

# Educación plástica visual y audiovisual · 2.º

## ESO · Comunidad de Madrid

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

**Normativa** Decreto 65/2022, de 20 de julio

**Estado normativo** Fallback boe

**Generado** 11/07/2026 01:36

<b>8</b> Competencias	<b>31</b> Criterios	<b>29</b> Saberes	<b>3</b> SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

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

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Educación plástica visual y audiovisual
<b>Curso</b>	2.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Comunidad de Madrid
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 65/2022, de 20 de julio
<b>Particularidad</b>	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
<b>Referencia normativa</b>	Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

## 2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

**Estado normativo:** Fallback boe

Madrid no ha publicado decreto propio; aplica íntegramente el currículo estatal del RD 217/2022.

### Mantiene del BOE

Sí, mantiene sin cambios todos los criterios de evaluación, competencias específicas y saberes básicos del BOE.

**Implicación para tu programación:** Programar directamente con los saberes y criterios del BOE, sin adaptaciones autonómicas.

### 3. 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 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 · 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 sus 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**

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 · 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

### **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 · 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 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 · 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 buen término 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 y sentimientos, el conocimiento de los materiales, herramientas y técnicas propios del medio de expresión artística escogido.

### **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

## **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**

Usar el arte y la cultura del entorno como inspiración para crear proyectos propios que reflejen quiénes son y de dónde vienen.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado investiga elementos artísticos de su comunidad, analiza sus rasgos y los integra en sus propios dibujos, diseños o vídeos para expresar su identidad.

### **NO ES**

No es memorizar fechas de monumentos ni copiar láminas de forma mecánica. No es estudiar historia del arte de forma pasiva sin aplicarla a la práctica creativa.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado diseña un cartel que reinterpreta un símbolo tradicional de su ciudad usando un lenguaje visual contemporáneo.

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 normas del arte, mezclando métodos tradicionales con digitales, para crear obras propias con sentido y originalidad.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado experimenta con materiales físicos y herramientas digitales para dar forma a una idea creativa, integrando diferentes lenguajes visuales en un proyecto final.

### **NO ES**

No es repetir ejercicios técnicos aislados ni copiar láminas. No es aprender a usar un software sin un fin creativo ni limitarse solo al papel.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado diseña la portada de un disco combinando un dibujo a mano escaneado con retoque digital y tipografía moderna.

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**

Aprender a mostrar y difundir sus creaciones artísticas ajustándolas al público que las va a ver para ganar confianza y visibilidad.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado selecciona sus mejores trabajos, decide cómo presentarlos según el público y los difunde en espacios físicos o digitales para recibir feedback.

### **NO ES**

No es simplemente colgar un dibujo en la pared sin criterio. No es guardar todo en la carpeta. No es hacer trabajos solo para que los vea el profesor.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado organiza una exposición virtual en el blog del centro, redactando textos explicativos de sus obras adaptados a sus compañeros.

comunicar

## 4. Criterios de evaluación

### Educación Plástica Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p><b>Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
1.2	CE.1	<p><b>Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
1.3	CE.1	<p><b>Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.</b></p>	
1.4	CE.1	<p><b>Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.</b></p>	
1.5	CE.1	<p><b>Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</b></p>	
2.1	CE.2	<p><b>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.</b></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><b>Portfolio</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p><b>Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
2.3	CE.2	<p><b>Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</b></p>	
2.4	CE.2	<p><b>Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.</b></p>	
2.5	CE.2	<p><b>Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</b></p>	
3.1	CE.3	<p><b>Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Argumentar</b></p>
3.3	CE.3	<p><b>Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</b></p>	
3.4	CE.3	<p><b>Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.</b></p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p><b>Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
4.2	CE.4	<p><b>Identificar los elementos configuradores de la imagen.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
4.3	CE.4	<p><b>Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.</b></p>	
4.4	CE.4	<p><b>Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</b></p>	
4.5	CE.4	<p><b>Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</b></p>	
4.6	CE.4	<p><b>Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</b></p>	
4.7	CE.4	<p><b>Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</b></p>	
4.8	CE.4	<p><b>Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</b></p>	
5.1	CE.5	<p><b>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.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Expresar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p><b>Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Realizar</b></p>
5.3	CE.5	<p><b>Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.</b></p>	
6.1	CE.6	<p><b>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.</b></p> <p>Explicar la conexión entre obras artísticas actuales y el contexto social, analizando cómo los elementos formales reflejan la identidad cultural y personal del alumno.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito o visual donde identifica rasgos sociales en obras contemporáneas y justifica razonadamente su pertenencia a un entorno cultural específico.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de producciones visuales contemporáneas del entorno para debatir en clase cómo los factores sociales influyen en la estética y el mensaje artístico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la biografía del autor o la cronología histórica en lugar de analizar los factores sociales y la conexión con la identidad del propio estudiante.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>
6.2	CE.6	<p><b>Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.</b></p> <p>Integrar elementos del patrimonio artístico y cultural cercano en proyectos visuales propios, aportando una interpretación original y subjetiva a la obra final.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción plástica o visual que incorpora de forma explícita y creativa elementos estéticos o conceptuales del entorno cultural local.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de una composición artística basada en la reinterpretación de monumentos, tradiciones o estilos artísticos presentes en la comunidad del centro educativo.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad técnica del acabado final del dibujo, ignorando si existe una vinculación real con las referencias culturales solicitadas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Elaborar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.1	CE.7	<p><b>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.</b></p> <p>Crear un proyecto artístico propio mediante la experimentación con diversas técnicas y materiales, cumpliendo objetivos específicos y demostrando iniciativa en el proceso creativo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto artístico finalizado junto con sus bocetos preparatorios, donde se aprecia el uso intencionado de técnicas visuales y la resolución creativa de problemas.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de una obra plástica o audiovisual en el taller, partiendo de una idea inicial y explorando diferentes soportes y herramientas para comunicar un mensaje.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la estética del resultado final ignorando la fase de experimentación técnica y la adecuación del lenguaje visual al mensaje propuesto.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: Realizar</p>
8.1	CE.8	<p><b>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.</b></p> <p>Identificar y explicar las funciones sociales y profesionales de las obras artísticas, debatiendo sobre el impacto y las posibilidades que ofrecen en el entorno actual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis crítico, escrito u oral, sobre diversas manifestaciones artísticas, identificando su finalidad social y las posibles salidas profesionales vinculadas a ellas.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de obras de arte contemporáneo o piezas de diseño gráfico para debatir su utilidad social, comunicativa y las oportunidades laborales asociadas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la descripción técnica o estética de la obra, omitiendo el análisis de su función social o las oportunidades de desarrollo personal y profesional.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
8.2	CE.8	<p><b>Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las</b></p> <p>Planificar y realizar proyectos artísticos individuales o grupales, siguiendo fases de trabajo y ajustando el resultado final a un público y propósito específicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una obra artística finalizada junto con un esquema de planificación que detalla las fases de creación y la intención comunicativa hacia el público.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseño de una identidad visual o campaña de concienciación para el centro educativo, organizando el proceso desde el boceto hasta la presentación.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la calidad técnica de la obra final, ignorando la documentación de las etapas de organización y la justificación del destinatario.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Desarrollar</b></p>
8.3	CE.8	<p><b>Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personal que ofrecen.</b></p> <p>Explicar el proceso de creación y el producto final de obras artísticas, identificando errores y proponiendo mejoras, para valorar oportunidades de desarrollo personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una exposición oral que detalla el proceso de elaboración y el resultado final de su obra artística, reconociendo errores y proponiendo estrategias de mejora.</p> <p><i>Contexto:</i> Después de finalizar una obra artística, el alumnado presenta oralmente el proceso y el resultado final.</p>	<p><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: explicar</p>

## 5. Saberes básicos

### Educación Plástica Visual y Audiovisual

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.	
3	El patrimonio arquitectónico.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje visual como forma de comunicación.	
2	Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva.	
3	Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.	
4	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.	
5	Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro.	
6	Utilización expresiva del color.	
7	La textura, diferentes tipos.	
8	Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.	

#### Saberes básicos del decreto

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

1	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas.	
3	Geometría plana y trazados geométricos:	
4	Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.	
5	Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.	
6	Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.	
7	Sistemas de representación y sus aplicaciones.	
8	Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.	
9	Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.	
10	Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual.	
2	Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.	
3	Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.	
4	Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición	
5	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	
6	Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los formatos digitales.	
7	El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.	
8	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	

## 6. Rúbricas IA por competencia específica

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

### CE.1 · 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%	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**

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 sus opin...

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**

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del

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**

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%	<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**

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%	<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>

**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%	<p>Muestra dificultades para identificar referencias culturales o artísticas de su entorno y no logra integrarlas en sus producciones propias, limitándose a la ejecución de tareas sin conexión con el contexto cultural o social.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una lámina de dibujo técnico o artístico ignorando las referencias visuales del entorno propuestas en el aula.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica de forma guiada algunos aspectos formales de su entorno cultural y utiliza referencias artísticas de manera literal o reproductiva en sus trabajos, mostrando una comprensión básica de su pertenencia a un contexto concreto.</p> <p><i>Ejemplo: Copia un patrón decorativo tradicional de su localidad en un diseño propio sin realizar variaciones ni justificar su elección.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explica su pertenencia a un contexto cultural analizando factores sociales y formales, e integra creativamente dichas referencias en producciones propias, demostrando una intención clara de enriquecer su identidad personal y artística.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una composición pictórica que reinterpreta elementos arquitectónicos de su barrio, explicando por escrito la relación entre esos elementos y su identidad cultural.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente la singularidad de las referencias culturales y las reinterpreta de forma original y autónoma en proyectos complejos, justificando con profundidad cómo la apropiación de estos referentes fortalece su identidad y compromiso social.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un proyecto audiovisual o una instalación que fusiona iconografía histórica local con lenguajes contemporáneos para reivindicar un aspecto de la cultura popular de su entorno.</i></p>

**CE.7 · 20 %** **Portfolio**

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%	<p>Muestra dificultades para identificar y aplicar las técnicas o convenciones básicas de los lenguajes artísticos. El uso de tecnologías es inexistente o puramente accidental, y el proyecto carece de una intención creativa clara o ajuste al objetivo propuesto.</p> <p><i>Ejemplo: Un boceto inacabado que no respeta las proporciones básicas ni utiliza herramientas digitales sugeridas, sin relación con el tema del proyecto.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Aplica técnicas y convenciones artísticas de forma elemental y siguiendo pautas directas. Incorpora recursos tecnológicos de manera superficial y muestra una experimentación limitada, ajustándose solo parcialmente a los objetivos del proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: Un dibujo digital que utiliza herramientas básicas de relleno de color sin explorar texturas o capas, cumpliendo mínimamente con la consigna dada.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Aplica con autonomía las técnicas y convenciones de los lenguajes artísticos, integrando de forma creativa las tecnologías disponibles. Realiza el proyecto de manera consciente, experimentando con los materiales y ajustándose con éxito al objetivo propuesto.</p> <p><i>Ejemplo: Un diseño de cartel que combina técnicas de dibujo analógico con edición fotográfica digital, utilizando la composición y el color para transmitir un mensaje específico.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y enriquece el proyecto artístico mediante el uso innovador de técnicas y tecnologías diversas. Demuestra una experimentación profunda y una toma de decisiones creativa que trasciende las convenciones, logrando un resultado original y altamente coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Una pieza de videoarte o animación que integra sonido, imagen manipulada digitalmente y narrativa visual propia, justificando la elección de cada recurso técnico.</i></p>

**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%	Identifica manifestaciones artísticas de forma aislada, pero presenta dificultades para compartir sus producciones, omitiendo la intención comunicativa o la adaptación al público destinatario en sus presentaciones. <i>Ejemplo: Muestra un dibujo o diseño sin explicar el proceso seguido ni tener en cuenta a quién va dirigido el mensaje visual.</i>
2	En proceso	50-69%	Comparte producciones artísticas describiendo el proceso de forma básica, aunque la adaptación a la intención y a las características del público es parcial o requiere de guía constante para ser efectiva. <i>Ejemplo: Presenta un cartel publicitario básico mencionando los materiales usados, pero sin justificar claramente por qué los elementos elegidos son adecuados para el público objetivo.</i>
3	Adquirido	70-89%	Comparte producciones artísticas adaptando el proyecto a la intención y a las características del público con claridad, exponiendo de forma organizada los procesos de elaboración y valorando las oportunidades de desarrollo personal. <i>Ejemplo: Realiza una exposición oral de un proyecto audiovisual explicando cómo ha ajustado el lenguaje visual para atraer a un público joven y qué ha aprendido durante la creación.</i>
4	Avanzado	90-100%	Comparte producciones artísticas con gran eficacia comunicativa, argumentando con autonomía la adaptación técnica y estética del proyecto al público y evaluando críticamente el impacto del proceso en su propio crecimiento artístico. <i>Ejemplo: Organiza una muestra digital de sus trabajos justificando cada elección de diseño en función de la respuesta del espectador y proponiendo mejoras para futuros proyectos personales.</i>

## Secuenciación trimestral

### Trimestre 1 · Fundamentos de la Imagen y Geometría Aplicada 35 h

#### SDA RECOMENDADA

SDA: 'El Alfabeto Visual'. Creación de un catálogo de texturas y formas geométricas aplicadas al diseño de un patrón modular (wallpaper) que utilice simetrías y trazados de polígonos.

#### SABERES PRINCIPALES

- Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva.
- Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad.
- Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea.
- Utilización expresiva del color.
- La textura, diferentes tipos.
- Geometría plana y trazados geométricos: Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado.
- Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales.
- Diseños aplicando giros y simetrías de módulos.

#### CRITERIOS EVALUABLES

- 2.2: Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.
- 2.3: Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen.
- 2.4: Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.
- 4.2: Identificar los elementos configuradores de la imagen.
- 5.1: Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la línea y el color.
- 5.2: Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.

#### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias.
- CE.5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación.

#### EVALUACIÓN

Observación directa de las láminas de trazado geométrico, portafolio de experimentación cromática y rúbrica de la composición modular final.

## Trimestre 2 · Espacio, Volumen y Memoria Artística 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Arquitectos del Tiempo'. Análisis de un edificio histórico local y su representación mediante vistas diédricas y perspectiva isométrica, culminando en una maqueta tridimensional.

### SABERES PRINCIPALES

- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y el patrimonio local.
- El patrimonio arquitectónico.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio.
- El claroscuro como recurso gráfico.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Sistemas de representación y sus aplicaciones.
- Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil.
- Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples.
- Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones.
- 1.2: Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, analizando su evolución histórica.
- 1.3: Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones creativas.
- 1.4: Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico.
- 3.2: Identificar las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas.
- 3.3: Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas.
- 4.3: Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.
- 4.4: Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos.
- 6.1: Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto a través del análisis formal.
- 7.1: Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente.

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Comprender la importancia de las manifestaciones culturales y artísticas.
- CE.4: Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de producciones culturales.
- CE.7: Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos.

### EVALUACIÓN

Pruebas de representación técnica (vistas y perspectivas), análisis crítico de una obra de la Edad Moderna y evaluación del proyecto de construcción en 3D.

## Trimestre 3 · Comunicación Visual y Narrativa Audiovisual 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA: 'Minuto de Cine'. Creación de un cortometraje de animación (stop-motion) o vídeo corto, desde el guion gráfico (storyboard) hasta la edición final, aplicando conceptos de encuadre y montaje.

### SABERES PRINCIPALES

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual.
- Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código.
- Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos.
- Elementos de la imagen y su significación: encuadre, formato y composición.
- Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.
- Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción al cine, la animación y los formatos digitales.
- El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento.
- Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas.
- Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.
- Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.5: Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica.
- 2.5: Emplear los diferentes niveles de iconicidad elaborando dibujos esquemáticos y simbólicos.
- 3.1: Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos.
- 4.5: Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes (fotografía, cine, cómic).
- 4.6: Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes.
- 4.7: Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos.
- 4.8: Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio o producción audiovisual.
- 5.3: Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto o moda.
- 6.2: Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.
- 8.1: Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas.
- 8.2: Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa.
- 8.3: Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de las producciones.

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales.
- CE.6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno.
- CE.8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptándolas al público.

### EVALUACIÓN

Análisis denotativo/connotativo de piezas publicitarias, revisión del storyboard y valoración del producto audiovisual final y su presentación oral.

## Situaciones de aprendizaje sugeridas

---

## SDA 1 · Captura la calle: arte urbano en Madrid

Un vídeo para contar la evolución del arte público en nuestra ciudad

**Reto central:** Investigar y analizar una selección de obras de arte urbano en Madrid, identificar sus elementos visuales y técnicos, y producir un vídeo divulgativo que explique su evolución, significado e impacto, dirigido a las familias y la comunidad educativa.

**Contexto.** El barrio de Lavapiés y el distrito Centro de Madrid albergan murales, grafitis e intervenciones artísticas que reflejan la identidad cultural y social de la zona. Sin embargo, muchas personas pasan de largo sin pararse a observar su significado y técnica. El centro educativo quiere participar en una iniciativa de difusión del patrimonio local, y el alumnado de 2.º ESO se convierte en creador de contenido para dar visibilidad a este arte.

**Recursos:** Dispositivos móviles o cámaras · Ordenadores con software de edición (OpenShot, Canva, etc.) · Internet para investigación · Fichas de análisis · Materiales para técnicas gráfico-plásticas (lápices, rotuladores, papeles, tijeras, pegamento) · Proyector para visionado

**Transversales:** Educación en comunicación audiovisual y competencia digital; educación patrimonial y cívica (valoración del arte urbano como expresión cultural).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto: crear un vídeo sobre arte urbano en Madrid. Se visualizan ejemplos breves de vídeos divulgativos. Se formula la pregunta guía. Los equipos se organizan y eligen un ámbito (murales, grafitis, intervenciones) dentro de un barrio concreto de Madrid. <i>Evidencia:</i> Ideas iniciales en el cuaderno de equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Se trabajan los saberes: elementos del lenguaje visual (punto, línea, color, textura, composición) y niveles de iconicidad; técnicas gráfico-plásticas básicas (dibujo, collage, fotografía); y análisis de imagen (denotación/connotación). Se analizan en clase obras de arte urbano de Madrid (fotos, vídeos) y se realiza una práctica guiada de descripción. <i>Evidencia:</i> Ficha de análisis de una obra de arte urbano (individual o en pareja).
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos realizan trabajo de campo virtual (o presencial si es posible): investigan 3-5 obras de arte urbano en su barrio elegido, recopilan imágenes, y elaboran un guion/storyboard para el vídeo. En el guion deben incluir análisis denotativo/connotativo y elementos visuales. También experimentan con técnicas gráfico-plásticas para generar alguna imagen propia (por ejemplo, reinterpretación de un grafiti o creación de un collage). <i>Evidencia:</i> Storyboard y bocetos de técnicas experimentadas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Los equipos graban y editan el vídeo (pueden usar móviles, software libre como OpenShot, o presentaciones con voz en off). Se asegura la calidad del contenido: incluir análisis, imágenes de las obras, y las propias creaciones. Se prepara una breve presentación del proceso para la fase 5. <i>Evidencia:</i> Vídeo final editado.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Proyección de los vídeos en clase. Cada equipo presenta su proceso (1-2 minutos) y responde preguntas. Coevaluación entre equipos usando una rúbrica sencilla. Autoevaluación individual. El profesor asigna niveles de logro 1-4 en cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y reflexión individual.

## SDA 2 · Datos que hablan: la visualidad del Barrio de las Letras

Un estudio de campo artístico con datos propios

**Reto central:** Realizar una investigación de campo sobre los elementos visuales del Barrio de las Letras: recoger datos (colores, formas, texturas, tipografías) mediante observación y fotografía, analizarlos estadísticamente y comunicar los hallazgos en una infografía artística que se entregará a la asociación vecinal.

**Contexto.** La Asociación de Vecinos del Barrio de las Letras quiere documentar los rasgos visuales que hacen único su entorno (fachadas, cartelería, mobiliario) para promover su conservación. Han solicitado al centro educativo un estudio visual que combine datos y arte.

**Recursos:** Cámaras de móvil o tabletas · Acceso a Google Street View (alternativa virtual) · Rueda cromática impresa · Plantillas de recogida de datos · Papel, lápices, rotuladores, tijeras, pegamento · Ordenadores con Canva o similar para infografía digital · Ejemplos de infografías artísticas

**Transversales:** Educación patrimonial (puesta en valor del entorno) y competencia digital (tratamiento de datos, diseño gráfico).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del encargo de la asociación vecinal. Tormenta de ideas sobre qué hace único visualmente un barrio. Formación de equipos y asignación de calles. Cada equipo formula hipótesis sobre los patrones visuales que encontrarán. <i>Evidencia:</i> Cuaderno con hipótesis iniciales y mapa conceptual de elementos visuales.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller sobre elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, color, textura) y denotación/connotación. Práctica con imágenes del barrio proporcionadas por el profesor. El alumnado completa una ficha de análisis de una imagen modelo. <i>Evidencia:</i> Ficha de análisis de imagen con identificación de elementos y descripción denotativa/connotativa.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Trabajo de campo: los equipos recorren sus calles asignadas (presencialmente o mediante Google Street View) y toman notas, fotografías, miden colores (rueda cromática) y formas. En aula, organizan los datos en tablas y gráficas (frecuencias de colores, formas, tipos de letra). <i>Evidencia:</i> Hoja de recogida de datos con fotografías etiquetadas y gráficas de frecuencia de los elementos visuales.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Diseño y realización de la infografía final: integran los datos (gráficas) con una composición artística (collage, dibujo o digital) que exprese una emoción o idea sobre el barrio. Preparan una breve presentación oral para la asociación. <i>Evidencia:</i> Infografía final (impresa o digital) y guión de presentación.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Simulación de presentación ante un panel de compañeros que actúan como asociación vecinal. Coevaluación y autoevaluación con rúbricas. Puesta en común: ¿qué hemos aprendido sobre nuestro barrio y sobre el lenguaje visual? <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y diana de autoevaluación reflexiva.

## SDA 3 · Revitaliza tu plaza

Diseña una intervención artística temporal para un espacio público de tu barrio

**Reto central:** Diseñar una intervención artística temporal (cartelería, señalética, mobiliario efímero) para una plaza del distrito, que incluya un dossier de diseño conceptual y una maqueta a escala que comunique la propuesta.

**Contexto.** Muchas plazas de barrio en Madrid están infrautilizadas o descuidadas. La Junta Municipal de tu distrito ha lanzado una convocatoria para propuestas de intervenciones artísticas temporales que fomenten el uso ciudadano. El alumnado, como estudio de diseño, debe presentar una propuesta viable.

**Recursos:** Cartulinas y material de dibujo · Arcilla o cartón pluma para maquetas · Cámaras o móviles · Ordenadores con software de edición (opcional) · Fotografías de plazas de Madrid · Ejemplos de intervenciones urbanas (impresos o digitales)

**Transversales:** Educación cívica (participación ciudadana, cuidado del espacio público) y educación artística.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la convocatoria de la Junta Municipal y se analizan ejemplos de intervenciones artísticas en espacios públicos (ej. 'Madrid Street Art Project'). Se formula la pregunta guía y se forman equipos. <i>Evidencia:</i> Anotaciones en cuaderno de equipo con ideas iniciales.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Trabajan los elementos del lenguaje visual y la composición. Realizan ejercicios de identificación en fotografías de plazas madrileñas. Aprenden técnicas básicas de maquetación y modelado. Introducción a la metodología de diseño (briefing, mood board). <i>Evidencia:</i> Fichas de análisis visual y ejercicios de composición.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Salida a la plaza elegida (o visita virtual si no es posible) para fotografiar y croquizar. Analizan el contexto, los usos actuales y potenciales. Aplican la teoría del lenguaje visual al entorno real. Generan bocetos de la intervención. <i>Evidencia:</i> Fotos anotadas y croquis de campo.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboran el dossier (portada, análisis, mood board, bocetos finales, justificación, memoria de viabilidad) y construyen la maqueta a escala. Preparan la presentación oral. <i>Evidencia:</i> Dossier impreso y maqueta terminada.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de las propuestas ante un representante de la junta municipal o asociación vecinal (real o simulado). Coevaluación entre equipos y autoevaluación individual. Entrega del feedback y asignación de niveles de logro. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

## 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
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

### CE.3

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## CE.4

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

<b>Representación</b>	Múltiples formas de presentar la información para facilitar la percepción y comprensión de lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Múltiples medios de acción y expresión para demostrar la comprensión de las intenciones y procesos artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo en el análisis cultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## CE.5

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## CE.6

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender las referencias culturales del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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).</li> <li>• 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.</li> <li>• 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).</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la apropiación de referentes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el interés y la autonomía en la creación artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Presentar los conceptos de composición y perspectiva mediante modelos 3D interactivos y manipulables en software de visualización para facilitar la comprensión del volumen.</li> <li>• Proporcionar paletas de colores digitales con esquemas de contraste y armonía preconfigurados que sirvan de apoyo visual antes de la aplicación de pigmentos físicos.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la entrega del proyecto final mediante una hibridación técnica: elección entre soporte pictórico tradicional, diseño vectorial digital o una composición fotográfica editada.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Organizar una galería virtual interactiva donde los alumnos asuman roles profesionales (comisario, crítico o montador) para valorar las producciones de sus pares.</li> </ul>

## CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Diseñar un catálogo digital interactivo mediante códigos QR que vinculen la obra física con el proceso creativo documentado (bocetos, pruebas de color, descartes).</li> <li>• 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.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar un sistema de 'Comisariado por Pares' donde los alumnos asuman roles profesionales (crítico, montador, gestor de redes) para organizar una exposición colectiva real.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

## Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

---

### **1. ¿Qué aspectos específicos de la normativa autonómica de Madrid debo tener en cuenta al programar Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO, más allá de la base del BOE?**

La Comunidad de Madrid, mediante su decreto autonómico, establece la organización horaria (3 horas semanales) y puede incluir orientaciones metodológicas o criterios de evaluación propios. Es crucial revisar la concreción curricular publicada por la Consejería para adecuar la programación al contexto madrileño.

### **2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de saberes de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO en Madrid respecto al BOE?**

Madrid mantiene la estructura del BOE pero puede reorganizar los bloques de saberes (por ejemplo, fusionando 'Lenguaje visual' y 'Técnicas gráficas') o alterar su orden para facilitar proyectos interdisciplinares. Las diferencias son sutiles, pero impactan la temporalización y la evaluación.

### **3. ¿Dado que Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO tiene 3 horas semanales en Madrid, ¿cómo organizar la evaluación de los 31 criterios de manera eficiente?**

Con 3 horas, se recomienda distribuir los criterios en 2 o 3 situaciones de aprendizaje por trimestre, integrando varios criterios en cada una. Usar instrumentos como portfolios, proyectos y rúbricas. Priorizar criterios competenciales y evitar evaluar todos en cada unidad.

### **4. ¿Cómo gestionar la recuperación de la materia pendiente de 1.º ESO en Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO en Madrid?**

Los alumnos con la materia pendiente siguen un plan de refuerzo individualizado, evaluado mediante pruebas prácticas o un proyecto que evidencie los saberes no superados. El departamento establece los criterios para superar la pendiente, en coordinación con el tutor.

### **5. ¿Qué medidas concretas de atención a la diversidad son más efectivas en Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO en Madrid?**

Al ser práctica, se adaptan actividades: herramientas digitales para dificultades motrices, ampliación de tiempos, materiales alternativos. Grupos heterogéneos favorecen el aprendizaje cooperativo. Las medidas se recogen en el Plan de Atención a la Diversidad del centro.

### **6. ¿Cómo coordinar la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO con otras asignaturas en Madrid?**

Se fomentan proyectos interdisciplinares con Geografía e Historia (análisis de obras de arte), Tecnología (diseño digital) o Lengua (descripción de imágenes). En Madrid, programas como 'Educar para el siglo XXI' potencian estas conexiones.

### **7. ¿Qué bibliografía y recursos específicos recomienda la inspección educativa de Madrid para programar Educación Plástica Visual y Audiovisual en 2.º ESO?**

La inspección sugiere materiales didácticos aprobados por la Consejería (libros de texto homologados) y recursos digitales del INTEF o museos virtuales. Se valora incluir referencias actualizadas a la producción artística contemporánea.

### **8. ¿Qué suele pedir la inspección educativa en la memoria final de la programación de Educación Plástica Visual y Audiovisual para 2.º ESO en Madrid?**

Verifica la concreción de criterios de evaluación en relación a saberes, temporalización, instrumentos de evaluación, adecuación a la normativa autonómica y coherencia con el proyecto educativo. Deben justificarse las medidas de atención a la diversidad y la evaluación de pendientes.

## 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.