CORRIGIENDO.ES · PACK LOMLOE COMPLETO

Educacion plastica visual y audiovisual · 1.º ESO · Castilla-La Mancha

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

Normativa	Decreto 82/2022, de 12 de julio
Generado	27/05/2026 22:34

8	16	24
Competencias	Criterios	Saberes

> Curso bisagra entre Primaria y la evaluación competencial completa. Recibe alumnado de procedencia muy heterogénea, lo que exige evaluación inicial diagnóstica documentada y plan de refuerzo proporcional.

Índice

1. Resumen normativo
2. Competencias específicas (explicadas)
3. Criterios de evaluación (con evidencia)
4. Saberes básicos (con actividad de aula)
5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
· Sugerencias DUA por CE
· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Educacion plastica visual y audiovisual
Curso	1.º ESO
Comunidad Autónoma	Castilla-La Mancha
Decreto autonómico	Decreto 82/2022, de 12 de julio
Particularidad	Sin particularidad autonómica destacada en la ficha.

2. Competencias específicas

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

CE.1 · Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas ha…

TEXTO OFICIAL

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

RESUMEN CLARO

Apreciar cómo el arte refleja las ideas de una época y entender por qué debemos cuidar nuestro patrimonio cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga obras de arte, analiza qué valores sociales transmiten y propone acciones para conservar el patrimonio de su entorno cercano.

NO ES

No es memorizar un listado de autores y fechas. No es identificar estilos artísticos de forma aislada sin contexto social ni compromiso ético.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investigar un monumento local, identificar qué valores representa para la comunidad y diseñar un cartel para concienciar sobre su conservación.

valorar

CE.2 · Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con alguna…

TEXTO OFICIAL

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

RESUMEN CLARO

Saber explicar por qué y cómo han creado sus obras, comparándolas con las de otros artistas y compañeros para aprender del intercambio.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado describe sus procesos creativos, justifica sus decisiones artísticas y analiza similitudes o diferencias con obras de arte famosas y de sus propios compañeros.

NO ES

No es solo describir qué colores usaron. No es criticar negativamente el trabajo ajeno. No es memorizar fichas técnicas de cuadros históricos sin conexión personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Tras realizar un autorretrato, el alumnado explica su proceso en un mural comparándolo con un autorretrato de Frida Kahlo y el de un compañero.

`explicar`

CE.3 · Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de ob…

TEXTO OFICIAL

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

RESUMEN CLARO

Aprender a mirar y comprender obras de arte y cine con curiosidad, disfrutando de la experiencia para ampliar su propia creatividad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras diversas, reflexiona sobre lo que transmiten, respeta distintas visiones creativas y conecta lo visto con su propio mundo interior.

NO ES

No es memorizar una lista de autores o fechas históricas. No es copiar un cuadro. Es entender por qué una imagen nos impacta.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza el uso del color en una película de animación y explica cómo influye en las emociones de la escena.

`analizar`

CE.4 · Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, d…

TEXTO OFICIAL

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

RESUMEN CLARO

Investigar cómo y por qué se hicieron ciertas obras de arte para inspirarse y encontrar soluciones creativas propias.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras de arte, investiga sus materiales y mensajes, y reflexiona sobre cómo el contexto influye en lo que el artista quiso transmitir.

NO ES

No es memorizar fechas de cuadros ni nombres de autores. No es copiar una obra famosa. Es entender el cómo y el porqué para aprender de ello.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investigar el uso del color en el arte pop y crear un collage que use esa misma lógica visual para un tema actual.

`analizar`

CE.5 · Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herr…

TEXTO OFICIAL

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

RESUMEN CLARO

Crear obras propias usando materiales adecuados para transmitir ideas o sentimientos personales, ganando confianza en su capacidad expresiva.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con diversas técnicas y materiales para elaborar proyectos artísticos que reflejen sus pensamientos, emociones y su forma de ver la realidad.

NO ES

No es copiar láminas paso a paso. No es solo dominar el dibujo técnico. No es repetir ejercicios mecánicos sin una intención comunicativa o emocional.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un mural colectivo utilizando técnicas mixtas para representar cómo se sienten durante su primer año en el instituto.

`crear`

CE.6 · Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las…

TEXTO OFICIAL

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

RESUMEN CLARO

El alumnado utiliza influencias artísticas de su entorno cercano para inspirar sus propios trabajos y definir su estilo personal y cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras de arte locales, analiza sus características únicas y las incorpora de forma creativa en sus proyectos artísticos personales.

NO ES

No es copiar láminas de forma mecánica ni memorizar fechas de artistas. No es reproducir sin entender el contexto o sin aportar visión propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar un logotipo personal utilizando patrones geométricos encontrados en la arquitectura tradicional o en el arte urbano de su propio barrio.

conectar

CE.7 · Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, …

TEXTO OFICIAL

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

RESUMEN CLARO

Usar herramientas y reglas del arte, sumando la tecnología, para crear proyectos propios con intención estética y originalidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con materiales tradicionales y digitales para dar forma a una idea personal, integrando diferentes lenguajes visuales en una obra final.

NO ES

No es repetir ejercicios técnicos aislados ni copiar láminas. No es usar el ordenador solo para buscar fotos, sino para crear algo nuevo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un cartel publicitario combinando dibujo manual escaneado y retoque digital para promocionar un evento escolar sostenible.

aplicar

CE.8 · Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del pú…

TEXTO OFICIAL

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

RESUMEN CLARO

Saber mostrar y difundir las obras propias ajustando el mensaje y el formato según quién sea el público para ganar confianza y visibilidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona sus mejores trabajos, elige el canal adecuado para exponerlos y adapta la presentación para conectar con una audiencia real o simulada.

NO ES

No es solo terminar un dibujo y guardarlo en la carpeta. No es una exposición pasiva sin destinatario ni una simple entrega de tareas al profesor.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Crear un portfolio digital o una galería física donde expliquen sus obras a compañeros de otros cursos mediante códigos QR o cartelas.

comunicar

3. Criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	**Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.** Identificar el contexto social e histórico de obras artísticas, analizando su función, valores y la representación de género para valorar el patrimonio cultural. *Evidencia:* El alumnado realiza un análisis escrito o presentación visual donde identifica el contexto, la finalidad y la perspectiva de género de obras plásticas seleccionadas. *Contexto:* Análisis guiado de obras de arte significativas mediante fichas técnicas que incluyan el estudio del papel de la mujer y el contexto histórico. *Evitar:* Limitarse a la descripción formal o técnica de la obra (colores, formas) ignorando el análisis del contexto social y la perspectiva de género.	**Rubrica produccion** Verbo: **Reconocer**
1.2	CE.1	**Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.** Analizar obras de arte mediante guías de observación para explicar por qué es fundamental proteger y conservar el patrimonio cultural como herencia colectiva. *Evidencia:* El alumnado realiza una ficha de análisis técnico y crítico de una obra artística, identificando sus valores culturales y proponiendo acciones para su conservación preventiva. *Contexto:* Estudio de casos de monumentos o piezas artísticas locales degradadas, donde se debate sobre el impacto de la pérdida del patrimonio en la identidad social. *Evitar:* Confundir la valoración del patrimonio con un examen memorístico de historia del arte, sin vincularlo a la necesidad de protección y conservación física.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
2.1	CE.2	**Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.** Explicar el proceso creativo desde la idea inicial hasta el resultado final, justificando las decisiones tomadas y evitando el uso de clichés o estereotipos visuales. *Evidencia:* El alumnado entrega un diario de aprendizaje o memoria técnica donde describe las fases de su creación y analiza la influencia de referentes culturales diversos. *Contexto:* Durante la fase de bocetado y finalización de un proyecto artístico, el alumnado reflexiona sobre cómo ha transformado su idea inicial en una obra física. *Evitar:* Calificar exclusivamente la calidad técnica del dibujo final sin valorar la reflexión escrita sobre el proceso creativo o la superación de prejuicios estéticos.	**Portfolio** Verbo: **Explicar**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	**Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.** Analizar y comparar obras propias, de compañeros y del patrimonio mediante guías, fomentando el respeto por la diversidad cultural y el desarrollo de la sensibilidad estética. *Evidencia:* El alumnado realiza fichas de análisis o comentarios escritos donde identifica elementos visuales en obras diversas, comparando sus propios trabajos con referentes artísticos y de sus compañeros. *Contexto:* Actividades de crítica guiada en el aula donde se proyectan obras y se comparan con los ejercicios prácticos realizados por los estudiantes. *Evitar:* Confundir la capacidad de análisis crítico y estético con la destreza técnica o calidad plástica del dibujo realizado por el alumno.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
3.1	CE.3	**Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario proprio.** Identificar y explicar obras artísticas de diferentes épocas, analizando sus elementos visuales y el papel de la mujer para ampliar el repertorio visual propio. *Evidencia:* El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde identifica autores, estilos y elementos formales, incluyendo una reflexión sobre la perspectiva de género. *Contexto:* Actividad de visionado y debate sobre obras de arte históricas y contemporáneas, seguida de la redacción de un comentario crítico guiado. *Evitar:* Evaluar únicamente la capacidad de dibujo o técnica plástica del alumno en lugar de su capacidad de análisis crítico y comprensión del contexto cultural.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
3.2	CE.3	**Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.** Expresar y justificar razonadamente las sensaciones, emociones y opiniones personales que despierta la observación de obras artísticas, manteniendo una actitud de respeto hacia otras interpretaciones. *Evidencia:* El alumnado realiza un comentario crítico, escrito u oral, sobre una obra visual donde identifica emociones propias y justifica su opinión estética mediante argumentos coherentes. *Contexto:* Tras la visualización de una obra o exposición, se organiza un debate o diario de clase donde cada estudiante explica qué le transmite la pieza. *Evitar:* Confundir la capacidad de argumentar la experiencia estética con la simple descripción técnica de los elementos formales de la obra de arte.	**Rubrica produccion** Verbo: **Argumentar**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	**Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, mostrando interés y eficacia en la investigación, la experimentación y la búsqueda de información.** Identificar y analizar técnicas y lenguajes artísticos en diversas obras, relacionándolos con su contexto histórico y social mediante la búsqueda eficaz de información. *Evidencia:* El alumnado entrega una ficha de análisis o presentación digital donde identifica materiales, técnicas y el contexto histórico de diversas producciones artísticas seleccionadas. *Contexto:* Investigación guiada sobre un movimiento artístico específico donde el alumnado debe explicar cómo la tecnología de la época influyó en el resultado final. *Evitar:* Calificar la destreza técnica en la ejecución de un dibujo en lugar de la capacidad de identificar y contextualizar las técnicas analizadas.	**Rubrica produccion** Verbo: **Reconocer**
4.2	CE.4	**Analizar, de forma guiada, las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.** Identificar elementos visuales en obras artísticas variadas para integrarlos de forma original y creativa en sus propios proyectos y composiciones plásticas. *Evidencia:* El alumnado realiza producciones plásticas o visuales donde se aprecia la aplicación consciente de recursos técnicos y expresivos extraídos del análisis previo de referentes culturales. *Contexto:* Análisis colectivo de obras de distintos estilos y épocas seguido de la creación de un proyecto artístico que fusione elementos de los lenguajes estudiados. *Evitar:* Evaluar la capacidad de memorización de estilos artísticos en lugar de la aplicación práctica y creativa de sus lenguajes en la obra propia.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
5.1	CE.5	**Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.** Crear obras plásticas o audiovisuales propias experimentando con materiales y técnicas para comunicar ideas, sentimientos y visiones personales de forma creativa y reflexiva. *Evidencia:* El alumnado entrega producciones artísticas, físicas o digitales, que muestran el uso experimental de técnicas y materiales para transmitir un mensaje o emoción personal definida. *Contexto:* Desarrollo de proyectos creativos individuales donde se prueban diferentes soportes y herramientas para representar conceptos abstractos o estados de ánimo específicos. *Evitar:* Calificar únicamente el acabado estético final o la 'belleza' de la obra, ignorando el proceso de experimentación técnica y la intención expresiva del alumno.	**Rubrica produccion** Verbo: **Crear**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	**Realizar diferentes tipos de producciones artísticas visuales y audiovisuales individuales o colectivas, justificando y enriqueciendo su proceso y pensamiento creativo personal, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.** Crear obras artísticas propias o en grupo, eligiendo materiales adecuados y explicando razonadamente los pasos seguidos y las decisiones tomadas durante el proceso. *Evidencia:* El alumnado entrega una obra plástica terminada junto a una memoria o diario de aprendizaje donde justifica la elección de técnicas y el desarrollo creativo. *Contexto:* Desarrollo de un proyecto artístico libre o guiado donde se debe documentar la toma de decisiones técnica y expresiva. *Evitar:* Calificar exclusivamente la destreza técnica o el acabado estético final, ignorando la justificación del proceso creativo y la reflexión personal exigida.	**Rubrica produccion** Verbo: **Realizar**
6.1	CE.6	**Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa, abierta y respetuosa.** Analizar y explicar la relación entre obras artísticas actuales y el contexto social propio, identificando cómo influyen en la construcción de la identidad personal. *Evidencia:* El alumnado realiza un comentario crítico o presentación digital donde vincula características visuales de una obra contemporánea con factores sociales de su entorno cotidiano. *Contexto:* Análisis de una manifestación artística cercana, como el arte urbano local o estética de redes sociales, para debatir su impacto en la cultura juvenil. *Evitar:* Limitar la evaluación al análisis formal de la obra (colores, composición) olvidando la conexión obligatoria con los factores sociales y la identidad del alumno.	**Rubrica produccion** Verbo: **Explicar**
6.2	CE.6	**Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.** Incorporar elementos del patrimonio artístico y cultural cercano en proyectos visuales propios, reinterpretándolos desde una perspectiva creativa y personal. *Evidencia:* El alumnado entrega una producción artística (dibujo, diseño o composición) que integra elementos visuales reconocibles de su entorno cultural, justificando su elección personal. *Contexto:* Realización de una obra plástica basada en la reinterpretación de un monumento, artista local o tradición visual del entorno geográfico del centro. *Evitar:* Calificar la copia mimética de una obra de arte del entorno en lugar de valorar la reinterpretación creativa y la visión personal.	**Rubrica produccion** Verbo: **Utilizar**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.1	CE.7	**Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.** Crear un proyecto artístico propio experimentando con diversas técnicas y materiales, ajustándose a un objetivo concreto y demostrando iniciativa en el proceso creativo. *Evidencia:* El alumnado entrega un proyecto visual o audiovisual finalizado junto con un boceto o memoria que justifique la elección de técnicas, materiales y herramientas utilizadas. *Contexto:* Desarrollo de una obra plástica o digital basada en una temática social, donde se deben combinar al menos dos técnicas diferentes aprendidas en clase. *Evitar:* Calificar exclusivamente el acabado estético final de la obra sin valorar el proceso de experimentación técnica o la justificación del uso de los materiales.	**Rubrica produccion** Verbo: **Realizar**
8.1	CE.8	**Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.** Identificar y explicar las funciones sociales y usos de diversas obras artísticas, debatiendo sobre su impacto y las posibilidades profesionales o personales que ofrecen. *Evidencia:* El alumnado realiza un análisis comparativo o una presentación donde identifica las funciones de varias obras y argumenta su importancia en la sociedad actual. *Contexto:* Análisis grupal de imágenes y producciones audiovisuales actuales para debatir su intención comunicativa y su utilidad en diferentes sectores profesionales. *Evitar:* Confundir la valoración de la función social de la obra con una simple descripción técnica o estética de los elementos plásticos.	**Rubrica produccion** Verbo: **Reconocer**
8.2	CE.8	**Desarrollar proyectos, producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando, de manera lógica y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.** Planificar y crear obras artísticas individuales o grupales, siguiendo fases de producción específicas y adaptando el mensaje visual a un público y propósito determinados. *Evidencia:* El alumnado entrega una producción artística final junto con un porfolio o memoria que detalla las etapas de creación y la justificación del diseño según el público. *Contexto:* Diseño de una campaña visual para el centro educativo, donde los estudiantes deben bocetar, ejecutar y presentar su obra enfocada a sus compañeros. *Evitar:* Calificar exclusivamente la calidad técnica de la obra final, ignorando la documentación del proceso de planificación y la falta de adecuación al destinatario.	**Rubrica produccion** Verbo: **Desarrollar**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
8.3	CE.8	**Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos, producciones y manifestaciones artísticas visuales y audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.** Explicar oralmente o mediante soporte visual el proceso creativo seguido, identificando dificultades encontradas, soluciones aplicadas y el aprendizaje personal obtenido tras finalizar la obra. *Evidencia:* El alumnado realiza una presentación oral o digital donde detalla las fases de su creación artística, justifica las decisiones tomadas ante imprevistos y valora su progreso. *Contexto:* Sesión de cierre de proyecto donde cada estudiante o grupo muestra su obra y relata el camino desde el boceto hasta el resultado final. *Evitar:* Evaluar únicamente el acabado estético de la pieza artística, obviando la reflexión sobre los errores cometidos y las estrategias de resolución empleadas durante el proceso.	**Exposicion oral** Verbo: **Explicar**

4. Saberes básicos

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los géneros artísticos.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	
3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.	
2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	
3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	
2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces.	
4	Aplicación en el diseño.	
5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
6	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.	
7	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación	
8	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	
2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	
3	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales	
4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	
5	Edición digital de la imagen fija y en movimiento.	
6	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.	
7	Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

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

CE.1 · 15 % Rubrica generica

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio co...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con ayuda docente algunos elementos básicos de manifestaciones artísticas, sin establecer vínculos con su contexto histórico-social ni reconocer la importancia de su conservación. *Ejemplo: Nombra una obra de arte conocida pero es incapaz de explicar su origen o por qué debe ser protegida.*
2	En proceso	50-69%	Describe rasgos generales de producciones artísticas y reconoce, siguiendo pautas guiadas, algunos factores sociales básicos que las rodean, mostrando una actitud receptiva hacia la protección del patrimonio. *Ejemplo: Completa una ficha técnica sobre un monumento local mencionando su época y una norma básica para su mantenimiento.*
3	Adquirido	70-89%	Explica con claridad la relación entre manifestaciones artísticas seleccionadas y su contexto histórico, valorando el patrimonio como testimonio de la cultura y argumentando razonadamente la necesidad de su conservación. *Ejemplo: Realiza una exposición oral donde analiza cómo una obra refleja los valores de su sociedad y propone medidas concretas para su protección.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente la evolución de los valores sociales a través del arte, integrando diversos ejemplos y demostrando un compromiso activo en la difusión y defensa de la preservación del patrimonio cultural y artístico. *Ejemplo: Diseña un folleto o campaña digital que conecta obras de diferentes épocas, justificando su relevancia histórica y promoviendo acciones de concienciación ciudadana para su salvaguarda.*

CE.2 · 20 % Portfolio

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opin...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada elementos de su producción plástica sin lograr explicar el proceso creativo ni establecer comparaciones con obras de sus iguales o del patrimonio cultural. *Ejemplo: Ficha de trabajo donde el alumno solo enumera los materiales utilizados, sin describir pasos ni intención artística.*
2	En proceso	50-69%	Describe de manera guiada las fases de su producción y realiza comparaciones básicas con otras obras, aunque la justificación de sus opiniones es superficial y le cuesta vincular la intención inicial con el resultado obtenido. *Ejemplo: Comentario breve en clase donde señala que su dibujo es 'parecido' al de un compañero por el uso del color, sin profundizar en el significado.*
3	Adquirido	70-89%	Explica de forma razonada el proceso desde la intención hasta la realización, comparando su obra con la de sus iguales y con referentes del patrimonio, justificando sus opiniones y mostrando una actitud abierta hacia el diálogo intercultural y la superación de estereotipos. *Ejemplo: Diario de aprendizaje que detalla la evolución de un proyecto de diseño, comparándolo con una obra del patrimonio artístico y justificando los cambios realizados durante el proceso.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con autonomía su producción y la ajena, integrando referentes culturales diversos y justificando con rigor técnico y estético la evolución de su trabajo, valorando el intercambio comunicativo como herramienta para la reflexión social y la ruptura de prejuicios. *Ejemplo: Presentación multimedia donde defiende su proyecto audiovisual, argumentando cómo su obra dialoga con una corriente artística histórica y cómo desafía estereotipos visuales contemporáneos.*

CE.3 · 20 % Observacion sistematica

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enri...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con ayuda constante elementos básicos de propuestas plásticas o visuales, mostrando dificultades para expresar impresiones personales o mantener una actitud de respeto hacia las manifestaciones artísticas analizadas. *Ejemplo: Identificación errática de colores o formas básicas en una imagen sin capacidad de descripción técnica.*
2	En proceso	50-69%	Describe propuestas plásticas y audiovisuales sencillas utilizando un vocabulario técnico limitado, expresando sus gustos personales de forma guiada y mostrando una actitud de respeto básica hacia la diversidad de expresiones. *Ejemplo: Ficha de análisis dirigida donde el alumno señala elementos compositivos básicos y comenta brevemente si le gusta la obra.*
3	Adquirido	70-89%	Selecciona y analiza con propiedad diversas propuestas plásticas y audiovisuales, utilizando terminología específica para describir sus elementos y argumentando con respeto el disfrute estético que le producen, enriqueciendo su propio imaginario. *Ejemplo: Comentario crítico escrito sobre una obra de arte donde se analizan técnica, color y composición, justificando la respuesta emocional generada.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza de forma crítica y autónoma propuestas de diversos estilos y épocas, integrando la experiencia estética en su cultura artística individual y comunicando reflexiones profundas que demuestran una interiorización creativa y sensible de la obra. *Ejemplo: Presentación multimedia comparativa entre dos obras de distintas épocas, relacionando sus elementos visuales con la intención comunicativa y el impacto en el espectador.*

CE.4 · 20 % Portfolio

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepc...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con dificultad algunos elementos básicos de las técnicas y lenguajes artísticos, necesitando ayuda constante para reconocer la intención o el contexto de una producción cultural. *Ejemplo: Ficha de trabajo incompleta donde solo se señalan colores o formas sin identificar la técnica pictórica ni el propósito de la obra.*
2	En proceso	50-69%	Reconoce rasgos generales de técnicas y lenguajes artísticos y realiza, bajo supervisión continua, un análisis descriptivo de producciones culturales, identificando de forma elemental su proceso y contexto. *Ejemplo: Comentario breve de una obra donde se nombra la técnica (ej. grabado) y se describe lo que se ve, pero sin profundizar en el porqué de su recepción.*
3	Adquirido	70-89%	Reconoce con precisión técnicas y lenguajes artísticos, analizando de forma guiada y respetuosa el proceso, el producto y su contexto, utilizándolos como fuente de inspiración para la generación de ideas propias. *Ejemplo: Guion de análisis de una obra contemporánea donde se explica la relación entre los materiales usados, la intención del autor y el contexto social de la pieza.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza con profundidad y autonomía las técnicas, lenguajes e intenciones de diversas producciones, estableciendo conexiones complejas entre el contexto y la recepción, y transfiriendo estos hallazgos de forma creativa a sus propias respuestas artísticas. *Ejemplo: Ensayo visual o comparativa crítica entre dos producciones culturales de distintos contextos, integrando los lenguajes analizados en un boceto original para un proyecto personal.*

CE.5 · 25 % Portfolio

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algunas herramientas o materiales, pero tiene dificultades para aplicarlos en producciones propias, limitándose habitualmente a la copia de modelos externos sin mostrar una intencionalidad expresiva o reflexiva clara. *Ejemplo: Un dibujo que reproduce un esquema dado sin variaciones personales ni uso intencionado de los elementos plásticos para transmitir emociones.*
2	En proceso	50-69%	Experimenta con técnicas y soportes siguiendo pautas directas, logrando producciones que expresan ideas o sentimientos básicos. La selección de herramientas es funcional pero poco variada, y la justificación del proceso creativo es superficial. *Ejemplo: Un collage temático donde se utilizan materiales diversos para representar una emoción, aunque la relación entre la técnica elegida y el sentimiento expresado es débil.*
3	Adquirido	70-89%	Realiza producciones artísticas individuales o colectivas seleccionando con autonomía las herramientas y técnicas adecuadas a su propósito. Expresa su visión personal y emociones de forma clara, justificando razonadamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo. *Ejemplo: Una composición pictórica original que emplea el contraste cromático y la textura para comunicar un estado de ánimo específico, acompañada de una breve memoria justificativa.*
4	Avanzado	90-100%	Crea producciones artísticas complejas e innovadoras, integrando diversos lenguajes o soportes con una intencionalidad comunicativa profunda. Demuestra una reflexión crítica exhaustiva sobre su obra y una alta capacidad de autoconfianza, transfiriendo sus hallazgos a nuevos contextos creativos. *Ejemplo: Un proyecto audiovisual o instalación colectiva que combina diferentes técnicas para abordar un tema social, incluyendo una autoevaluación crítica sobre el impacto visual y emocional del resultado.*

CE.6 · 15 % Portfolio

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar elementos básicos de su entorno cultural y no logra integrar referencias artísticas en sus producciones propias, incluso con apoyo docente. *Ejemplo: El alumno realiza una lámina sin incorporar ningún elemento visual o simbólico que haga referencia a su contexto cultural o artístico cercano.*
2	En proceso	50-69%	Identifica de manera guiada algunas singularidades de su entorno y utiliza referencias culturales en sus creaciones de forma literal o imitativa, sin una reflexión clara sobre su identidad. *Ejemplo: Copia un patrón decorativo tradicional de su localidad en un ejercicio de dibujo, pero no sabe explicar qué representa ni por qué pertenece a su cultura.*
3	Adquirido	70-89%	Explica su pertenencia a un contexto cultural analizando aspectos formales y utiliza creativamente referencias artísticas del entorno en sus producciones, justificando su uso para enriquecer el resultado final. *Ejemplo: Crea una composición visual que reinterpreta colores y formas de la arquitectura local, explicando en una breve memoria cómo esos elementos definen su entorno cotidiano.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza con profundidad la relación entre factores sociales y formales de su entorno, integrando y transformando referencias culturales de forma original y crítica para expresar una identidad personal y social definida. *Ejemplo: Diseña un cartel o proyecto audiovisual que fusiona iconografía tradicional con lenguajes contemporáneos, demostrando una apropiación consciente de la cultura para comunicar un mensaje personal.*

CE.7 · 25 % Rubrica generica

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriq...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades severas para aplicar técnicas o convenciones básicas del lenguaje visual, requiriendo guía constante para iniciar un proyecto artístico y omitiendo el uso de tecnologías o la experimentación creativa. *Ejemplo: El alumno no logra finalizar una composición básica y no utiliza los materiales propuestos ni herramientas digitales de apoyo.*
2	En proceso	50-69%	Aplica técnicas y convenciones artísticas de forma mecánica y reproductiva siguiendo pautas directas, incorporando tecnologías de manera puntual pero sin una integración real que enriquezca el diseño del proyecto. *Ejemplo: Realiza un dibujo siguiendo un modelo paso a paso, usando una aplicación digital solo para colorear de forma plana sin experimentar con texturas o luces.*
3	Adquirido	70-89%	Realiza proyectos artísticos aplicando con autonomía las técnicas y convenciones adecuadas, integrando de forma creativa recursos tecnológicos y experimentando con diferentes materiales para cumplir los objetivos propuestos. *Ejemplo: Crea un cartel publicitario que combina dibujo manual con edición fotográfica digital, aplicando correctamente la jerarquía visual y el uso del color.*
4	Avanzado	90-100%	Integra y enriquece el proyecto artístico mediante el uso innovador y consciente de diversas técnicas y tecnologías, demostrando una experimentación original que aporta soluciones creativas complejas y personales. *Ejemplo: Desarrolla una narrativa visual mediante un stop-motion que integra escenografía física construida con materiales reciclados y postproducción digital avanzada para crear efectos expresivos.*

CE.8 · 15 % Portfolio

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar la función de las manifestaciones artísticas y para compartir sus producciones, realizando presentaciones sin tener en cuenta la intención previa ni las características del público, incluso con apoyo docente continuo. *Ejemplo: Presentación de un trabajo plástico sin explicar el proceso seguido ni adecuar el lenguaje o el soporte a quién va dirigido.*
2	En proceso	50-69%	Reconoce funciones básicas en producciones artísticas y comparte sus trabajos de forma sencilla, aunque la adaptación a la intención y al público destinatario es parcial o requiere de pautas muy estructuradas para ser efectiva. *Ejemplo: Exposición oral básica de una lámina donde se menciona la técnica usada, pero sin conectar claramente el resultado con el público al que se dirige.*
3	Adquirido	70-89%	Comparte producciones artísticas adaptando el proyecto de forma coherente a la intención y al público, argumentando sus funciones y exponiendo con claridad tanto el proceso de elaboración como el resultado final. *Ejemplo: Creación de un cartel o folleto visual diseñado específicamente para una campaña escolar, explicando por qué se han elegido ciertos colores y formas para impactar en sus compañeros.*
4	Avanzado	90-100%	Difunde producciones artísticas con una adaptación creativa y precisa al público, evaluando críticamente las oportunidades de desarrollo personal y justificando con rigor las decisiones tomadas durante todo el proceso creativo. *Ejemplo: Organización de una exposición virtual o física que incluye una memoria reflexiva sobre el crecimiento artístico personal y una guía adaptada para diferentes perfiles de visitantes.*

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar organizadores visuales que empleen códigos de color para vincular elementos del lenguaje plástico (línea, color, textura) con los valores sociales de la época (ej. el uso del dorado en el arte bizantino asociado a la divinidad). • Proporcionar réplicas táctiles o modelos 3D simplificados de piezas de patrimonio arquitectónico o escultórico para comprender el volumen y la escala más allá de la imagen bidimensional del libro de texto. • Presentar la evolución de las manifestaciones artísticas mediante líneas de tiempo interactivas que integren capas de información visual: desde el pigmento natural en la prehistoria hasta el píxel en el arte digital contemporáneo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Crear un 'Diario de Restauración' donde el alumnado intervenga gráficamente (mediante collage o retoque digital) una obra deteriorada, justificando visualmente los criterios estéticos aplicados para su conservación. • Diseñar una infografía visual o cómic mudo que narre el proceso de creación de una técnica artística tradicional local, demostrando la comprensión de su valor como testimonio cultural. • Componer un 'Moodboard de Identidad' donde seleccionen y analicen tres obras del patrimonio histórico que reflejen sus propios valores personales o convicciones actuales a través de elementos visuales.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Plantear un desafío de 'Detectives del Patrimonio' centrado en el entorno cercano, donde deban localizar y fotografiar elementos artísticos infravalorados de su barrio para proponer su protección. • Simular un comité de adquisición de un museo donde los alumnos elijan, mediante debate basado en criterios estéticos y sociales, qué obra contemporánea debería conservarse como testimonio para el siglo XXII. • Conectar las manifestaciones artísticas históricas con la cultura visual actual (ej. comparar la función social de los frisos griegos con la narrativa de los murales de arte urbano o el diseño de videojuegos).

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la información artística y cultural.	• Utilizar organizadores gráficos de 'Línea de Tiempo del Proceso' que incluyan desde el boceto inicial hasta el resultado final, permitiendo visualizar físicamente la evolución técnica y creativa. • Presentar las obras del patrimonio cultural mediante 'Muros de Referentes' que combinen la imagen física con códigos QR vinculados a audiodescripciones técnicas y diagramas de composición simplificados. • Facilitar tarjetas de vocabulario visual (flashcards) que asocien conceptos abstractos como 'ritmo visual' o 'equilibrio compositivo' con ejemplos icónicos de la historia del arte y pictogramas explicativos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para que el alumnado demuestre lo aprendido.	• Crear un 'Making-of' en formato vídeo o stop-motion donde el alumno narre oralmente las decisiones tomadas y los cambios de rumbo durante la ejecución de su pieza plástica. • Diseñar una 'Audioguía de Museo' en la que el alumnado compare su obra con una pieza del patrimonio, utilizando un guion estructurado que facilite la justificación de sus opiniones estéticas. • Elaborar un 'Mapa de Conexiones Visuales' donde el alumno relacione mediante flechas, etiquetas y breves notas manuscritas los elementos comunes entre su trabajo y el de un compañero.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo.	• Implementar el rol de 'Comisario de Exposición', permitiendo que los alumnos elijan qué obras de sus compañeros y qué referentes históricos incluir en una muestra colectiva basada en un tema de interés social. • Utilizar 'Contratos de Autoevaluación' donde el alumno decida en qué fase de su progreso (intención, técnica o resultado) quiere poner el foco para su reflexión personal y comparación. • Organizar un 'Debate de Estereotipos Visuales' partiendo de imágenes de la cultura popular actual para que el alumnado sienta la relevancia real de analizar críticamente las producciones audiovisuales.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Múltiples formas de representación	• Uso de láminas táctiles con texturas diferenciadas y relieves para que el alumnado perciba la composición, el ritmo y la jerarquía visual de la obra analizada mediante el tacto. • Presentación de obras de arte mediante descomposiciones por capas (color, línea, geometría) utilizando visores digitales interactivos o acetatos físicos superpuestos para facilitar el análisis estructural. • Incorporación de audios descriptivos que narren la técnica, el contexto y la intención comunicativa de la pieza mientras se observa, permitiendo una doble vía de entrada sensorial.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Múltiples formas de acción y expresión	• Elaboración de un 'Moodboard' sensorial que traduzca las sensaciones de una obra analizada mediante muestras de materiales, paletas de color y texturas, en lugar de un análisis escrito convencional. • Creación de un micro-podcast o audio-guía de la obra donde el alumnado explique su interpretación personal y técnica, permitiendo la expresión oral frente a la producción de textos complejos. • Realización de un 'remix visual' o collage digital donde el alumnado intervenga una obra clásica para demostrar su comprensión de los elementos compositivos y el lenguaje visual.
Implicación / motivación	Múltiples formas de implicación	• Simulación de un rol de 'Comisario de Arte' donde el alumnado debe seleccionar y justificar obras para una galería virtual basada en sus propios intereses (videojuegos, moda, cine). • Implementación de retos de 'Búsqueda del Tesoro Iconográfico' donde deben identificar símbolos ocultos o secretos técnicos en las obras para desbloquear la siguiente fase de la actividad. • Conexión del análisis artístico con la cultura visual cotidiana, comparando esquemas compositivos de pinturas clásicas con encuadres de películas actuales o interfaces de redes sociales.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Muestrarios matéricos comparativos: Paneles físicos y digitales que desglosan una obra en sus capas técnicas (soporte, imprimación, mancha y detalle) para visualizar el proceso constructivo oculto. • Infografías de gramática visual: Esquemas que traducen conceptos abstractos como ritmo, tensión o equilibrio mediante ejemplos contrastados de arte clásico, diseño de videojuegos y cultura visual urbana. • Cápsulas de contexto inmersivo: Uso de códigos QR vinculados a paisajes sonoros o recreaciones 3D del entorno original (taller, catedral, calle) donde se gestó la producción artística analizada.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Bitácora de experimentación híbrida: Registro del proceso creativo que permite combinar bocetos analógicos, fotografías de pruebas de color y notas de voz sobre las decisiones técnicas tomadas. • Proyectos de apropiacionismo multimodal: Reinterpretación de una técnica estudiada mediante un medio de libre elección, como un diorama con materiales reciclados, un stop-motion del proceso o un collage digital. • Curaduría de Moodboards críticos: Creación de paneles visuales donde el alumnado conecte una obra analizada con sus propias propuestas estéticas, justificando la intención mediante etiquetas de texto o iconos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Desafíos de Ingeniería Inversa: Presentar un producto artístico final y retar al alumnado a deducir, mediante la experimentación con materiales en el aula, qué herramientas y pasos se utilizaron para su creación. • Itinerarios de exploración por intereses: Ofrecer diversos focos de análisis (arte urbano, diseño de personajes o artesanía tradicional) para que el alumno elija el contexto cultural que más le resuene como fuente de ideas. • Muro de Semillas Creativas: Espacio físico o virtual compartido donde las conclusiones del análisis de cada alumno se transforman en 'retos' o sugerencias visuales para los proyectos de sus compañeros.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para que el alumnado perciba y comprenda las posibilidades del lenguaje visual.	• Muestrarios táctiles y visuales de técnicas: paneles físicos con muestras reales de texturas (grafito, témpera con carga, collage) junto a códigos QR que enlazan a vídeos de la ejecución técnica desde plano cenital. • Organizadores gráficos de composición: plantillas transparentes (acetatos) con esquemas compositivos (regla de tercios, simetría, espiral) para superponer sobre obras de referencia y entender la estructura visual de forma tangible. • Diccionarios visuales de simbología: guías que asocian conceptos abstractos y emociones (ira, calma, velocidad) con paletas cromáticas específicas y tipos de línea, facilitando la traducción de sentimientos a lenguaje plástico.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para que el alumnado demuestre su creatividad y dominio técnico.	• Elección de soporte y formato final: permitir que el mensaje artístico se materialice mediante un fanzine autoeditado, una intervención fotográfica digital o una escultura de ensamblaje con materiales reciclados, según la destreza del alumno. • Diarios de proceso multimodales: registro de la evolución de la obra mediante bocetos rápidos, notas de voz sobre la toma de decisiones técnicas o una secuencia de fotos 'time-lapse' que documente el proceso creativo. • Andamiaje técnico graduable: ofrecer guías de dibujo opcionales (rejillas de transferencia, siluetas base o pinceles digitales preconfigurados) para que el alumnado pueda centrarse en la expresión emocional sin que la destreza motriz sea un limitador.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y fomentar la autoconfianza en la producción artística.	• Proyectos de temática con significado personal: vincular la producción artística a intereses reales del alumnado (cultura urbana, videojuegos, identidad personal), permitiendo que elijan el 'mundo' que desean expresar. • Menú de desafíos técnicos: ofrecer una rúbrica de 'progreso personal' donde el alumno elige su propio nivel de dificultad técnica (ej. nivel básico: color plano; nivel avanzado: claroscuro) para ajustar el reto a su capacidad actual. • Roles de experto en el taller: organizar el aula de forma que existan especialistas temporales (experto en mezclas, experto en herramientas digitales, experto en texturas) para fomentar la colaboración y el reconocimiento mutuo.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar organizadores visuales comparativos que vinculen patrones geométricos de la arquitectura local (como azulejos o forja) con obras de arte contemporáneo, empleando texturas táctiles para alumnos con discapacidad visual. • Crear un mapa interactivo del patrimonio artístico del barrio mediante códigos QR que activen audiodescripciones sobre la paleta cromática y la composición de los monumentos o grafitis seleccionados. • Presentar las referencias culturales mediante 'estaciones de aprendizaje' donde se desglosen los elementos del lenguaje visual (línea, forma, color) presentes en la artesanía local a través de modelos 3D y despieces gráficos.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Diseñar un 'Remix Identitario' donde el alumnado elija entre realizar un collage digital, una escultura con materiales reciclados o un dibujo técnico que reinterprete un símbolo cultural de su entorno. • Elaborar un diario visual de campo (sketching) utilizando técnicas libres (rotuladores, acuarela o fotografía móvil) para documentar y transformar elementos estéticos hallados en su contexto cotidiano. • Producir un video-ensayo breve o una presentación visual sin texto donde se explique la evolución de una técnica artística local, permitiendo el uso de herramientas de edición sencillas o stop-motion.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Plantear un desafío de 'Curaduría Artística' donde los alumnos seleccionen qué elementos de su cultura urbana merecen ser expuestos en un museo virtual, conectando el contenido con sus propios intereses estéticos. • Organizar una dinámica de 'Diseño para la Comunidad' en la que deban proponer una intervención artística (mural, mobiliario) para un espacio real del centro, ajustando el nivel de complejidad técnica a su elección. • Implementar un sistema de 'Portfolio de Identidad' con autoevaluación por rúbricas de colores, donde el alumno decida qué hitos de su proceso creativo reflejan mejor su evolución personal y social.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje)	• Infografías interactivas con capas de realidad aumentada que desglosen los elementos compositivos (ritmo, equilibrio, tensión) sobre obras clásicas y contemporáneas simultáneamente. • Estaciones de experimentación táctil y visual donde se comparen muestras físicas de pigmentos y soportes (lienzos, papeles de distinto gramaje) con sus equivalentes en simuladores de pintura digital. • Videotutoriales de técnicas procedimentales (uso de escuadra y cartabón o mezcla de primarios) con opción de velocidad lenta, subtítulos técnicos y diferentes ángulos de cámara (cenital y lateral).

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje)	• Proyecto de diseño híbrido que permita combinar el dibujo analógico (bocetado a mano) con el retoque fotográfico o la ilustración vectorial para resolver un mismo problema visual. • Creación de un 'diario de proceso' multimodal donde el alumno elija entre grabar un screencast comentando sus decisiones técnicas o realizar un storyboard anotado de su evolución artística. • Uso de la técnica stop-motion para demostrar la comprensión de la construcción de estructuras tridimensionales, permitiendo al alumno explicar el volumen a través del movimiento digital.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje)	• Simulación de un 'estudio de diseño' profesional donde los alumnos eligen un rol técnico específico (colorista, maquetador o ilustrador) para colaborar en un proyecto artístico común. • Gamificación mediante 'retos de materiales' donde el alumnado decide el nivel de dificultad del soporte (desde papel estándar hasta materiales reciclados complejos) para aplicar una misma convención artística. • Galería virtual de 'obras abiertas' donde los estudiantes pueden invitar a otros a intervenir digitalmente sus creaciones físicas, fomentando la autoría compartida y la conexión social.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar 'moodboards' comparativos que muestren cómo un mismo concepto visual (ej. la línea) se adapta para un público infantil (colores saturados, formas redondeadas) frente a un público técnico (diagramas, sobriedad). • Proporcionar guías de 'lectura fácil' y plantillas de audiodescripción para que el alumnado comprenda cómo hacer accesible su obra a personas con diversidad funcional visual o cognitiva. • Exhibir modelos de porfolios profesionales en diversos formatos: desde el cuaderno de artista físico (tacto, texturas) hasta galerías virtuales 3D y Reels de procesos creativos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Permitir la entrega del proyecto final en formatos híbridos: una instalación física en el centro, un catálogo digital interactivo con Genially o una videocreación explicativa del proceso. • Implementar estaciones de 'feedback' diversificadas donde el público pueda reaccionar a la obra mediante códigos QR con encuestas, murales de post-its físicos o grabaciones de voz rápidas. • Ofrecer organizadores gráficos de 'comisariado' para que el alumnado planifique la disposición espacial de su obra considerando la iluminación, la altura de la mirada y la circulación del público.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Vincular la producción artística con un destinatario real del entorno cercano (ej. diseñar la señalética del huerto escolar o crear ilustraciones para un cuento de Educación Infantil). • Fomentar la autonomía mediante la elección de 'roles de exposición': el alumnado puede participar como artista, como diseñador de montaje, como gestor de redes sociales o como guía de la muestra. • Organizar sesiones de 'crítica constructiva entre pares' basadas en el protocolo de 'Amigos Críticos', donde el objetivo no es juzgar la estética sino evaluar si el mensaje llega al público elegido.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente

30 minutos

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el currículo de ESO en tu CCAA. Identifica las competencias específicas (CE) de la materia (8 en total), los criterios de evaluación asociados (16) y los saberes básicos (17) organizados en 4 bloques. Anota las horas semanales (3) y el contexto del centro.

> **Tip:** No te limites a descargar el PDF: imprime la tabla de CE-criterios-saberes y tenla a mano mientras lees. Subraya con colores cada bloque para visualizar la estructura.

Paso 2 · Listar las CE y criterios

1 hora

Enumera las 8 competencias específicas y sus 16 criterios de evaluación. Agrupa los criterios por CE y verifica que cada CE tiene entre 1 y 3 criterios. Anota la redacción literal para evitar interpretaciones erróneas.

> **Tip:** Crea una tabla en un procesador de texto con tres columnas: CE, criterios asociados y saberes que movilizan. Esto te servirá de mapa para no perderte.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos

1 hora 30 minutos

Selecciona los criterios de evaluación que vas a evaluar en cada evaluación. Dado que son 16 criterios para 3 evaluaciones, distribúyelos equitativamente (5-5-6 o similar). Decide qué instrumentos (rúbricas, observación directa, análisis de producciones) usarás para cada criterio, asegurando variedad.

> **Tip:** No asignes más de 3 instrumentos diferentes por evaluación. Para Plástica, el portafolio digital (evidencias fotográficas, bocetos, obra final) es un instrumento potente que cubre varios criterios a la vez.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre

2 horas

Reparte los 17 saberes básicos en los tres trimestres. Ten en cuenta la progresión: comienza con saberes más procedimentales (técnicas básicas, lenguaje visual) y avanza hacia los más complejos (composición, proyectos audiovisuales). Cada bloque debe estar presente en al menos dos trimestres.

> **Tip:** Reserva el último trimestre para un proyecto integrador que combine saberes de los 4 bloques, por ejemplo, una producción audiovisual que incluya diseño de storyboard, composición, técnica y crítica artística.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre

3 horas

Redacta una situación de aprendizaje (SDA) para cada trimestre. Cada SDA debe incluir: título, justificación, competencias específicas trabajadas, saberes implicados, secuencia de actividades (6-8 sesiones), criterios de evaluación e instrumentos. Asegúrate de que la SDA sea contextualizada y significativa.

> **Tip:** Para 1.º ESO, conecta las SDA con su realidad: diseño de un logotipo para el instituto, storyboard de un vídeo sobre el cambio climático, o reinterpretación de una obra famosa con materiales reciclados. La motivación inicial es clave.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento

1 hora

Define el peso de cada criterio de evaluación en la calificación final. Si el departamento no ha fijado criterios comunes, propón una ponderación coherente: por ejemplo, cada CE tiene el mismo peso (12,5%) y dentro de ella los criterios se reparten equitativamente. Incluye la nota de observación del cuaderno y la actitud si tu CCAA lo permite.

> **Tip:** Evita ponderaciones complejas que después sean difíciles de calcular. Usa porcentajes redondos (5%, 10%, 15%) y aplica la misma estructura en todas las evaluaciones para que el alumnado pueda hacer seguimiento.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación

1 hora 30 minutos

Incluye en la programación medidas de atención a la diversidad (DUA, adaptaciones curriculares no significativas) y el plan de recuperación: actividades de refuerzo, pruebas de recuperación trimestrales y globales, y criterios para la evaluación extraordinaria. Detalla cómo se recogerán las evidencias de aprendizaje del alumnado con necesidades específicas.

> **Tip:** Para Plástica, las adaptaciones suelen ser de acceso: más tiempo, materiales alternativos (tijeras adaptadas, soportes digitales) o formatos de expresión (oral en lugar de escrito). Diseña rúbricas con indicadores graduados que permitan valorar el progreso individual.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.