recuperación, ampliación, autoevaluación...)			
	<u>Recursos y organización del aula:</u>			
10	Distribuyo el tiempo adecuadamente (exposición, actividades, corrección) de acuerdo con los métodos didácticos y pedagógicos.			
11	Adopto distintos agrupamientos en función del momento y de la tarea a realizar y/o situación de aprendizaje.			
	<u>Materiales didácticos:</u>			
12	Compruebo la adecuación de los materiales didácticos que elaboro con respecto a los saberes básicos, criterios de evaluación y competencias específicas.			
13	Rediseño materiales en función de las necesidades del alumnado.			
14	Mantengo en orden y buen estado los materiales del aula específica.			
	Indicadores referidos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados y su contribución a la mejora del clima del aula y del centro:			
	<u>Clima del aula:</u>			
15	Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido, mediante preguntas, haciendo que verbalicen el proceso, etc.			
16	Controlo asiduamente, de diferentes modos, el trabajo de los alumnos.			
17	Fomento el respeto y la colaboración entre los alumnos y acepto sugerencias y aportaciones tanto para la organización de las clases como para las situaciones de aprendizaje.			
	<u>Seguimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje:</u>			
18	Reviso y corrijo frecuentemente los saberes básicos, actividades de clase y de casa, adecuación de los tiempos, agrupamientos, etc.			
19	Proporciono al alumno información sobre la ejecución de las tareas y cómo			

	mejorar.			
20	Propongo nuevas actividades a los alumnos que no adquieran alguno de los objetivos.			
21	Diversifico los instrumentos y procesos de evaluación en función de las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.			
	<u>Análisis de la práctica docente:</u>			
22	Realizo una evaluación inicial a principio de curso, para ajustar la programación, teniendo en cuenta las propuestas hechas en la memoria del curso anterior.			
23	Contemplo otros momentos de evaluación inicial: a comienzo de un tema, de nuevos bloques de saberes básicos...			
24	Evalúo los aprendizajes del alumno de acuerdo con la Programación.			
25	Aplico los Criterios de calificación de acuerdo con la Programación.			
	Indicadores referidos a la eficacia de las medidas de atención a la diversidad:			
	<u>Diversidad:</u>			
26	Tengo en cuenta el nivel de habilidades de cada alumno y su ritmo de aprendizaje para adaptar a ello el proceso de enseñanza-aprendizaje.			
27	Me coordino con otros Departamentos para modificar y/o adaptar contenidos, actividades metodología, recursos, etc. a los diferentes ritmos de aprendizaje.			
28	Llevo a cabo las medidas de atención a la diversidad que se proponen desde el Departamento de Orientación.			
29	Elaboro adaptaciones significativas y/o no significativas para todos los alumnos que las necesitan.			
30	Me reúno con frecuencia con los profesores especialistas del Departamento de Orientación para recibir indicaciones sobre las adaptaciones curriculares.			

El profesor que se encarga de la materia en este curso tendrá en cuenta estas apreciaciones y todas las que puedan recabar de las conversaciones que efectúen con los miembros de la comunidad educativa: alumnos, padres, equipo directivo, servicio

de inspección..., para efectuar cambios pertinentes y mejoras en las programaciones didácticas de próximos cursos escolares.

Todas las conclusiones de la evaluación de los procesos de enseñanza y de la práctica docente se especificarán en la **memoria final** del departamento.

L) Objetivos coeducativos y elementos transversales:

Asimismo, de acuerdo con la Ley 2/2019, de 7 de marzo, la materia contribuirá a la consecución de los siguientes objetivos coeducativos:

- a) La eliminación de los prejuicios, estereotipos y roles de género, con el fin de garantizar posibilidades de desarrollo personal integral para todo el alumnado. Se prestará especial atención a introducir aspectos que prevengan y eliminen la discriminación múltiple.
- b) La integración del saber de las mujeres y su contribución social, histórica y científica al desarrollo de la humanidad, revisando y, en su caso, corrigiendo o completando los contenidos que se imparten.
- c) La incorporación de conocimientos que garanticen la asunción por parte del alumnado, con independencia de su sexo, de las responsabilidades derivadas de sus propias necesidades y de las correspondientes al cuidado de otras personas.
- d) La prevención de la violencia contra las mujeres, mediante el desarrollo de habilidades sociales, el aprendizaje en la resolución pacífica de conflictos y de modos de convivencia basados en la diversidad y en el respeto a la igualdad entre derechos y oportunidades de mujeres y hombres.

Además, se trabajarán **elementos transversales**, como son: la comprensión lectora, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.

- Se fomentará el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos a las personas con discapacidad y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al Estado de derecho, el respeto y consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
- Se incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el

abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

- Se propondrán actividades orientadas al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial.
- Por último, se fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.