

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2º BACHILLERATO DE ARTES - TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA

Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica - 2º Bachillerato de Artes

I.E.S. Batalla de Clavijo (26000541) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 07-09-2025

Finalización aproximada: 30-06-2026

Jefe del departamento responsable de la programación

Gustavo Burgos Navajas

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Julio Hontana Moreno
- Gustavo Burgos Navajas

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se adoptarán, para cada caso necesario, todas las MAP (medidas de atención personalizada) coordinadas y consensuadas con el equipo de orientación, tal y como viene siendo la norma de actuación de este centro desde su implantación. A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; fundamentalmente deberá conocerse la relativa a:

El número de alumnos y alumnas.

El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).

Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.).

Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.

Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia. Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.

Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto sino, también, información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

- 1) Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).
- 2) Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).
- 3) Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.
- 4) Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.
- 5) Determinar el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.
- 6) La labor del profesorado de estos alumnos irá encaminada siempre a la consecución de los aprendizajes definidos para todo el grupo y se establecerán adaptaciones no significativas que permitan acceder a los alumnos a los aprendizajes, esta labor supone atender y dar respuesta a las necesidades educativas concretas del alumnado para que adquiera las competencias básicas.

Medidas de refuerzo educativo

1. Dirigidas a los alumnos o grupos con problemas o dificultades de aprendizaje ordinarios en los aspectos básicos e instrumentales del currículo y que no hayan desarrollado convenientemente los hábitos de trabajo y estudio y a los alumnos que promocionen con materias pendientes, así como a aquellos que presenten otra circunstancia que, a juicio del tutor y de la Jefatura de Estudios, justifiquen convenientemente su inclusión en estas medidas.

Medidas curriculares

- *Adaptaciones no significativas* realizadas por el profesor habitual. Esto se concretará con una adecuada selección de materiales, recursos y actividades, en el aula y fuera de ella, con distinto grado de dificultad, buscando la estimulación de estos alumnos.

- *Adaptaciones significativas* realizadas con el profesor de apoyo y orientación: consisten en la adecuación de los objetivos educativos, la eliminación o inclusión de determinados contenidos esenciales y la consiguiente modificación de los criterios de evaluación. Todas ellas son adaptaciones curriculares individualizadas.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

No existen alumnos con esta materia pendiente.

Observaciones generales de la programación

Puede incluir en el siguiente campo: aspectos, características u observaciones generales de la programación que no han sido incluídas en los espacios anteriores.

Sobre la Evaluación y Calificación de Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas.

El alumnado debe custodiar todos sus trabajos y tareas, debidamente ordenados en carpetas, para permitir una visión directa y correcta (manteniendo así el respeto por la obra propia, su archivo y conservación) de la evolución de cada alumno/a y acudir a los mismos ante posibles reclamaciones. En caso contrario, se podrán usar como referencia calificadora las fotos de las tareas entregadas en Teams.

De la misma manera, los ejercicios de menor tamaño, bocetos, apuntes, etc. también podrán ser revisados ya que el alumnado dispondrá de un cuaderno de artista personal en el que quedará reflejado su trabajo durante el curso.

La evaluación se hará de forma continua y personalizada a través de todos los trabajos desarrollados durante cada trimestre. Dado el carácter teórico-práctico del área se establecen las siguientes pautas generales de evaluación:

1. La asistencia a clase es obligatoria. Con el 20% de faltas de asistencia se perderá el derecho a la evaluación continua. Cuando el alumnado llegue tarde a clase, no podrá acceder al aula, hasta la segunda hora.
2. Para optar al aprobado en cada evaluación, en la ordinaria y extraordinaria se deben entregar todos los trabajos propuestos en la fecha y modo acordados, incluso las tareas de Teams. Si hubiera alguna falta de asistencia, por motivos justificados, el trabajo se entregará en la siguiente clase.
3. Para optar al aprobado en la evaluación ordinaria y extraordinaria se deben entregar todos los trabajos durante el curso propuestos en la fecha y modo acordados, incluso las tareas de Teams.
4. Para la evaluación extraordinaria sigue siendo obligatoria la asistencia a las clases de repaso y de taller, realizándose un examen en la fecha y hora acordada.

Consideraciones sobre la probidad académica en Técnicas de Expresión Gráfico-Plásticas.

La probidad académica queda definida como un conjunto de valores y habilidades que promueven la integridad personal y las buenas prácticas en la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación. Todo el alumnado sin excepción debe conocer la política de probidad del centro, así como tener cuidado y poner atención en comprender los riesgos que conllevan las posibles conductas deshonestas por su parte.

Por lo tanto, se establecen las siguientes pautas para los casos en que los alumnos actúen en contra de las buenas prácticas en el proceso de aprendizaje de la materia.

• PÉRDIDA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La no asistencia a clase en un 20% o más de las horas de la materia correspondiente supondrá la pérdida del derecho a la evaluación continua. Para poder optar al aprobado, el alumno deberá entregar la totalidad de trabajos requeridos por el profesor y realizar una prueba objetiva al final del curso en las fechas que se determinen.

• TRABAJOS

La entrega de actividades o trabajos tendrá una fecha y lugar establecidos. El incumplimiento de alguno de ellos (bien la fecha, el lugar o ambos) conllevará una disminución significativa en la calificación. Si la situación se repite reiteradamente, la penalización en la calificación podrá ser mayor.

A lo largo del curso, la entrega para su calificación de un ejercicio plagiado o del ejercicio de un compañero/a presentado como propio por parte de un alumno/a implicará aceptar una calificación negativa en dicho ejercicio y la repetición del mismo de manera presencial para poder superar de este modo la evaluación y en casos muy graves, toda la asignatura.

En resumidas cuentas, la colusión, el plagio o aceptar colaboración de personas ajenas al autor del trabajo supondrá merecer una calificación negativa que puede repercutir en la calificación final del curso.

• PRUEBAS OBJETIVAS

Llegar con retraso a un examen supondrá la imposibilidad de realizarlo. Copiar o realizar acciones deshonestas (tramposas o corruptas) durante este tipo de pruebas supondrá la calificación negativa del ejercicio en cuestión y si se comprueba que ha sido una acción reiterada en el tiempo se procederá a hacer uso de todos los mecanismos y recursos con los que el centro cuenta para atajar este tipo de acciones deshonestas por parte de un alumno/a.

• INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Solo si el profesor/a lo indica «expresamente», queda prohibido el uso de la IA (inteligencia artificial) como asistente o consultor en la realización de cualquier ejercicio en clase. El incumplimiento de esta norma se considerará una falta grave contra las buenas prácticas académicas y significaría la calificación negativa del ejercicio propuesto.

En los casos en los que el profesor/a ha autorizado el uso de la IA, el alumno/a deberá indicarlo claramente por escrito, dejando constancia del grado de aplicación de la tecnología en su trabajo y especificando la participación de la herramienta en sus procesos de investigación, análisis y ejecución.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

| Nombre | ISBN |
|---|------|
| MONREAL TEJADA, L. y HAGGAR, R. G. (1987) Diccionario de términos de arte. Barcelona. Edit. Juventud. | |
| FERNÁNDEZ-GALIANO; LÓPEZ MELERO y FALCÓN MARTÍNEZ. (1980) Diccionario de mitología clásica, 1. Madrid. Edit. Alianza Editorial. | |
| CIRLOT, J. (1997) Diccionario de Símbolos. Barcelona. Edit. Círculo de Lectores. | |
| KING, P, y ROUNDHILL, C. (1998) Taller de Arte: Paisajes. Barcelona. Edit. Parramón. | |
| KAMPMANN, L. (1970) Lápices de cera, colección Creaciones Artísticas. París. Edit. Bouret. | |
| KAMPMANN, L. (1970) Colores opacos, colección Creaciones Artísticas. París. Edit. Bouret. | |
| GÓMEZ MOLINA, J. J. (1999) Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid. Edit. Cátedra. Y todos los libros que acompañan a este hito de la edición de arte sobre las cuestiones fundamentales del dibujo. | |
| CARRINGTON, L. (1995) Memorias de abajo. Madrid. Edit. Siruela. | |
| TARKOSVSKI, A. (1997) Esculpir en el tiempo. Reflexión sobre el arte, la estética y la política del cine. Madrid. Edit. Rialp. | |
| RILKE, R. M. (1985) Cartas sobre Cézanne. Barcelona. Edit. Paidós. | |
| RAMÍREZ, J. A. (1993) Duchamp, el amor y el odio, incluso. Madrid. Edit. Siruela. | |
| MUNARI, B. (1968) El arte como oficio. Barcelona. Edit. Labor. | |
| MATISSE, H. (1975) Sobre el arte. Barcelona. Edit. Seix Barral. | |
| MARTÍN PRADA, J. L. (2001) La apropiación postmoderna. Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la postmodernidad. Madrid. Edit. Fundamentos. | |
| MALEVITCH, K. (1975) El nuevo realismo plástico. Madrid. Edit. Alberto Corazón. | |
| KLEE, P. (1989) Diarios. 1898-1918. Madrid. Edit. Alianza. | |
| KANDINSKY, W. (1973) De lo espiritual en el arte. Barcelona. Edit. Seix Barral. | |
| JIMÉNEZ, J. (1986) Imágenes del hombre. Fundamentos de estética. Madrid. Edit. Tecnos. | |
| HUGHES, R. (2000) El impacto de lo nuevo. El arte del siglo XX. Trad. Manuel Pereira. Barcelona. Edit. Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores. | |

| | |
|---|--|
| DUCHAMP, M. (1978) Escritos. Duchamp du Signe. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. | |
| DUBUFFET, J. (1975) Escritos sobre arte. Barcelona. Edit. Seix Barral. | |
| CORTÉS, J. M. (1997) Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el Arte. Barcelona. Edit. Anagrama. | |
| CALABRESE, O. (1993) Cómo se lee una obra de arte. Madrid. Edit. Cátedra. | |
| BERENSON, B. (1966) Estética e historia de las artes visuales. México. Edit. Fondo de Cultura Económica. | |
| CALVO SERRALLER (1981) Fuentes y documentos para la Historia del Arte. Ilustración y Romanticismo. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. | |
| APOLLINAIRE, G. (1913) Meditaciones estéticas. Los pintores cubistas. Madrid. Edit. Visor. | |
| BARR Jr., A. H. (1989) La definición del arte moderno. Madrid. Edit. Alianza. | |
| READ, H.: (1956) Imagen e Idea. México. Edit. Fondo de Cultura Económica. | |
| PANOFSKY, E. (1993) El significado en las Artes Visuales. Madrid. Edit. Alianza Forma. | |
| PANOFSKY, E. (1989) Estudios sobre iconología. Madrid. Edit. Alianza. | |
| MOTOS, T. (1999) Juegos creativos de lenguaje. Santiago de Compostela. Edit. Universidad de Santiago de Compostela | |
| KEPES, G. (1976) El lenguaje de la visión. Buenos Aires. Edit. Infinito. | |
| GOODMAN, N. (1990) Maneras de hacer mundos. Madrid. Edit. Visor. | |
| GOMBRICH, E. H. (1962) Arte e ilusión. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. | |
| GARRONI, E. (1973) Proyecto de semiótica, mensajes artísticos y mensajes no verbales. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. | |
| BRENOT, P. (1997) El genio y la locura. Barcelona. Edit. B.S.A. | |
| BARRON, F. (1976) Personalidad creadora y proceso artístico. Madrid. Edit. Marova. | |
| BERGER, J. (1980) Modos de Ver. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. | |
| BELJON, JJ. (1993) La gramática del arte. Ediciones Celeste. | |
| HAYES, A. G. (2014) Competencia cultural y artística. Madrid. Edit. Alianza Editorial. | |
| EISNER, E. (2002) El arte y la creación de la mente. Barcelona. Edit. Paidós | |
| EISNER, E. (1992) La incomprendida función de las artes en el desarrollo humano. Revista española de pedagogía, 50 | |
| ECO, U. (1990) La definición del arte. Barcelona. Edit. Martínez Roca. | |
| DE BONO, E. (1999) El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas. México. Edit. Paidós. | |
| CSIKSZENTMIHALYI, M. (1998) Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención. Barcelona. Edit. Paidós. | |
| ARAÑO J. (2003) La Investigación en las Artes Visuales. Sevilla: Servicios de Publicaciones de la Universidad de Sevilla. | |
| AMABILE, T.M. (1998) Como matar la creatividad. Harvard Business Review. | |
| AMABILE, T.M. (1998) Como matar la creatividad. Harvard Business Review. | |
| AGUIRRE, I (2000) Teoría y práctica en la Educación Artística; ideas para una revisión pragmática de la experiencia estética. Barcelona: Octaedro. | |
| ARNHEIM, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística. Barcelona. Edit. Paidós. | |
| SMITH, S. (1985) Cómo dibujar y pintar. Madrid. Edit. H. Blume. | |
| LOCHE, R (1975) La litografía. Barcelona. Edit. R. Torres. | |
| DOERNER, M. (1975) Los materiales de pintura y su empleo en el arte. Barcelona. Edit. Reverte. | |
| DALLEY, T. (1980) Guía completa de ilustración y diseño. Madrid. Edit. H. Blume. | |
| CHAMBERLAIN, W. (1982) Grabado en relieve y técnicas afines. Madrid. Edit. Cátedra. | |
| CHAMBERLAIN, W. (1988) Aguafuerte y grabado. Madrid. Edit. H. Blume. | |
| LARRAYA, T. (1979) Xilografía. Barcelona. Edit. Meseguer. | |
| KANDINSKY, W. (1983) Cursos de la Bauhaus. Madrid. Edit. Alianza. | |
| MALTESE, C. (Comp). (1982) Las técnicas artísticas. (Dibujo. Grabado y estampación. Pintura). Madrid. Edit. Cátedra. | |
| IGNOTOFSKY, R. (2020). Mujeres en el arte. Madrid. Edit. Nordica libros. | |

| | |
|--|--|
| MUNARI, B. (1983). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona. Edit. Gustavo Gili Borrar | |
| SMIT, S. (1982). Manual del artista. Madrid. Edit. Blume. | |
| MAYER, R. (1993). Materiales y técnicas del arte. Madrid. Edit Tursen & Hermann Blume. | |
| KUPPERS, H. (1980). Fundamentos de la teoría de los colores. Barcelona. Edit. Gustavo Gili. | |
| HAYES, C. (1981). Guía completa de pintura y dibujo. Madrid. Edit. Blume. | |
| ALBERS, J. (1979). La interacción del color. Madrid. Edit. Alianza. | |
| COLLINS, O. (1984). Técnicas de los artistas modernos. Madrid. Edit. Blume. | |

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

| Nombre | Inicio | Fin |
|--|----------------|----------------|
| Visitas exposiciones sala "Amós Salvador" | 09/09/2025 | 31/05/2026 |
| Visita "Muestra de Arte Joven 2025-2026": entrega de premios y visita a la exposición en la ESDIR (<i>Fecha por determinar siempre en el mes de noviembre</i>) | Noviembre 2025 | Noviembre 2025 |
| Exposición ilustraciones proyecto #COVIDA + Con voz propia: avanzando en el Proyecto lingüístico de Centro. | 02/03/2026 | 27/03/2026 |
| Exposición Autorretratos "Retrato de artista adolescente" | 02/03/2026 | 27/03/2026 |
| Sala de exposiciones Biblioteca Rafael Azcona | | |
| Viaje a Bilbao | 12/03/2026 | 31/03/2026 |
| <i>Visitas al Guggenheim, Museo de BBAA y otras salas y centros de arte de Bilbao (Rekalde, Alhóndiga, etc.). Fecha por determinar en la 2-3ª evaluación.</i> | | |

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

| Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es: | |
|---|---------------|
| Pruebas de ejecución: | 18,06% |
| Presentación de un producto: | 38,89% |
| Revisión del cuaderno o producto: | 25,00% |
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial: | 2,22% |
| Composición y/o ensayo: | 5,83% |
| Trabajo monográfico o de investigación: | 10,00% |

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica de 2º Bachillerato de Artes). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así con el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

| Comienzo aprox. | Nombre de la unidad de programación (UP) | Periodos |
|-----------------|--|----------|
| 11-09-2024 | 1.- La ilustración editorial | 14 |
| 09-10-2024 | 2.- Arte Pop | 18 |
| 13-11-2024 | 3.- El paisaje urbano | 7 |
| 27-11-2024 | 4.- La acuarela | 21 |
| 09-01-2025 | 5.- Los polímeros | 18 |
| 13-02-2025 | 6.- La técnica mixta | 21 |
| 27-03-2025 | 7.- El collage | 20 |
| 08-05-2025 | 8.- El grabado en hueco y en relieve | 18 |

1.- LA ILUSTRACIÓN EDITORIAL (14 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situación de aprendizaje descritas a continuación.

PÁGINA ILUSTRADA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A1. El lenguaje gráfico-plástico: forma, color, textura y composición. Su evolución histórica.

A4. La conservación de las obras gráfico-plásticas. La protección de la creatividad. Aspectos fundamentales de la propiedad intelectual. Copias y falsificaciones.

A5. Perspectiva de género, perspectiva intercultural y perspectiva inclusiva en las producciones gráfico-plásticas.

B1. Materiales, útiles y soportes asociados al dibujo. Características y terminología

específica. F1. Metodología proyectual.

F2. Estrategias para la planificación y desarrollo de proyectos gráfico-plásticos. La organización de los equipos de trabajo.

F5. Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento. El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador. La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización de una ilustración para un relato largo, cuento o novela con lápices de colores. Bocetos y justificación de ideas.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 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.
- 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.
- 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 de desempeño determinados.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

ACTIVIDAD: «MIRA LO QUE OIGO»; PÁGINA ILUSTRADA DE UN CUENTO O LIBRO ELEGIDO POR EL ALUMNO/A.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|---|---|
| Presentación de un producto | PÁGINA ILUSTRADA PARA UN RELATO DE ELECCIÓN PROPIA. «MIRA LO QUE OIGO» | 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. (1) 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. (1) 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. (1) 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. (1) |

2.- ARTE POP (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situación de aprendizaje descrita a continuación.

¿ARTE POP? ¡¡¡POP QUÉ!!!

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A6. Estrategias de investigación, análisis, interpretación y valoración crítica de productos culturales y artísticos.

E1. Otras técnicas, materiales y procedimientos en la expresión gráfico-plástica. F3. Proceso de elaboración de una obra pictórica.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados. Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula, así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo. Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

PROPUESTA GRÁFICA CRÍTICA BASADA EN LOS ELEMENTOS DISTINTIVOS DEL TRABAJO DE ANDY WARHOL Y ROY LICHTENSTEIN.

La obra de Warhol y Linchtenstein son dos cimas del arte pop en su vertiente americana. Lo que se propone al alumnado es estudiar la obra de estos dos artistas, las circunstancias sociales, económicas y políticas de EE.UU en aquellos años 60 y el auge de la comunicación de masas que transformó, después de la Segunda Guerra Mundial, el estatus de la imagen y sus canales de distribución y difusión. Ambos trabajaron más allá de los convencionalismos que su obra puede aparentar en principio. La tristeza de un Warhol (Estrella de Diego) junto a la congelación de la gestualidad expresionista en Linchtenstein que permiten atisbar el arte posterior ensimismado en la incipiente posmodernidad. Quizás fue el último estertor de una pintura que clamaba por sobrevivir o gemía lastimeramente por desaparecer. Es el penúltimo adiós de la pintura camino de su reformulación en la actualidad.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

- 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.
- 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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

ACTIVIDAD: «PROPUESTA PICTÓRICA HECHA CON ROTULADORES. BOCETOS Y PRUEBAS»

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------|---|---|
| Pruebas de ejecución | PROPUESTA PICTÓRICA HECHA CON ROTULADORES. BOCETOS Y PRUEBAS. | 1.2.- Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. (1) 2.1.- Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. (1) 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. (1) |

3.- EL PAISAJE URBANO (7 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situación de aprendizaje descrita a continuación.

PAISAJE URBANO. Ya no hay jardines como los de Monet; solo las cataratas de sus ojos.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A2. Soportes, utensilios, pigmentos, aglutinantes y disolventes asociados a las diferentes técnicas gráfico-plásticas. Interacción entre materiales.

B2. Técnicas secas: lápices de grafito, carboncillo, lápices compuestos, sanguinas, barras grasas, de color y pasteles.

C1. Materiales, útiles y soportes. Características y terminología específica.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual. Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

ACTIVIDAD: «BOSQUEJOS A LA TÉCNICA DEL PASTEL DE LOS JARDINES DEL PARQUE DEL EBRO QUE RODEAN EL INSTITUTO».

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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 de desempeño determinados.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

ACTIVIDAD: «MÁS SOMBRA DA UN ÁRBOL... (Cuaderno de apuntes y bosquejos)»

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|----------------------------------|--|---|
| Revisión del cuaderno o producto | DIBUJO DEL NATURAL CON PASTELES | 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. (1) 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. (1) |

4.- LA ACUARELA (21 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

INTERPRETACIÓN A LA ACUARELA DE UNA OBRA PICTÓRICA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

A3. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Soportes y materiales sostenibles.

C2. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

«INTERPRETACIÓN PERSONAL DE UNA OBRA PICTÓRICA CON LA TÉCNICA DE LA ACUARELA»

(con independencia de que la obra elegida para hacer esta actividad haya sido realizada con esta técnica u otra distinta).

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

ACTIVIDAD: «¿ES UN PÁJARO? ¿ES UN AVIÓN? NO: ES UN RÍO Y SU EVAPORACIÓN»

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|---|---|
| Presentación de un producto | «¿ES UN PÁJARO? ¿ES UN AVIÓN? NO: ES UN RÍO Y SU EVAPORACIÓN» | 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. (1) 2.1.- Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. (1) 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. (1) |

5.- LOS POLÍMEROS (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LOS POLÍMEROS Y LA ABSTRACCIÓN.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

C2. Técnicas al agua: acuarela, témpera y acrílico.

F4. Exposición y difusión de proyectos gráfico-plásticos.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus

respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilite la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

REALIZAR UNA OBRA PERSONAL MEDIANTE LA TÉCNICA DEL ACRÍLICO, CON INDEPENDENCIA DE QUE LA OBRA RESULTANTE ALCANCE UN GRADO MAYOR O MENOR DE ABSTRACCIÓN.

Cuando tratamos de definir gráficamente un concepto abstracto inmediatamente pensamos en una obra que “traduzca”, “manifieste” o en el mejor de los casos “ilustre” la complejidad de dicho concepto. La eterna y aburrida pugna entre la imagen y la palabra. No es sencillo imaginar una obra que trate, por ejemplo, del tiempo y que a la vez se aleje de las manidas formulaciones visuales que a todos se nos aparecen como primeras opciones, todas tan pintorescas, poéticas y pseudopsicológicas como la representación de la edad en la vejez, un árbol viejo o un reloj de arena. Hablar de abstracción es inducir al alumnado a una práctica libre y sin cortapisas donde la materia se fija y mezcla en la superficie movida por el desconocimiento la ansiedad, incluso por la curiosidad, antes que por la reflexión y la emoción. Pero no queriendo sacrificar lo que de iluminador tiene la valentía del desconocedor, ni tampoco deseando pautar continuamente el mundo de motivos a disposición del alumnado para la realización de sus trabajos, dejamos que en esta ocasión, las obras creadas se abismen en la abstracción a sabiendas de que los resultados serán un refrito de casualidades, frustraciones, y emborronamientos (cuando no salpicados y goterones) aquí y allá, que no lo salva ni la figuración, pues en ella el alumnado encuentra modelos que la animación ha impuesto masivamente sin discusión y como patrones de conducta visual y social.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje.

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.

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 de desempeño determinados.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

ACTIVIDAD: «CUANDO PLANCHO SÁBANAS EN LA HABITACIÓN ESTOY DENTRO DE UN ROTHKO»

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|--------------------------------|--|
| Presentación de un producto | ROTHKO EN MI HABITACIÓN | 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. (1) 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. (4) 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. (1) |

ACTIVIDAD: EXAMEN TEÓRICO.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|---|-----------------------|--|
| Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial | EXAMEN TEÓRICO | 1.2.- Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. (1) |

6.- LA TÉCNICA MIXTA (21 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

LA TÉCNICA MIXTA

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

B3. Técnicas húmedas y mixtas. La tinta y sus herramientas.

C3. Técnicas sólidas, oleosas y mixtas. Temple al huevo. Encaustos. Pasteles. Óleos. Óleos miscibles al agua. Pinturas biodegradables.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el curriculum, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

CONCEPT ART PARA UN VIDEOCLIP UTILIZANDO COMO MÍNIMO DOS TÉCNICAS VISTAS EN CLASE.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

ACTIVIDAD: REALIZACIÓN DE VARIAS IMÁGENES CON LA TÉCNICA QUE MÁS SE ADECUÉ A LA INTENCIÓN EXPRESIVA.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|------------------------|-----------------|---|
| Composición y/o ensayo | Procedimiento 1 | 2.1.- Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. (1) 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. (1) |

7.- EL COLLAGE (20 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL COLLAGE

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

E2. La imagen digital. Arte digital

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilite la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

COLLAGE DIGITAL (Y UN FOTOMONTAJE ANALÓGICO A LO MAX ERNST) DONDE LOS ALUMNOS VUELQUEN SUS AMBICIONES. FANTASÍAS, ILUSIONES, ETC..., MÁS ALLÁ DE SUS RUTINAS DIARIAS DURANTE EL CURSO ESCOLAR.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

ACTIVIDAD: COLLAGE DIGITAL Y FOTOMONTAJE ANALÓGICO.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando

los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|--|---|
| Presentación de un producto | COLLAGE DIGITAL Y FOTOMONTAJE ANALÓGICO | 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. (1) 1.2.- Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. (1) 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. (1) 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. (1) |

8.- EL GRABADO (18 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

EL GRABADO

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

D1. Materiales, útiles, maquinaria y soportes. Terminología específica.

D2. Monoimpresión y reproducción múltiple. La obra gráfica. Monotipia plana. Estampación en relieve. Xilografía. Linóleo.

D4. Estampación en hueco. Calcografía. Técnicas directas e indirectas.

D5. Estampación plana. Método planográfico. Litografía. Método permeográfico. Serigrafía. Método electrónico. Copy Art.

El carácter de la asignatura permite el desarrollo de actividades abiertas donde el alumno adaptará sus respuestas en función de su autoconocimiento.

El fomento de la creatividad debe convertirse en técnica, instrumento y elemento catalizador que posibilita la génesis de las propuestas del alumnado, que vincula análisis, conocimientos, propuestas y resultados.

Debe promoverse desde la libertad y el buen clima de aula así como del pensamiento crítico y autoevaluador.

La exploración de los diferentes niveles de conocimiento (comprensión, análisis, síntesis, evaluación) debe culminar en el proceso de creación de proyectos sencillos, desde la incentivación de la autonomía y responsabilidad del alumnado.

La organización metodológica debe hacer consciente al alumno de la importancia del aprendizaje por descubrimiento y exploración, de la resolución de problemas y del trabajo por proyectos, donde los límites quedan establecidos por el alumno y no por el currículo, materia o docente.

La interrelación de los aprendizajes, no debe quedar únicamente entre los saberes de esta materia, sino

entre asignaturas estrechamente relacionadas, así como con el bagaje vital del alumno, lo que le permitirá afrontar nuevos retos y optimizar el desarrollo cognitivo.

Las tecnologías de la información y la comunicación deben ser medio, instrumento y fuentes vitales en el aula que abran posibilidades inmensas de enriquecimiento curricular, así como de apertura de los aprendizajes al mundo exterior físico o virtual.

Un aspecto esencial de la materia es la importancia del vínculo de los procesos e instrumentos de aprendizaje y evaluación, que deben ser presentados de manera clara al alumno para permitirle ser consciente de su evolución, reflexionar sobre su aprendizaje y compromiso de manera autónoma y reflexiva.

Todo ello permitirá ordenar de manera coherente los elementos curriculares y garantizar la evaluación continua, educadora, objetiva y favorecedora de la mejora.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

REALIZAR UN GRABADO AL LINÓLEO (GRABADO EN RELIEVE) Y UNA BREVE TIRADA DE PRUEBAS ANTES DE SU SERIACIÓN FINAL: DISTINGUIR ENTRE UNA PRUEBA DE ESTADO (P/E); PRUEBA DE ARTISTA (P/A); Y «BON À TIRER» (BAT).

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

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.

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.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

ACTIVIDAD: GRABADO AL LINÓLEO. TEMA LIBRE.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|-----------------------------|----------------------------|---|
| Presentación de un producto | GRABADO AL LINÓLEO. | 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. (1) 5.2.- Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica. (1) |

ACTIVIDAD: REALIZAR UN MONOTIPO SOBRE ACETATO O PLANCHA DE METAL.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

| Tipo | Nombre | Criterios evaluados (peso) |
|--|-------------------------------|--|
| Trabajo monográfico o de investigación | MONOTIPO SOBRE ACETATO | 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. (1) 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. (1) |
|--|--|---|

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media ponderada de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica.

| Competencias específicas | Peso |
|--|------|
| Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica | |
| 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. | 1 |
| 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. | 1 |
| 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. | 1 |
| 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 de desempeño determinados. | 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. | 1 |

La calificación de Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación Técnicas de Expresión Gráfico-Plástica =

$$CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1, En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2, CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la

valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

| Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados | Peso |
|---|------|
| 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. | |
| 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. | 1 |
| 1.2.- Comparar los elementos, técnicas y procedimientos empleados en distintas producciones gráfico-plásticas, identificando diferencias y aspectos comunes, y estableciendo relaciones entre ellos. | 1 |
| 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. | 1 |
| 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. | |
| 2.1.- Seleccionar creativamente los recursos gráfico-plásticos adecuados en función de la situación expresiva o la intencionalidad del desempeño solicitado. | 1 |
| 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. | 1 |
| 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. | |
| 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. | 1 |
| 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. | 1 |
| 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 de desempeño determinados. | |
| 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. | 1 |
| 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. | 1 |
| 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. | 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. | |

| Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados | Peso |
|--|------|
| 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. | 1 |
| 5.2.- Identificar y valorar las oportunidades de desarrollo personal y profesional que se derivan del conocimiento de las técnicas de expresión gráfico-plástica. | 1 |

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 5 se calculará a través de la siguiente media

ponderada:

$$\text{calificación CE5} = \text{CEV5.1} \times 1 + \text{CEV5.2} \times 1 + 1$$

En la anterior fórmula, CEV5.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 5.1, en general, CEV5.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n"

