

Educación plástica visual y audiovisual · 2.º

ESO · Comunidad Valenciana

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

Normativa Decreto 107/2022, de 5 de agosto

Generado 11/07/2026 02:27

5 Competencias	21 Criterios	33 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

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	2.º ESO
Comunidad Autónoma	Comunidad Valenciana
Decreto autonómico	Decreto 107/2022, de 5 de agosto
Particularidad	En la Comunidad Valenciana existe Valencià: Llengua i Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Educación Plástica Visual y Audiovisual

CE.1 · Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identifican...

TEXTO OFICIAL

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, funcionalidades y elementos de contenido del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual.

RESUMEN CLARO

Apreciar cómo el arte refleja quiénes somos y por qué es vital proteger nuestro patrimonio cultural como herencia colectiva.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga obras de arte y monumentos, analizando su significado histórico y social para proponer medidas que ayuden a su conservación y respeto.

NO ES

No es memorizar una lista de monumentos y fechas. No es solo copiar láminas de estilos antiguos. Es entender el arte como un documento vivo de nuestra identidad.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elige un monumento local degradado, investiga su historia y diseña una campaña de cartelería para concienciar sobre su protección.

valorar

CE.2 · Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de aprecia...

TEXTO OFICIAL

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

RESUMEN CLARO

El alumnado reflexiona sobre sus propias creaciones, las compara con otras obras y explica su proceso creativo con respeto y apertura mental.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza su evolución artística, defiende sus decisiones creativas frente al grupo y establece conexiones entre su trabajo y el arte de diversas culturas.

NO ES

No es solo entregar un dibujo terminado. No es criticar negativamente a los compañeros. No es memorizar estilos artísticos sin relacionarlos con la práctica propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza una galería comentada donde explica cómo su cartel publicitario se inspira en el Pop Art y en los trabajos de clase.

explicar

CE.3 · Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnica...

TEXTO OFICIAL

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

RESUMEN CLARO

Aprender a mirar y comprender obras de arte y vídeos para disfrutar de la cultura y ampliar la creatividad propia.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras plásticas y audiovisuales, reflexiona sobre lo que ve y siente, y utiliza esas referencias para desarrollar su propio mundo creativo.

NO ES

No es memorizar una lista de autores y fechas. No es copiar láminas mecánicamente. Es entender el lenguaje visual para apreciar el arte de forma crítica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza el uso del color y la composición en un cortometraje de animación y explica cómo influye en sus emociones.

analizar

CE.4 · Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación...

TEXTO OFICIAL

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una identidad y criterio propio en un consumo responsable y sostenible de acuerdo a la normativa vigente.

RESUMEN CLARO

Investigar cómo y por qué se hicieron distintas obras de arte para encontrar inspiración y soluciones creativas en sus propios proyectos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras diversas, investiga sus materiales y mensajes, y reflexiona sobre su impacto social para generar ideas nuevas y originales.

NO ES

No es memorizar biografías de artistas ni fechas históricas. No es copiar láminas de un libro de texto sin entender su significado o contexto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizar el uso del color en carteles de cine actuales para diseñar un boceto que transmita una emoción específica.

analizar

CE.5 · Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos...

TEXTO OFICIAL

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

RESUMEN CLARO

Crear obras propias eligiendo los materiales adecuados para transmitir ideas, emociones y una visión personal del entorno con seguridad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con diversas técnicas plásticas para elaborar proyectos artísticos que reflejen sus sentimientos y pensamientos de forma creativa y reflexiva.

NO ES

No es copiar un modelo del libro ni repetir ejercicios técnicos vacíos. No es solo dominar el dibujo, sino usarlo para comunicar algo personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea un collage analógico o digital que represente su estado de ánimo actual utilizando texturas, colores y formas simbólicas.

crear

3. Criterios de evaluación

Educación Plástica Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Buscar información, a través de diferentes canales y contextos, acerca de propuestas artísticas diversas desarrollando el criterio propio a partir de su análisis.</p> <p>Identificar el contexto histórico, social y de género de obras artísticas, analizando su función y los valores que transmiten a la sociedad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis crítico escrito o visual de una obra seleccionada, detallando su contexto sociohistórico, su finalidad comunicativa y la representación de género.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal o individual de obras de arte significativas mediante fichas técnicas que incluyan la investigación sobre el autor y su época.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitarse a la descripción formal y estética de la obra, omitiendo el análisis del contexto social y la perspectiva de género exigida.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>
1.2	CE.1	<p>Examinar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de recursos y agentes culturales del entorno, encontrando elementos de contenido esenciales.</p> <p>Analizar obras de arte mediante guías de observación para comprender por qué es necesario proteger y conservar el patrimonio cultural como herencia social.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis guiado o un informe escrito sobre una obra patrimonial, identificando sus riesgos de deterioro y propuestas de conservación.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de una obra de arte local o monumento cercano mediante una salida escolar o un recorrido virtual, completando una guía de observación estructurada.</p> <p><i>Evitar:</i> Reducir la evaluación a una prueba teórica de historia del arte (fechas y estilos) sin vincular el análisis con la necesidad de conservación física.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
1.3	CE.1	<p>Identificar los mensajes de diferentes creaciones artísticas clasificando los elementos que intervienen en la comunicación.</p>	
1.4	CE.1	<p>Apreciar la diversidad de propuestas en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes contextos geográficos e históricos.</p>	
1.5	CE.1	<p>Relacionar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística con los desafíos y retos del presente, apreciando su aportación a la transformación social.</p>	
2.1	CE.2	<p>Emplear vocabulario específico del área de manera correcta para valorar la experiencia de apreciación de diferentes referentes artísticos.</p> <p>Explicar razonadamente el proceso creativo desde la idea inicial hasta la obra final, evitando prejuicios estéticos y respetando la diversidad cultural en sus producciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una memoria de trabajo o portfolio donde describe las fases de su proyecto, justificando sus decisiones creativas y la superación de clichés visuales.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante la fase final de un proyecto artístico, el alumnado reflexiona sobre la evolución de sus bocetos y la influencia de referentes culturales diversos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la calidad técnica de la obra final olvidando evaluar la justificación verbal o escrita del proceso creativo y la intención comunicativa.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: Explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Incorporar terminología específica del área en el proceso de comunicación oral y escrita de la experiencia de creación.</p> <p>Analizar obras artísticas propias y ajenas mediante guías estructuradas, fomentando el respeto por la diversidad cultural y el desarrollo de una sensibilidad estética personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis comparativo o un comentario escrito donde identifica elementos plásticos en obras propias, de sus compañeros y de artistas consagrados.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión de crítica constructiva y análisis visual tras finalizar un proyecto, utilizando una plantilla de observación para comparar diferentes soluciones técnicas y expresivas.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la calidad técnica de la obra plástica del alumno en lugar de evaluar su capacidad crítica y analítica sobre las producciones solicitadas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
2.3	CE.2	<p>Compartir información extraída de diversas fuentes de forma contrastada y establecer discursos y debates con asertividad.</p>	
3.1	CE.3	<p>Experimentar con diversidad de técnicas y materiales adecuándose a los objetivos planteados en cada una de las propuestas, incluyendo posibilidades no convencionales.</p> <p>Identificar y explicar obras artísticas de diversas épocas analizando sus elementos visuales y el papel de la mujer o la perspectiva de género en ellas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde describe formalmente una obra y reflexiona sobre la representación de género en su contexto.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad de visionado y debate sobre obras de arte clásicas y contemporáneas, seguida de la elaboración de un comentario crítico individual.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar la evaluación exclusivamente en la memorización de datos biográficos del autor en lugar de analizar los elementos plásticos y la perspectiva de género.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Emplear las posibilidades comunicativas y expresivas de los formatos y materiales de la contemporaneidad artística en la elaboración de propuestas creativas sencillas.</p> <p>Expresar y justificar razonadamente las sensaciones y opiniones personales generadas tras la observación de obras artísticas, manteniendo una actitud de respeto hacia otras visiones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un comentario crítico, escrito u oral, sobre una obra visual donde identifica emociones propias y justifica su opinión mediante elementos del lenguaje plástico.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate grupal o ficha de análisis tras la visualización de una obra de arte o pieza audiovisual en el aula.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la preferencia estética personal del alumno en lugar de evaluar su capacidad para argumentar y justificar dicha opinión con respeto.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Argumentar</p>
3.3	CE.3	<p>Idear propuestas artísticas en las que las técnicas y materiales seleccionados estén al servicio del mensaje que se pretende transmitir.</p>	
3.4	CE.3	<p>Demostrar hábitos de constancia y autoexigencia tanto en el proceso como en el resultado final.</p>	
3.5	CE.3	<p>Incorporar los referentes y elementos de la contemporaneidad artística como estímulo en propuestas creativas propias.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Buscar información y recursos aplicados a las artes plásticas, visuales y audiovisuales, en diferentes entornos digitales.</p> <p>Identificar y analizar las características de diferentes técnicas y lenguajes artísticos, relacionándolos con su contexto histórico y social mediante la búsqueda eficaz de información.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo o ficha técnica donde identifica materiales, procedimientos y el contexto sociocultural de diversas obras o estilos artísticos.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre la evolución de una técnica específica, comparando su uso en el pasado y en la actualidad tecnológica.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la destreza técnica en la ejecución plástica cuando el criterio pide específicamente el reconocimiento y análisis teórico de lenguajes y contextos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>
4.2	CE.4	<p>Probar diferentes recursos digitales en la percepción, experimentación y creación de las diferentes propuestas y producciones.</p> <p>Identificar elementos visuales en obras de arte y aplicarlos de forma creativa en proyectos propios para comprender diferentes lenguajes artísticos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una producción plástica o visual que integra conscientemente recursos técnicos o estilísticos extraídos del análisis previo de obras de referencia.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de diversos estilos artísticos y creación de una obra original que combine características de los lenguajes visuales analizados en clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la estética del trabajo final sin verificar si existe una conexión real o justificada con los lenguajes artísticos analizados previamente.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.3	CE.4	<p>Conocer la normativa vigente de protección de datos y autoría, aplicándola de manera responsable en la creación y difusión de contenidos.</p>	
5.1	CE.5	<p>Participar activamente en la planificación de producciones artísticas multidisciplinares, adecuando las decisiones adoptadas a los objetivos del proyecto y teniendo en cuenta la perspectiva inclusiva.</p> <p>Crear obras plásticas o audiovisuales propias utilizando diversas técnicas y materiales para comunicar sentimientos e ideas personales de forma creativa y reflexiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza composiciones artísticas o piezas audiovisuales donde aplica técnicas específicas para transmitir un mensaje personal, acompañadas de una breve memoria reflexiva.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de proyectos creativos individuales, como un autorretrato emocional o un videominuto, experimentando con el color, la textura o el lenguaje visual.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la destreza técnica o el acabado estético final, ignorando la capacidad expresiva y el proceso de experimentación con los materiales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Expresar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p>Crear producciones artísticas colectivas experimentando con diferentes posibilidades expresivas y comunicativas, explorando las conexiones con otras materias.</p> <p>Crear obras artísticas propias o grupales seleccionando materiales adecuados y explicando razonadamente las decisiones tomadas durante el proceso creativo para transmitir una intención específica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una obra artística terminada acompañada de una memoria o breve justificación escrita que explique la elección de técnicas, soportes y el mensaje transmitido.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de un proyecto artístico temático donde el estudiante debe decidir qué materiales usar para expresar una emoción o concepto concreto.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la calidad técnica o estética del acabado final, ignorando la justificación del proceso creativo y la adecuación de los materiales al propósito.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Realizar</p>
5.3	CE.5	<p>Asumir diferentes roles en el proceso de planificación, creación y difusión de la producción artística colectiva, con actitud respetuosa e inclusiva.</p>	
5.4	CE.5	<p>Explicar a la comunidad los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual, aportando valoraciones críticas acerca del proceso y resultado.</p>	
5.5	CE.5	<p>Difundir las producciones artísticas colectivas realizadas utilizando diferentes medios y canales.</p>	

4. Saberes básicos

Educación Plástica Visual y Audiovisual

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	la cultura visual y audiovisual en entornos físicos y virtuales Patrimonio cultural tangible. Mueble: pintura, escultura, artesanía, material audiovisual. Inmueble: monumentos artísticos, sitios	
2	históricos, conjuntos arquitectónicos Patrimonio cultural intangible. Formas de expresión: manifestaciones plásticas y visuales Elementos del lenguaje visual y audiovisual en las manifestaciones culturales y artísticas	
3	Los elementos del lenguaje visual en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas y estilos	
4	Los elementos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento	
5	Contemporaneidad artística Características y cualidades expresivas y comunicativas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas	
6	G2. Actitudes Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales	
7	G3. Entornos digitales Entornos virtuales de aprendizaje (EVA) referentes a las artes visuales y audiovisuales. Normativa vigente en relación a la protección de datos, autoría y licencias de uso	
8	G4. Utilización de la terminología específica para la expresión de la experiencia de apreciación Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas, y su descripción formal	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
9	CE1, CE2 G1. Percepción visual Organización del campo visual. Leyes de la percepción visual: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre	
10	Aspectos que intervienen en el proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones	
11	G2. Comunicación visual y audiovisual El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje, código, canal, referente y contexto. El mensaje visual y audiovisual	
12	Funciones e intencionalidades de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva	
13	Lectura, análisis e interpretación de imágenes fijas y en movimiento. Aspectos formales y conceptuales. Valor denotativo	
14	y connotativo La imagen en el mundo actual: estereotipos, prejuicios y convencionalismos	
15	G3. Elementos configuradores del lenguaje visual y audiovisual Elementos morfológicos: punto, línea, plano, forma, color y textura	
16	Elementos visuales y sonoros del lenguaje audiovisual. Elementos sintácticos	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	G1. Expresión gráfico-plástica Técnicas secas y húmedas. Técnicas mixtas y experimentales Materiales, soportes y procedimientos. Formatos bidimensionales y tridimensionales	
2	Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos Posibilidades comunicativas	
3	Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Pintura, dibujo, escultura, ilustración, cómic, artes decorativas, publicidad. Prácticas artísticas contemporáneas y producciones multidisciplinares	
4	G2. Dibujo geométrico Geometría plana: trazados geométricos básicos. Instrumentos de dibujo técnico	
5	Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Diseño y arquitectura	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Ámbitos de aplicación y perfiles profesionales. Fotografía y cine Videocreación y formatos multidisciplinares	
7	G4. Terminología específica del área Vocabulario relativo a procesos de experimentación, creación, difusión y evaluación de producciones creativas	
8	G5. Aplicaciones digitales Uso de las TIC y experimentación en entornos virtuales de aprendizaje aplicados a la expresión gráfico-plástica	
9	Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones	
10	Creación: diseño y producción de la propuesta. Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo	
11	Documentación gráfica de procesos. Portafolios de evidencias del proceso creativo. Estrategias de pensamiento visual	
12	G2. Actitudes Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos	
13	Respeto por la diversidad de ideas y producciones. Utilización de un vocabulario inclusivo básico	
14	Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas	
15	Consenso, respeto y empatía con la aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo	
16	Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo	
17	Cuidado de espacios y materiales de trabajo. Sostenibilidad y gestión de residuos	

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

Analizar de manera crítica y argumentada diferentes propuestas artísticas, contemporáneas y de otras épocas, identificando, a través de distintos canales y contextos, referencias socioculturales, func...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar elementos básicos de las manifestaciones artísticas y no logra relacionar las obras con su contexto histórico ni con la necesidad de su conservación, incluso con apoyo docente. <i>Ejemplo: Ficha de trabajo incompleta donde no se identifica la época de una obra ni se aportan razones para su preservación.</i>
2	En proceso	50-69%	Identifica, de forma guiada, algunos factores sociales e históricos básicos de obras seleccionadas y reconoce la importancia general de proteger el patrimonio, aunque su análisis es superficial. <i>Ejemplo: Cuestionario donde se asocia una obra con su periodo histórico siguiendo una lista y se menciona que debe conservarse por ser 'antigua'.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica con claridad la relación entre el contexto histórico-social y las producciones artísticas, valorando razonadamente la importancia de la conservación del patrimonio como testimonio de los valores de la sociedad. <i>Ejemplo: Presentación o redacción donde se analiza una obra local, explicando cómo refleja las creencias de su época y justificando medidas específicas para su protección.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y de forma autónoma cómo diversas manifestaciones artísticas actúan como testimonio de valores humanos, argumentando con profundidad la necesidad de su protección y proponiendo acciones para su puesta en valor. <i>Ejemplo: Proyecto de investigación o campaña de sensibilización que conecta el patrimonio histórico con problemas actuales de conservación, proponiendo soluciones creativas.</i>

CE.2 · 20 % **Portfolio**

Compartir ideas y opiniones usando la terminología específica del área en la comunicación de las experiencias de apreciación y creación artística.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada elementos de su propia producción plástica sin lograr explicar el proceso creativo seguido ni establecer comparaciones con obras de sus iguales o del patrimonio cultural. <i>Ejemplo: El alumno nombra los materiales utilizados en su dibujo pero no es capaz de explicar por qué los eligió ni qué relación tienen con el tema propuesto.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe de forma guiada su producción y los pasos básicos de su realización, realizando comparaciones elementales con las obras de sus compañeros y mencionando algún referente artístico sin profundizar en la justificación de sus opiniones. <i>Ejemplo: Completa una ficha de autoevaluación donde enumera las fases de su trabajo y señala una similitud estética con el cuadro de un compañero.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica razonadamente su proceso creativo desde la intención inicial hasta la realización final, comparando su obra con el patrimonio cultural y la de sus iguales, justificando sus decisiones y valorando el intercambio de ideas para superar estereotipos. <i>Ejemplo: Redacta una memoria de proyecto donde justifica el uso de la perspectiva basándose en una obra del Renacimiento estudiada, explicando cómo las críticas de sus compañeros mejoraron su resultado final.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente su evolución y la de otros, integrando el diálogo intercultural y la deconstrucción de estereotipos en sus argumentos. Conecta de forma autónoma su producción con diversos contextos artísticos y justifica con rigor técnico y conceptual sus opiniones. <i>Ejemplo: Realiza una exposición oral comparando su videocreación con un movimiento artístico histórico, demostrando cómo ha evitado conscientemente clichés visuales de género o cultura en su obra.</i>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

Comunicar ideas, sentimientos y emociones, experimentando con los elementos del lenguaje visual y con diferentes técnicas y materiales en la elaboración de prácticas artísticas y creativas.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y superficial algunas propuestas plásticas o visuales, requiriendo ayuda constante para realizar descripciones básicas y mostrando dificultades para expresar su experiencia estética o mostrar respeto hacia las obras analizadas. <i>Ejemplo: Identificación incompleta de elementos visuales básicos en una ficha de observación guiada de una pintura clásica.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe propuestas plásticas y audiovisuales de forma sencilla siguiendo pautas estructuradas, reconociendo elementos elementales de su lenguaje y compartiendo impresiones personales básicas sobre el disfrute estético con una actitud de respeto. <i>Ejemplo: Descripción de los colores y formas de un cartel publicitario siguiendo un guion de preguntas cerradas proporcionado por el docente.</i>
3	Adquirido	70-89%	Selecciona y analiza con criterio propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, argumentando de forma coherente el disfrute estético producido y compartiendo impresiones que demuestran la interiorización de la experiencia y el respeto por la diversidad artística. <i>Ejemplo: Redacción de un comentario crítico sobre una obra de arte contemporáneo, comparándola con una de otra época y explicando razonadamente las sensaciones que le produce.</i>
4	Avanzado	90-100%	Realiza análisis exhaustivos y críticos de diversas propuestas artísticas, integrándolas de forma creativa en su propio imaginario y argumentando con profundidad y vocabulario técnico el impacto de la experiencia estética, promoviendo activamente el respeto y el enriquecimiento de la cultura artística colectiva. <i>Ejemplo: Creación de una presentación multimedia donde vincula una obra audiovisual actual con su contexto histórico y estético, explicando cómo esta ha influido en su propia visión creativa y personal.</i>

CE.4 · 20 % **Portfolio**

Seleccionar de manera responsable y autónoma recursos digitales aplicados a la percepción, la investigación y la creación en el desarrollo de propuestas y proyectos artísticos, desarrollando una ident...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Presenta dificultades severas para identificar rasgos básicos de técnicas o lenguajes artísticos, mostrando una actitud pasiva en la exploración de producciones culturales y necesitando ayuda constante para distinguir entre el proceso y el producto final.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno es incapaz de distinguir si una obra es bidimensional o tridimensional o de identificar materiales básicos como el grafito o la témpera en una lámina de análisis.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce de forma superficial rasgos particulares de técnicas y lenguajes artísticos siguiendo pautas muy directas. Describe el producto final y el proceso de manera aislada, sin llegar a establecer conexiones claras con el contexto o la intención del autor.</p> <p><i>Ejemplo: Completa una ficha descriptiva donde enumera los colores y formas de un cartel, pero no logra explicar cómo estos elementos ayudan a transmitir el mensaje publicitario pretendido.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza de forma guiada las especificidades de los lenguajes artísticos, relacionando correctamente el proceso, el producto y su contexto. Muestra respeto en su análisis y utiliza la exploración de estas obras como una fuente de ideas para sus propias producciones.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un comentario de una obra de Land Art relacionando los materiales naturales usados con el entorno geográfico, y propone un boceto propio inspirado en esa técnica.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Explora con autonomía y profundidad diversas producciones culturales, analizando críticamente la relación entre técnica, intención y recepción social. Integra de forma creativa los hallazgos del análisis en respuestas artísticas complejas y originales.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un análisis comparativo entre el lenguaje del cómic y el cine, evaluando cómo el contexto histórico influye en ambos, y aplica recursos narrativos de ambos medios en un proyecto audiovisual propio.</i></p>

CE.5 · 25 % **Portfolio**

Crear producciones artísticas colectivas, atendiendo a las diferentes fases del proceso creativo y aplicando los conocimientos específicos adquiridos.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza producciones artísticas básicas siguiendo instrucciones directas y modelos preestablecidos, mostrando dificultades para seleccionar herramientas o técnicas de forma autónoma y expresando ideas o emociones de manera superficial o poco clara.</p> <p><i>Ejemplo: Copia un modelo visual dado sin aportar elementos creativos propios ni justificar la elección de los materiales utilizados.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Elabora producciones artísticas aplicando técnicas y herramientas básicas con cierta autonomía, aunque la relación entre los recursos elegidos y la intencionalidad expresiva es limitada o requiere de guía externa para completarse.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una composición cromática para expresar una emoción, pero la aplicación técnica es imprecisa y la explicación del proceso creativo es muy breve.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes adecuados a su intencionalidad, justificando el proceso creativo y expresando con claridad su visión del mundo y sus emociones.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un autorretrato simbólico utilizando técnicas mixtas, seleccionando los materiales en función de lo que desea transmitir y explicando razonadamente los pasos seguidos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla producciones artísticas originales y complejas, integrando diversos lenguajes y soportes con maestría técnica, demostrando una profunda reflexión crítica sobre su obra, una alta capacidad de comunicación y una sólida autoconfianza en la toma de decisiones.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y ejecuta un proyecto audiovisual o instalación colectiva que aborda un tema social, combinando recursos digitales y analógicos con una narrativa coherente y una memoria de autoevaluación crítica.</i></p>

Sugerencias DUA por competencia específica

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

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar visores de realidad aumentada o imágenes gigapíxel para explorar la materialidad y las huellas del paso del tiempo en obras del patrimonio local, permitiendo observar texturas y degradaciones imposibles de ver a simple vista. • Presentar esquemas visuales comparativos que vinculen códigos iconográficos antiguos (ej. el simbolismo del color en el Románico) con códigos visuales contemporáneos (ej. la psicología del color en el diseño de apps actuales). • Ofrecer maquetas tiflológicas o reproducciones 3D simplificadas de elementos arquitectónicos o escultóricos para comprender la tridimensionalidad y el volumen a través del tacto, apoyando la comprensión de la forma física del patrimonio.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un 'Remix Visual' donde el alumnado reinterprete una obra histórica utilizando técnicas diversas a su elección: collage digital, fotografía de 'tableau vivant' o dibujo analógico, para expresar valores actuales. • Diseñar una campaña de sensibilización sobre la conservación de un bien cultural cercano mediante la creación de un 'storyboard' para un anuncio, un prototipo de cartel publicitario o un breve podcast de audioguía. • Crear un mapa conceptual interactivo o una infografía visual que trace la evolución de una técnica artística específica (como el claroscuro o la perspectiva) y su impacto en la representación de la realidad humana.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar un juego de rol de 'Comité de Expertos' donde los alumnos deban decidir, basándose en criterios artísticos y sociales, qué elementos de su entorno urbano merecen ser protegidos como patrimonio del futuro. • Plantear un reto de 'Detective de Símbolos' en el que el alumnado deba localizar y fotografiar elementos artísticos en su barrio que reflejen la identidad cultural de su comunidad, conectando el aula con su realidad cotidiana. • Permitir la elección del nivel de complejidad en el análisis de una obra: desde el análisis puramente estético y formal hasta la investigación profunda sobre el contexto político y los valores éticos que la obra transmitía en su época.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de 'Muros Comparativos' digitales (tipo Padlet) donde se vinculen visualmente las obras del alumnado con referentes del patrimonio mediante etiquetas de color que identifiquen conceptos técnicos comunes (composición, luz, color). • Proporcionar guías de análisis visual mediante pictogramas y organizadores gráficos que desglosen los pasos desde la idea inicial (boceto) hasta el resultado final, facilitando la comprensión del proceso evolutivo. • Presentar los referentes culturales y artísticos a través de modelos 3D interactivos o realidad aumentada, permitiendo que el alumnado explore la técnica y el volumen antes de compararlos con sus propias creaciones.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de un 'Vlog de Artista' o podcast breve donde el alumno narre su proceso creativo, justificando sus decisiones estéticas y comparándolas con una obra de la historia del arte elegida por él. • Elaboración de un portfolio visual interactivo (Genially) que incluya 'puntos calientes' sobre su obra para explicar la superación de estereotipos y la influencia de otras culturas en su trabajo. • Realización de una 'Crítica Visual' mediante Visual Thinking, donde el alumnado utilice dibujos, flechas y símbolos para comparar su progreso técnico con el de un compañero, sin depender exclusivamente del lenguaje escrito.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Simulación de un 'Comisariado de Exposición' donde el alumnado deba seleccionar obras de sus pares y piezas del patrimonio para crear una muestra temática, fomentando el diálogo intercultural y el sentido de pertenencia. • Implementación de un sistema de 'Autoevaluación por Retos' donde el alumno elige en qué aspecto de su evolución quiere poner el foco (técnica, originalidad o mensaje) para ser evaluado por el grupo. • Uso de dinámicas de 'Parejas de Crítica Constructiva' basadas en el intercambio de roles (artista y crítico), utilizando tarjetas de feedback que premien la identificación de sesgos y estereotipos en las producciones propias.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar organizadores gráficos visuales con capas de acetato o herramientas digitales (tipo Canva) para descomponer obras: una capa para la estructura compositiva, otra para la paleta cromática y otra para la simbología. • Ofrecer audiodescripciones detalladas de obras plásticas que utilicen metáforas sensoriales (texturas, temperaturas, pesos visuales) para facilitar la interiorización estética más allá de la mera observación ocular. • Presentar el contexto de las obras mediante 'muros de inspiración' que combinen la pieza principal con fragmentos musicales de la época, muestras de tejidos o materiales físicos y breves testimonios del artista.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el análisis de la obra se entregue mediante un 'moodboard' digital o físico donde el alumno justifique su interpretación estética a través de la asociación de imágenes, texturas y colores. • Ofrecer la posibilidad de realizar una 're-creación fotográfica' (tipo Tableau Vivant) de una obra analizada, donde el alumnado demuestre su comprensión de la luz y la composición mediante la práctica. • Facilitar la creación de un podcast de crítica artística o un vídeo-ensayo breve donde el alumno narre su experiencia estética personal y el análisis técnico de la propuesta visual elegida.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un sistema de 'Curaduría de Aula' donde los alumnos elijan libremente las obras a analizar basándose en sus propios intereses (desde arte urbano hasta estética de videojuegos), fomentando la autonomía. • Diseñar retos de 'Detective de Arte' con niveles de dificultad progresiva, donde deban descubrir mensajes ocultos o técnicas específicas en las obras para desbloquear la siguiente fase de la unidad. • Vincular el análisis artístico con problemas sociales actuales o emociones personales, permitiendo que el alumnado conecte la experiencia estética con su propia identidad y realidad cotidiana.

CE.4

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

Representación	Múltiples formas de presentar la información para facilitar la percepción y comprensión de lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar organizadores gráficos dinámicos (como mapas conceptuales interactivos) que desglosen una obra de arte en capas: técnica, simbología, contexto histórico y recepción social, permitiendo activar o desactivar capas según el foco de análisis. • Proporcionar 'muestrarios táctiles' y kits de materiales físicos (distintos gramajes de papel, tipos de pigmentos, texturas de lienzos) que acompañen a las reproducciones visuales para comprender la materialidad de las obras analizadas. • Ofrecer glosarios visuales de técnicas artísticas mediante códigos QR vinculados a micro-vídeos de procesos reales (time-lapses de acuarela, grabado o modelado 3D) para que el alumnado asocie el producto final con su ejecución técnica.
Acción y expresión	Múltiples medios de acción y expresión para demostrar la comprensión de las intenciones y procesos artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de un 'cuaderno de bitácora expandido' donde el análisis de la obra se realice mediante una combinación libre de bocetos analíticos, collages de texturas o anotaciones manuscritas. • Diseñar una 're-interpretación técnica' de una obra clásica donde el alumno elija el soporte de salida: un podcast simulando una entrevista al artista sobre sus intenciones, un vídeo-ensayo comparativo o una maqueta física que explique la composición. • Crear infografías de flujo que representen el proceso creativo de una producción cultural específica, utilizando iconos y conectores lógicos en lugar de textos extensos para explicar la relación entre contexto y resultado final.
Implicación / motivación	Múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo en el análisis cultural.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar la dinámica 'Detective de Arte', donde el alumnado elige una obra de su interés personal (videojuegos, arte urbano local, diseño de moda) para aplicar los criterios de análisis de la competencia, vinculando lo académico con su entorno cotidiano. • Establecer 'estaciones de aprendizaje con niveles de profundidad' (bronce, plata, oro) donde cada estudiante decida hasta dónde profundizar en el análisis crítico de una obra según su zona de desarrollo próximo. • Organizar debates de 'recepción estética' utilizando roles asignados (el crítico, el artista, el público general, el historiador) para analizar una misma obra desde diferentes perspectivas, fomentando la empatía y el respeto por diversas interpretaciones.

CE.5

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un 'Muestrario Táctil y Visual' en el aula donde los materiales (grafito, carboncillo, témpera, diferentes gramajes de papel) estén expuestos con ejemplos reales de sus acabados para que el alumnado comprenda sus posibilidades expresivas antes de elegir. • Utilizar organizadores gráficos de 'Traducción Visual de Emociones' que vinculen conceptos abstractos (ira, calma, soledad) con elementos del lenguaje visual (tipos de línea, paletas cromáticas frías/cálidas, texturas visuales) mediante ejemplos de artistas diversos. • Proporcionar tutoriales en formato 'paso a paso' multinivel (infografías visuales, vídeos cortos sin audio y guías escritas) sobre el manejo técnico de herramientas específicas como el uso de la espátula o el degradado con acuarela.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega del proyecto final en diversos formatos según la intención comunicativa: desde una obra plástica tradicional (lienzo, escultura) hasta una producción digital (pintura digital, stop-motion o fotografía editada). • Implementar un 'Diario de Proceso Creativo' flexible donde el alumnado pueda documentar su evolución mediante bocetos, notas de voz, fotografías de las fases intermedias o esquemas de pensamiento visual (Visual Thinking). • Sustituir la memoria escrita tradicional por una 'Ficha de Autoevaluación Crítica' que incluya la opción de grabar un breve podcast o vídeo explicando la relación entre la técnica elegida y la emoción que se pretendía transmitir.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar 'Retos de Intencionalidad' con temática abierta (ej. 'Mi refugio' o 'El ruido social') que permitan al alumnado conectar la producción artística con sus propios intereses, vivencias personales o críticas sociales. • Organizar un sistema de 'Estaciones de Trabajo' con diferentes niveles de complejidad técnica donde el alumnado pueda elegir empezar por una técnica que domine para ganar autoconfianza antes de transitar hacia una más desafiante. • Crear una 'Galería Virtual o Física' con carácter profesional donde el alumnado decida cómo exponer su obra y reciba feedback constructivo de sus pares, otorgando un sentido real y social a su producción artística.

CE.6

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender las referencias culturales del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de mapas interactivos de geolocalización de arte urbano y patrimonio local que incluyan capas de información técnica (materiales), histórica y sensorial (audios del entorno). • Creación de un 'Muestrario de Identidad Matérica' con fragmentos físicos o reproducciones 3D de texturas, materiales y patrones ornamentales predominantes en la arquitectura del barrio. • Presentación de referentes artísticos mediante diagramas visuales comparativos que conecten elementos iconográficos locales con movimientos artísticos globales (ej. relacionar un grafiti local con el Pop Art).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la apropiación de referentes.	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 'Remix Cultural': el alumnado elige entre crear un collage digital, una maqueta con materiales reciclados o un lienzo físico que fusione un hito del entorno con sus propios intereses estéticos. • Diseño de una 'Guía Visual de Singularidades' en formato libre: puede ser un vlog de 'influencer artístico', un fanzine autoeditado o una serie fotográfica comentada mediante pictogramas. • Elaboración de un 'Manual de Estilo Personal' donde el estudiante deconstruya un elemento del entorno (un color, una forma, una técnica) y lo aplique en el diseño de su propia marca o logotipo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el interés y la autonomía en la creación artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Dinámica de 'Detective Estético': los alumnos seleccionan un detalle 'invisible' o infravalorado de su trayecto diario al instituto para convertirlo en el protagonista de su obra, otorgándoles control sobre el tema. • Organización de una 'Galería Pop-up' en el centro donde el alumnado decide el discurso curatorial y cómo sus obras reflejan su identidad social, fomentando la relevancia cultural. • Implementación de 'Contratos de Aprendizaje' con tres niveles de complejidad técnica (bronce, plata, oro) para que cada estudiante ajuste el desafío creativo a su zona de desarrollo próximo.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar códigos QR vinculados a videotutoriales en 'time-lapse' que desglosen paso a paso la ejecución de técnicas específicas como el claroscuro o el estarcido. • Presentar los conceptos de composición y perspectiva mediante modelos 3D interactivos y manipulables en software de visualización para facilitar la comprensión del volumen. • Proporcionar paletas de colores digitales con esquemas de contraste y armonía preconfigurados que sirvan de apoyo visual antes de la aplicación de pigmentos físicos.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega del proyecto final mediante una hibridación técnica: elección entre soporte pictórico tradicional, diseño vectorial digital o una composición fotográfica editada. • Ofrecer el uso de plantillas de diseño (stencils) o software de diseño asistido para alumnos que requieran apoyo en la precisión del trazado manual o la motricidad fina. • Sustituir la memoria escrita del proyecto por un 'portfolio narrado' en formato vídeo o podcast donde el alumno explique su proceso creativo y la toma de decisiones técnicas.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto artístico a un contexto real y social, como el diseño de una campaña de concienciación sobre el medio ambiente para las redes sociales del centro. • Implementar un sistema de 'estaciones de aprendizaje' donde el alumnado elija el nivel de complejidad técnica (básico, intermedio o avanzado) para alcanzar el mismo objetivo de aprendizaje. • Organizar una galería virtual interactiva donde los alumnos asuman roles profesionales (comisario, crítico o montador) para valorar las producciones de sus pares.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar 'Tarjetas de Perfil de Audiencia' que desglosen visualmente las necesidades de distintos receptores (niños, expertos, personas con discapacidad visual) para que el alumnado comprenda cómo adaptar su lenguaje plástico. • Presentar ejemplos reales de dossiers artísticos profesionales comparando cómo una misma obra se muestra en un portfolio técnico frente a una red social visual como Instagram. • Modelar el proceso de montaje expositivo mediante simuladores de galerías virtuales (tipo Artsteps) para visualizar el impacto del espacio y la iluminación antes de la ejecución física.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la opción de realizar un 'Elevator Pitch' grabado en vídeo o un podcast explicativo sobre la intención de la obra, en lugar de una presentación oral tradicional frente a la clase. • Diseñar un catálogo digital interactivo mediante códigos QR que vinculen la obra física con el proceso creativo documentado (bocetos, pruebas de color, descartes). • Permitir la entrega del proyecto final en formatos híbridos: desde una intervención efímera en los pasillos del centro hasta una galería de arte en realidad aumentada.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un sistema de 'Comisariado por Pares' donde los alumnos asuman roles profesionales (crítico, montador, gestor de redes) para organizar una exposición colectiva real. • Vincular el proyecto a un desafío social del entorno cercano (ABP), permitiendo que el alumnado elija una causa real para la que producir y difundir su obra. • Crear un 'Diario de Desarrollo Personal' donde el alumno autoevalúe no solo el resultado estético, sino el impacto emocional que ha tenido compartir su obra con los demás.

Cómo programar paso a paso

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

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el currículo de Educación Plástica Visual y Audiovisual para 2.º ESO. Identifica las 8 competencias específicas, los 16 criterios de evaluación y los 17 saberes básicos. Asegúrate de usar la versión actualizada y no la LOMCE.

Tip: No te fíes solo del BOE; cada CCAA tiene su ordenación propia. Guarda el PDF con nombre claro y marca las páginas de tu materia.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Extrae las 8 competencias específicas y los 16 criterios de evaluación. Ordénalos agrupados por competencia. Verifica que cada criterio tiene un código único (p.ej. EPV.2.CE1.crit1).

Tip: Haz una tabla en Excel o Google Sheets con columnas: CE, criterio, saberes asociados, instrumento, peso. Te ahorrará tiempo después.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Selecciona qué criterios evaluarás con qué instrumento (rúbrica, prueba práctica, portfolio, etc.). Prioriza los criterios que se repiten en varias situaciones de aprendizaje. Para EPVA, la evaluación continua y el portfolio son claves.

Tip: No uses examen tradicional para todo. Diseña rúbricas para cada producto visual (dibujo, fotografía, presentación).

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Organiza los 17 saberes básicos en los 3 trimestres, teniendo en cuenta la progresión. Los 4 bloques deben repartirse de forma equilibrada. Por ejemplo, primer trimestre: elementos del lenguaje visual y técnicas básicas; segundo: composición y color; tercero: diseño y audiovisual.

Tip: No cargues el tercer trimestre con demasiados saberes nuevos; déjalo para proyectos más complejos.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 2-3 horas

Redacta una situación de aprendizaje por trimestre que integre al menos 2 competencias específicas y varios criterios. Define el producto final (lámina, presentación, corto). Incluye metodologías activas (aprendizaje basado en proyectos, trabajo cooperativo).

Tip: Busca un hilo conductor (un artista, un tema social) para dar cohesión. Ejemplo: 'Crear una campaña visual sobre el reciclaje'.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento el peso de cada criterio en la calificación final. Por ejemplo: 40% portfolio, 30% proyectos, 20% pruebas prácticas, 10% trabajo diario. Asegúrate de que sumen 100% y que reflejen el desarrollo competencial.

Tip: Evita sobreponderar un solo instrumento. Si usas portfolio, define claramente qué evidencias se incluyen.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 hora

Incluye medidas de atención a la diversidad (refuerzo, adaptaciones) y el plan de recuperación (actividades de mejora, pruebas de recuperación). Para EPVA, la recuperación puede basarse en la reelaboración de trabajos.

Tip: No esperes a final de curso. Diseña actividades de recuperación continua para que el alumno pueda mejorar trimestre a trimestre.