

# Educación plástica visual y audiovisual · 3.º

## ESO · Extremadura

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

**Normativa** Decreto 110/2022, de 22 de agosto

**Generado** 10/06/2026 12:15

<b>8</b> Competencias	<b>25</b> Criterios	<b>35</b> Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso de profundización: la complejidad de los saberes básicos aumenta significativamente y se introducen criterios que exigen razonamiento abstracto y modelización. Se acerca la toma de decisiones de itinerario para 4.º ESO.

## Índice

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

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Educación plástica visual y audiovisual
<b>Curso</b>	3.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Extremadura
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 110/2022, de 22 de agosto
<b>Particularidad</b>	Extremadura incorpora contenidos específicos sobre Portugal y la frontera lingüística como recurso pedagógico.

## 2. Competencias específicas

---

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

#### **CE.1 · Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser h...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la necesidad de protegerlas y conservarlas. El estudio de diversas manifestaciones artísticas de la historia permite al alumnado construir una estructura de pensamiento que le ayude a entender y disfrutar de los distintos periodos históricos y las distintas manifestaciones artísticas y culturales del presente. Este estudio lo hará más consciente de la importancia de la protección del patrimonio cultural, le ayudará a valorar la diversidad personal y cultural y le proporcionará confianza en el conocimiento como motor del desarrollo, contribuyendo así al logro de algunos de los retos del siglo XXI. Para realizar este estudio se insistirá más detalladamente en aquellas manifestaciones artísticas que puedan servir de modelos para la producción propia, como por ejemplo las vanguardias artísticas de principio del siglo XX, así como en manifestaciones de su entorno cultural o de la historia de Extremadura.

##### **RESUMEN CLARO**

Apreciar el arte como un reflejo vivo de la historia y los valores sociales, reconociendo la importancia de cuidar nuestro patrimonio cultural.

##### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado analiza obras de arte, explica qué ideas o creencias transmiten y propone acciones para proteger y conservar el legado artístico y cultural cercano.

##### **NO ES**

No es memorizar una lista de monumentos y fechas. No es hacer un examen de historia del arte tradicional. Es entender por qué el arte nos representa.

##### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Investigar un monumento local degradado, explicar su significado histórico para el barrio y diseñar una campaña de cartelería para fomentar su conservación.

valorar

## **CE.2 · Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proce...**

### **TEXTO OFICIAL**

Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, promoviendo el diálogo intercultural y disfrutando de ese intercambio de ideas en el contexto del aula. El conocimiento progresivo de los aspectos que intervienen en la creación artística hasta conseguir llegar a adquirir la capacidad de analizarlos, permite al alumnado progresar en sus conocimientos y en sus capacidades expresivas y que asimilen como cotidiano y provechoso el intercambio de información y opiniones con otros, fomentando la práctica y mejora de la expresión oral y escrita y mostrando una actitud abierta y receptiva a nuevas ideas. De este modo, se trabaja la consecución de algunos retos del siglo XXI, como son la valoración de la diversidad personal y cultural, la aceptación y regulación de la incertidumbre y la confianza en el conocimiento como motor de desarrollo. Al finalizar tercero de ESO, el alumnado será capaz de compartir reflexiones y analizar obra artística propia y ajena atendiendo a distintos aspectos, técnicos, psicológicos y sociales, con una actitud abierta, flexible y respetuosa con las diversas expresiones culturales. A partir de la curiosidad y la observación habrá adquirido una cultura artística y visual con la que podrá afrontar la valoración y análisis de distintas producciones así como fundamentar y expresar su opinión.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado reflexiona sobre sus propias obras, comparándolas con las de otros y con el arte profesional para entender su evolución y diversidad.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado describe sus procesos creativos, analiza las diferencias con sus compañeros y vincula sus trabajos con referentes artísticos, defendiendo sus decisiones estéticas y superando prejuicios.

### **NO ES**

No es solo entregar un dibujo terminado. No es copiar una lámina sin más. No es opinar sin argumentos. Es analizar el camino recorrido y su contexto.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado crea un diario de artista donde compara su último autorretrato con uno de Frida Kahlo y explica sus decisiones técnicas.

[explicar](#)

### **CE.3 · Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretand...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores. En un mundo en el que se reciben permanentemente mensajes contruidos mediante estímulos visuales, muy significativamente en redes sociales de internet y medios de comunicación de masas en general, se hace necesaria una formación técnica para interpretar y evaluar su veracidad. Conocer las técnicas de diseño de mensajes visuales permite al alumnado entender o interpretar las posibles intenciones de los creadores de esos mensajes visuales. Puesto que, del mismo modo que saber leer no significa saber comprender, la lectura de imágenes necesita de una formación previa.

#### **RESUMEN CLARO**

Aprender a observar y entender obras de arte y piezas audiovisuales para disfrutar de la estética y ampliar la creatividad personal.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado observa obras plásticas y vídeos, reflexiona sobre sus elementos y explica qué sensaciones le transmiten de forma respetuosa y crítica.

#### **NO ES**

No es memorizar fechas de cuadros ni nombres de autores. No es juzgar si algo es bonito o feo sin argumentar ni profundizar en la obra.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza un videoclip actual identificando sus recursos visuales y explica cómo estos influyen en el mensaje y en su propia percepción estética.

analizar

## **CE.4 · Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, anali...**

### **TEXTO OFICIAL**

Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, descubriendo las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y de nuevas respuestas. La creación artística está ligada desde hace siglos al conocimiento y utilización de diversos materiales y múltiples técnicas. El aprendizaje de estos requiere que el alumnado muestre curiosidad por aprender a utilizar diversas técnicas artísticas que desarrollen su capacidad de expresión, su creatividad y su disfrute personal. Por esto se hace preciso el uso de técnicas y materiales diversos que animen al alumnado a experimentar y probar a encontrar distintas soluciones. El alumnado valorará el uso responsable del material, comprendiendo las repercusiones medioambientales derivadas de su mal uso, como son la falta de reciclado de ciertos productos artísticos y el derroche de papel, que obliga por ejemplo, al aumento de tala de árboles. Así mismo, es importante tener en cuenta que la exposición prolongada a algunos materiales artísticos puede ser nocivo para la salud.

### **RESUMEN CLARO**

Investigar obras de arte y cultura visual para entender cómo se hicieron y qué significan, usándolas como inspiración para proyectos propios.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado observa obras de arte, investiga su contexto y técnicas, y reflexiona sobre el mensaje del autor para extraer ideas aplicables a sus propias creaciones.

### **NO ES**

No es memorizar una lista de autores y fechas. No es copiar una lámina exactamente igual al original. No es una crítica de arte puramente teórica sin aplicación creativa.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza el uso del color en el arte pop y diseña un cartel publicitario propio aplicando esas mismas estrategias visuales.

analizar

## **CE.5 · Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísti...**

### **TEXTO OFICIAL**

Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herramientas y técnicas en función de su intencionalidad, exponiendo con confianza su visión del mundo, sus emociones y sentimientos, mediante la combinación de racionalidad, sentido crítico, empatía y sensibilidad. El lenguaje artístico permite a los seres humanos expresar pensamientos, sentimientos e ideas personales y para ello hay que unir el conocimiento de técnicas de expresión gráficoplásticas con la capacidad de conocernos y saber qué es lo que queremos comunicar.

### **RESUMEN CLARO**

Crear obras propias eligiendo libremente materiales y técnicas para transmitir ideas, emociones o una visión personal del entorno.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado experimenta con diversos lenguajes visuales para desarrollar proyectos artísticos que reflejen sus sentimientos, tomando decisiones técnicas conscientes y reflexionando sobre su proceso creativo.

### **NO ES**

No es copiar láminas paso a paso. No es solo aprender técnica aislada. No es repetir un modelo idéntico para toda la clase sin aportar visión personal.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado diseña y elabora un fanzine utilizando técnicas mixtas para expresar su opinión personal sobre un problema social actual.

crear

## **CE.6 · Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estruc...**

### **TEXTO OFICIAL**

Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de objetos reales, recreando y sintetizando formas de la naturaleza por medio de formas geométricas y sistemas de representación, y posibilitando la creación de símbolos a partir de formas geométricas. La geometría está presente en distintos ámbitos de nuestra vida diaria, tanto en la naturaleza como en las creaciones humanas. En concreto, las formas geométricas se utilizan en distintos campos como son la arquitectura, las distintas disciplinas del diseño o de las ciencias. Por ello es importante que el alumnado aprenda a reconocer formas geométricas y a representarlas. Estas técnicas de representación permiten tanto reproducir lo que se ve como simplificar y transformar la realidad para crear formas y espacios nuevos, teniendo en cuenta que sean funcionales, inclusivos y respetuosos con el medioambiente.

### **RESUMEN CLARO**

Inspirarse en el arte y la cultura local para crear obras propias que reflejen quiénes son y su entorno social.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado investiga elementos visuales de su comunidad, los analiza y los integra de forma creativa en sus proyectos artísticos personales.

### **NO ES**

No es copiar láminas de memoria ni estudiar historia del arte teóricamente. No es reproducir obras famosas sin aportar una visión personal o contemporánea.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado crea un autorretrato digital incorporando texturas y patrones visuales extraídos de la arquitectura o la artesanía típica de su barrio.

[transferir](#)

## **CE.7 · Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones bá...**

### **TEXTO OFICIAL**

Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

### **RESUMEN CLARO**

Utilizar herramientas plásticas y digitales de forma original para crear y mejorar sus propias obras y proyectos visuales.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado experimenta con materiales tradicionales y herramientas digitales para diseñar piezas artísticas, combinando diferentes lenguajes para resolver problemas creativos y técnicos.

### **NO ES**

No es repetir láminas técnicas de forma aislada ni usar programas informáticos sin intención estética. No es aprender teoría sobre herramientas sin llegar a producir nada.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Diseñar la portada de un álbum musical combinando un dibujo a mano escaneado con retoque digital y tipografía creativa.

[aplicar](#)

## **CE.8 · Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recur...**

### **TEXTO OFICIAL**

Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características del público potencial, valorando las oportunidades personales, sociales y económicas que se le ofrecen. Hay abundante obra artística que se hace desde la necesidad personal de expresar senconcreto. Por ello, el alumnado debe entender que, antes de realizar un proyecto, necesita tener en cuenta las características del público al que va dirigida la obra para no caer en un fracaso seguro, en caso de ignorarlas. Y puesto que parte de ese trabajo artístico se hace por encargos que tienen una contraprestación económica, se hace necesario reflexionar sobre las posibilidades futuras de desarrollo profesional, obteniendo ingresos económicos y encontrando un modo de vida a partir de sus producciones artísticas.

### **RESUMEN CLARO**

Saber mostrar y difundir las creaciones propias adaptándolas al público que las recibe para entender el impacto social y personal del arte.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado selecciona sus mejores obras, las presenta usando canales adecuados para una audiencia específica y reflexiona sobre las posibilidades profesionales o personales de su trabajo.

### **NO ES**

No es amontonar láminas en una carpeta ni entregar trabajos solo para que el profesor los califique sin considerar a quién van dirigidos o su utilidad.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado organiza una exposición de carteles sobre sostenibilidad en el centro, adaptando el lenguaje visual para concienciar a los estudiantes de primaria.

comunicar

### 3. Criterios de evaluación

#### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p><b>Identificar y valorar factores históricos y sociales relacionados con la obra artística a lo largo de la historia, así como su función y finalidad, describiendo de forma oral, escrita, visual o audiovisual diferentes corrientes artísticas, con interés y respeto, e incorporando además la perspectiva de género.</b></p> <p>Identificar y describir el contexto histórico-social y la finalidad de obras artísticas, analizando su papel como transmisoras de valores y su perspectiva de género.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis escrito o presentación visual donde identifica el contexto de una obra, su función social y la representación de género en ella.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis comparativo de obras de arte clásicas y contemporáneas en clase, debatiendo sobre el papel de la mujer y los valores sociales de cada época.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente los aspectos técnicos o estéticos de la obra, ignorando el análisis del contexto social y la perspectiva de género exigida por el criterio.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
1.2	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, utilizándolo como fuente de enriquecimiento personal en sus creaciones, integrando por medio de ellas aspectos de su propia identidad cultural.</b></p> <p>Analizar obras de arte mediante guías de observación para justificar la necesidad de proteger y conservar el patrimonio cultural como herencia colectiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis técnico y crítico de una obra de arte, identificando sus valores culturales y proponiendo medidas para su conservación.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos reales de obras deterioradas o restauradas, realizando un comentario guiado que destaque su valor histórico, estético y social.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la capacidad de memorizar datos históricos o biográficos en lugar de la comprensión de la necesidad de conservación y protección de la obra.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
2.1	CE.2	<p><b>Explicar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario personal y la creación, experimentando a partir de la propia capacidad de deleite estético y mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión y la diversidad cultural.</b></p> <p>Justificar razonadamente las fases del proceso creativo, desde la idea inicial hasta la obra final, evitando clichés visuales y respetando la diversidad cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una memoria técnica o diario de aprendizaje donde describe la evolución de su proyecto artístico y justifica sus decisiones creativas.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad de metacognición al finalizar un proyecto plástico donde se analiza el paso de la realidad observada a la interpretación personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad técnica o estética del producto final, ignorando la justificación teórica del proceso y la intención comunicativa del alumno.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p><b>Analizar de forma guiada diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo con interés, flexibilidad y respeto hacia la diversidad de las expresiones culturales.</b></p> <p>Analizar críticamente obras de arte propias y ajenas mediante guías de observación, valorando la diversidad cultural y desarrollando una sensibilidad estética personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de análisis o diario de clase donde describe y comenta formal y conceptualmente obras artísticas diversas y sus propios proyectos.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de visionado y debate grupal sobre referentes artísticos y trabajos de clase, utilizando guiones de análisis proporcionados por el docente.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la calidad técnica de la obra analizada en lugar de la profundidad y el respeto en el juicio crítico emitido por el alumno.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
2.3	CE.2	<p><b>Observar, con curiosidad y respeto, diferentes formas de expresión plástica, visuales y audiovisuales, construyéndose una cultura artística y visual lo más amplia posible con la que alimentar su imaginario, seleccionando manifestaciones artísticas de su interés, de cualquier tipo y época.</b></p>	
2.4	CE.2	<p><b>Aprender a disfrutar del arte entendido como testimonio individual y social y también como expresión creativa de las preocupaciones universales del ser humano, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando su opinión personal de forma abierta.</b></p>	
3.1	CE.3	<p><b>Demostrar interés por comprender y describir las posibles motivaciones de los creadores de mensajes visuales, analizando los elementos que constituyen esas creaciones.</b></p> <p>Identificar y explicar obras artísticas de diferentes épocas, analizando su contexto y significado desde una perspectiva de igualdad de género para ampliar el bagaje cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un comentario crítico o ficha de análisis de una obra seleccionada, detallando sus elementos formales y el papel de la mujer o estereotipos de género presentes.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad de investigación y debate sobre obras de arte donde se comparan representaciones visuales históricas con una mirada crítica actual.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar la evaluación a la mera enumeración de elementos técnicos de la obra, omitiendo el análisis obligatorio de la perspectiva de género exigido por el criterio.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Realizar una valoración ética y moral de los mensajes visuales que se analizan, estudiando aspectos como la perspectiva de género, la defensa de los derechos humanos, los derechos del consumidor, la protección del medioambiente, por citar algunos, y dando importancia al proceso reflexivo y al interés por intercambiar opiniones sobre las conclusiones del análisis.</b></p> <p>Explicar razonadamente las emociones e impresiones personales que genera la recepción de obras de arte, compartiendo su opinión de forma abierta y respetuosa en el grupo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral o un comentario escrito donde justifica sus sensaciones estéticas ante una obra, utilizando argumentos coherentes y respetando las valoraciones de sus compañeros.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras el análisis de una obra de arte contemporáneo, se realiza un círculo de debate para compartir el impacto emocional y estético que ha causado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar el gusto estético subjetivo del alumno en lugar de la calidad de su justificación argumentada y el uso de terminología técnica básica del lenguaje visual.</p>	<p><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>Argumentar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p><b>Reconocer los rasgos particulares de cada lenguaje artístico y sus distintos procesos en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y de progreso tecnológico, mostrando interés y eficacia en la investigación y la búsqueda de información.</b></p> <p>Identificar y analizar técnicas y lenguajes artísticos relacionándolos con su contexto histórico y social mediante la búsqueda eficaz de información.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe de investigación o ficha comparativa donde identifica técnicas, materiales y contextos socioculturales de diversas obras artísticas.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre un movimiento artístico específico para exponer cómo la tecnología y la sociedad de la época influyeron en su estética.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la destreza técnica en una producción plástica propia en lugar de la capacidad de análisis y reconocimiento de rasgos en obras ajenas.</p>	<p><b>Rubrica generica</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
4.2	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, buscando, combinando y reutilizando diferentes imágenes en sus propias producciones, de forma abierta y creativa.</b></p> <p>Identificar elementos visuales en obras de arte para relacionarlos entre sí y aplicarlos con originalidad en la creación de proyectos artísticos propios.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una producción artística donde se aprecia la integración de recursos técnicos y estéticos extraídos del análisis previo de referentes culturales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de las características de un movimiento artístico para después crear una obra original que reinterprete esos códigos visuales específicos.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la mera reproducción mimética o copia de una obra famosa sin que exista una reinterpretación creativa o aplicación de lenguajes propios.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
4.3	CE.4	<p><b>Realizar proyectos artísticos con creatividad de cara a generar sus propios mensajes y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas.</b></p>	
4.4	CE.4	<p><b>Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.</b></p>	
5.1	CE.5	<p><b>Expresar sus ideas y sentimientos, con aportaciones particulares y originales en diferentes procesos plásticos, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación, individual o colectiva, con materiales, instrumentos, soportes, etc., y con unos fines expresivos propios.</b></p> <p>Crear obras plásticas o audiovisuales propias experimentando con materiales y técnicas para comunicar conceptos, emociones o visiones personales de forma creativa y crítica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una serie de producciones artísticas o piezas audiovisuales donde se aprecia el uso intencionado de técnicas y soportes para transmitir un mensaje personal.</p> <p><i>Contexto:</i> Talleres de creación artística donde se propone un tema abierto para que el alumnado explore diferentes lenguajes visuales y materiales.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la destreza técnica o el acabado estético final, ignorando el proceso de experimentación y la capacidad expresiva del mensaje transmitido.</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>Enriquecer su pensamiento creativo y personal mediante la realización de diferentes tipos de mensajes visuales o audiovisuales, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, mostrando iniciativa en los procesos y seleccionando el soporte y la técnica adecuados a su propósito.</b></p> <p>Crear obras artísticas propias o grupales eligiendo materiales y técnicas de forma razonada, explicando el proceso seguido y mostrando autonomía en la toma de decisiones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una obra plástica o visual acompañada de una memoria o ficha técnica donde justifica la elección de materiales y el proceso creativo seguido.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de un proyecto artístico libre o temático donde se debe seleccionar el soporte y la técnica más adecuados para comunicar una idea específica.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la destreza técnica o el resultado estético final, ignorando la justificación del proceso creativo y la adecuación de los materiales al propósito expresivo.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Realizar</b></p>
5.3	CE.5	<p><b>Comprender y explicar su pertenencia a un contexto cultural, mediante el análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan las producciones artísticas y culturales actuales, mostrando empatía, actitud colaborativa y respetuosa.</b></p>	
5.4	CE.5	<p><b>Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, haciendo uso de los recursos de su propio imaginario y de su sensibilidad, aumentando progresivamente su autoestima y el conocimiento de sí mismo y sus iguales, al tiempo que aprendiendo a relacionarse mejor y a situarse en la sociedad.</b></p>	
6.1	CE.6	<p><b>Reproducir y crear diseños utilizando conceptos de tangencias, curvas técnicas, polígonos y simetrías, mostrando interés por experimentar para encontrar un diseño propio.</b></p> <p>Analizar obras artísticas actuales para explicar la relación entre sus elementos visuales, el contexto social y la construcción de la identidad cultural propia.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo o presentación multimedia donde vincula una producción artística contemporánea con los factores sociales y culturales de su entorno.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de una obra de arte urbano o diseño local, identificando cómo los elementos formales reflejan problemas o valores de la sociedad actual.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar la evaluación a la descripción técnica de la obra, omitiendo la justificación de los factores sociales que determinan su pertenencia cultural.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>
6.2	CE.6	<p><b>Utilizar el hexágono y el hexaedro para crear redes modulares y representar volúmenes en perspectiva isométrica.</b></p> <p>Integrar elementos de obras artísticas o tradiciones culturales cercanas en proyectos plásticos propios, aportando una interpretación original y subjetiva de dichas referencias.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (gráfica, pictórica o digital) donde se identifican influencias culturales externas transformadas mediante un lenguaje visual personal y creativo.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de una composición visual que reinterprete el estilo de un movimiento artístico o autor local aplicado a objetos de su entorno cotidiano.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la destreza técnica del dibujo olvidando evaluar la integración real y la reinterpretación de la referencia cultural exigida por el criterio.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Elaborar</b></p>
6.3	CE.6	<p><b>Dibujar paisajes urbanos usando los principios de la perspectiva cónica.</b></p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.4	CE.6	<b>Conocer y ser sensibles a las características del material específico de dibujo técnico, mostrando interés por su buena conservación y uso apropiado, así como por la precisión, claridad y limpieza de los trazados.</b>	
7.1	CE.7	<p><b>Dibujar y manipular imágenes con programas informáticos para crear imágenes fijas (dibujo y pintura digital, dibujo vectorial 2D, retoque y collage fotográfico, diseño de letras, cartelería, etc.) e imágenes animadas (GIF animado, stop-motion, rotoscopia, animación 3D, pixilación, motion graphics, brickfilm, etc.).</b></p> <p>Crear proyectos artísticos originales mediante la experimentación con diversas técnicas y materiales, adaptando los recursos visuales o audiovisuales a una intención comunicativa específica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto artístico finalizado junto con un registro del proceso creativo que demuestre la experimentación con diferentes soportes, herramientas y lenguajes.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de una obra plástica o audiovisual temática donde el estudiante selecciona libremente la técnica para transmitir un mensaje personal y consciente.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente el acabado estético final de la obra ignorando la fase de experimentación técnica y la justificación de los materiales utilizados.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Realizar</b></p>
7.2	CE.7	<b>Realizar proyectos artísticos digitales con creatividad, eficacia y versatilidad, y proponer soluciones variadas ajustándose a objetivos preestablecidos y mostrando interés por experimentar.</b>	
8.1	CE.8	<p><b>Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones artísticas en el entorno cotidiano, exponiendo conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de las mismas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</b></p> <p>Analizar las funciones sociales y profesionales de las obras artísticas, debatiendo sobre su impacto en la sociedad y las posibilidades de desarrollo personal que ofrecen.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un informe o presentación visual donde identifica los usos de diversas obras y justifica razonadamente su importancia social y profesional.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos sobre arte urbano o diseño publicitario para debatir su función comunicativa y las salidas laborales vinculadas al sector artístico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la descripción técnica o estética de la obra sin vincularla a su función social o a las oportunidades profesionales del sector.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
8.2	CE.8	<p><b>Desarrollar proyectos artísticos con una intención predefinida, de forma individual o colectiva, utilizando las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual, organizando de manera ordenada y colaborativa las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</b></p> <p>Planificar y ejecutar proyectos artísticos individuales o grupales, organizando sus fases de creación y adaptando el lenguaje visual a un público y objetivo concretos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto artístico finalizado junto con una memoria de proceso que incluye bocetos, cronograma de etapas y la justificación de la intención comunicativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Realización de una campaña de cartelería o un cortometraje para el centro, donde se debe documentar desde el bocetado inicial hasta el acabado final.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el acabado estético de la obra final sin calificar documentalmente la planificación previa o la adecuación del mensaje al destinatario.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Desarrollar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
8.3	CE.8	<p><b>Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos visuales o audiovisuales, realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorar el producto, así como valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.</b></p> <p>Presentar públicamente el proceso creativo y el resultado final, explicando las dificultades encontradas, las soluciones aplicadas y el aprendizaje personal obtenido durante la actividad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una presentación oral o digital donde detalla las fases de su proyecto, identifica problemas técnicos resueltos y reflexiona sobre su progreso artístico.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión de cierre de proyecto donde cada estudiante o grupo muestra su obra y comenta su cuaderno de bocetos y toma de decisiones.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad técnica de la obra plástica final, ignorando la capacidad del alumno para analizar sus propios errores y el proceso de mejora.</p>	<p><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>

## 4. 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.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas que han sido clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género	
3	Patrimonio arquitectónico.	
4	La geometría en la arquitectura y el urbanismo.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje visual como forma de comunicación. Introducción al tema.	
2	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
3	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea, el plano. Forma, color, grises y texturas. Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos.	
4	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción, ritmo, contraste, aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
5	- ción o fotografía. Texto integrado en publicidad y en otras obras artísticas.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Técnicas básicas de expresión gráficoplástica en dos dimensiones.	
2	Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	
4	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso.	
5	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Movimientos y transformaciones en el plano.	
6	Diseño de símbolos a partir de formas geométricas.	
7	Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza.	
8	Introducción a los sistemas de representación: axonometría, caballera, perspectiva cónica, sistema diédrico. Dibujo de paisajes urbanos y representación de volúmenes sencillos.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje y la comunicación visual. Imágenes visuales y audiovisuales.	
2	Contextos y funciones. Finalidades informativa, comunicativa, expresiva y estética.	
3	Desinformación y manipulación.	
4	Dibujos creados por ordenador.	
5	Iniciación a programas de edición de imágenes.	
6	Diseño gráfico asistido por ordenador	
7	Animaciones básicas por ordenador.	
8	La fotografía. Origen y evolución.	
9	Elementos de una cámara y sus funciones.	
10	Realización de fotografías utilizando las cámaras de teléfonos móviles.	
11	Trucos y consejos para hacer buenas fotos con pocos recursos.	
12	La imagen secuenciada. Origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotonovela.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
13	Realización de viñetas, tiras cómicas y páginas, utilizando distintos tipos de plano y distintos estilos de dibujo.	
14	Aprendizaje de convencionalismos expresivos propios del cómic.	
15	La imagen en movimiento. El cine y la animación. Origen y evolución.	
16	Nuevos formatos digitales.	
17	Análisis de trabajos audiovisuales y aprendizaje de la elaboración de un sencillo guión cinematográfico.	
18	Técnicas básicas de grabación y edición, para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Nociones básicas de subtítulo y audiodescripción	

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

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

### CE.1 · 15 % Rubrica generica

Reconocer la importancia que las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por comprenderlas y disfrutarlas y entendiendo la neces...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada algunas manifestaciones artísticas o elementos del patrimonio, pero no logra establecer vínculos con su contexto histórico o social ni reconoce la importancia de su conservación. <i>Ejemplo: Nombra obras de arte famosas pero es incapaz de explicar en qué época se hicieron o por qué es importante conservarlas.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe, con ayuda de guías o pautas, los factores históricos y sociales básicos de obras seleccionadas y reconoce la importancia del patrimonio como parte de la cultura, aunque con dificultades para explicar su valor como testimonio de convicciones sociales. <i>Ejemplo: Completa una ficha guiada sobre una obra arquitectónica local identificando su estilo y algunos datos históricos básicos proporcionados en clase.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica con claridad la relación entre manifestaciones artísticas y su contexto histórico-social, valorando el patrimonio como reflejo de los valores de una sociedad y argumentando de forma razonada la necesidad de su protección y conservación. <i>Ejemplo: Realiza un comentario de texto o imagen donde vincula una obra del Renacimiento con el humanismo y justifica por qué debe ser protegida por las instituciones.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente la evolución de los valores sociales a través del arte, integrando diversos ejemplos y proponiendo acciones o argumentos complejos para la preservación del patrimonio, demostrando una comprensión profunda de su impacto en el desarrollo humano. <i>Ejemplo: Presenta un proyecto de investigación que compara cómo dos culturas distintas plasman sus creencias en el arte y propone una campaña de concienciación sobre la conservación de un bien patrimonial en peligro.</i>

**CE.2 · 20 %** **Portfolio**

Argumentar opiniones sobre obras artísticas propias y ajenas, analizando los distintos aspectos que influyen en el proceso que va desde la intención hasta la realización final, evitando estereotipos, ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica elementos aislados de su producción plástica sin lograr explicar el proceso seguido ni establecer comparaciones coherentes con otras obras, mostrando dificultades para justificar sus opiniones o reconocer la influencia del patrimonio cultural. <i>Ejemplo: Un comentario oral breve donde el alumno solo menciona los materiales utilizados sin explicar el propósito estético ni la relación con el trabajo de sus compañeros.</i>
2	En proceso	50-69%	Explica de forma básica su producción y el proceso creativo siguiendo pautas guiadas, realizando comparaciones sencillas con las obras de sus iguales, aunque la justificación de sus decisiones y la conexión con el patrimonio artístico es superficial. <i>Ejemplo: Una ficha de autoevaluación donde describe los pasos técnicos seguidos, pero no logra argumentar cómo su idea inicial evolucionó hasta el resultado final.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica razonadamente el proceso desde la intención inicial hasta la realización final, comparando su obra con la de sus iguales y el patrimonio cultural, justificando sus opiniones y valorando el intercambio de experiencias para superar estereotipos. <i>Ejemplo: Una presentación digital donde el alumno compara su composición visual con una obra del patrimonio artístico, justificando los cambios realizados durante el proceso creativo basándose en el diálogo con el grupo.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con autonomía la evolución de su producción, integrando referencias complejas del patrimonio, justificando con rigor sus decisiones estéticas y promoviendo activamente el diálogo intercultural y la deconstrucción de estereotipos visuales. <i>Ejemplo: Un diario de aprendizaje reflexivo que vincula su proyecto audiovisual con movimientos artísticos históricos, analizando cómo la crítica de sus pares ayudó a eliminar sesgos culturales en su obra final.</i>

**CE.3 · 20 %** **Portfolio**

Analizar mensajes visuales y audiovisuales, mediante el estudio de todos los elementos que los constituyen, interpretando las intenciones, declaradas o no, de los autores. En un mundo en el que se rec...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de forma aislada elementos básicos de propuestas plásticas o visuales sin llegar a analizarlas, mostrando dificultades para expresar impresiones personales o interés por el hecho artístico, incluso con apoyo docente.</p> <p><i>Ejemplo: Identificación de colores o formas simples en una obra sin capacidad de describir el tema o la intención de la misma.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Describe propuestas plásticas y visuales de forma guiada, reconociendo algunos estilos o épocas con terminología básica, y comparte impresiones sobre el disfrute estético de manera sencilla pero con escasa argumentación.</p> <p><i>Ejemplo: Ficha de análisis donde se enumeran elementos técnicos (línea, color, composición) de una obra audiovisual pero sin conectar estos elementos con la sensación estética producida.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza con curiosidad propuestas de diversos tipos y épocas, describiendo sus características técnicas y estéticas con propiedad, y argumenta con respeto su propio disfrute e impresiones, integrándolas en su bagaje cultural.</p> <p><i>Ejemplo: Comentario escrito o exposición oral sobre una obra de arte contemporáneo relacionando sus elementos visuales con el contexto histórico y la emoción que despierta en el espectador.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente y relaciona propuestas de distintos contextos, interiorizando la experiencia estética de forma profunda y argumentando con madurez y autonomía cómo estas obras alimentan su propio imaginario creativo y cultura visual.</p> <p><i>Ejemplo: Ensayo comparativo o diario de aprendizaje donde se vincula una propuesta audiovisual actual con referentes clásicos, justificando cómo esa influencia se refleja en sus propias creaciones plásticas.</i></p>

**CE.4 · 20 %****Rubrica generica**

Explorar y aplicar las técnicas, el lenguaje y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el resultado final, ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de manera aislada elementos visuales básicos en producciones artísticas, sin lograr reconocer técnicas específicas ni establecer vínculos entre el producto, su intención o su contexto, incluso con ayuda directa.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno nombra colores o formas en una obra, pero no distingue si es un grabado, una fotografía o una pintura, ni comprende para qué se hizo la obra.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce, con guía constante, algunos rasgos de las técnicas y lenguajes artísticos. Realiza descripciones elementales del producto final, mostrando dificultades para analizar el proceso de creación o la influencia del contexto en la obra.</p> <p><i>Ejemplo: Identifica que un cartel publicitario utiliza fotografía y texto, pero requiere ayuda para explicar cómo esos elementos intentan convencer al espectador.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza de forma guiada las técnicas, lenguajes e intenciones de diversas producciones culturales, relacionando de manera coherente el proceso, el producto final y su contexto para extraer ideas que sirvan de base en sus propias creaciones.</p> <p><i>Ejemplo: Completa una ficha de análisis de una obra de Land Art, identificando los materiales naturales, la intención de efimeridad y cómo el entorno influye en la recepción de la obra.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza con autonomía y sentido crítico la relación entre técnicas, lenguajes y contextos en producciones artísticas complejas. Integra de forma creativa los hallazgos del análisis como fuente generadora de respuestas y propuestas personales innovadoras.</p> <p><i>Ejemplo: Tras analizar el lenguaje audiovisual de un cortometraje, justifica razonadamente la elección de planos y ritmo en un guion gráfico propio, basándose en la intención comunicativa estudiada.</i></p>

**CE.5 · 25 %** **Portfolio**

Realizar obras artísticas individuales o colectivas con creatividad, incorporando las referencias culturales y artísticas de su propio entorno y momento, seleccionando y poniendo en práctica herra...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza producciones artísticas con dificultades técnicas significativas, sin una intención comunicativa clara ni expresión de emociones, requiriendo apoyo constante para la selección de materiales básicos y mostrando una reflexión mínima sobre el resultado.</p> <p><i>Ejemplo: Una lámina inacabada o que no sigue la técnica propuesta, donde el alumno no es capaz de explicar qué sentimiento o idea pretendía transmitir.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Elabora producciones artísticas sencillas utilizando técnicas y herramientas básicas de forma guiada, expresando ideas o sentimientos de manera literal o poco profunda, y justificando el proceso creativo de forma meramente descriptiva.</p> <p><i>Ejemplo: Un collage temático que cumple con los requisitos técnicos básicos pero carece de originalidad, acompañado de una breve descripción de los materiales utilizados.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando con autonomía las herramientas y técnicas adecuadas a su intencionalidad para expresar su visión del mundo y sus emociones, justificando razonadamente las fases de su proceso creativo.</p> <p><i>Ejemplo: Una composición pictórica o digital que emplea el color y la textura de forma intencionada para evocar una emoción específica, junto a una memoria que explica las decisiones técnicas tomadas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla producciones artísticas complejas y originales que integran diversos lenguajes y recursos, demostrando una profunda introspección y reflexión crítica, optimizando el uso de técnicas para comunicar mensajes con alto impacto emocional y autoconfianza.</p> <p><i>Ejemplo: Un proyecto audiovisual o instalación colectiva que aborda un problema social contemporáneo, integrando experimentación técnica y una defensa oral que demuestra una visión crítica y personal del mundo.</i></p>

**CE.6 · 15 %** **Portfolio**

Reconocer y valorar la presencia de la geometría en la naturaleza, en el arte y en nuestro entorno, identificando estructuras geométricas básicas, analizando y simplificando la estructura formal de ob...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar referencias culturales o artísticas de su entorno inmediato y no logra integrarlas en sus producciones propias, incluso con pautas directas. <i>Ejemplo: El alumno no reconoce elementos del patrimonio artístico local en una salida de campo y sus dibujos carecen de conexión con el contexto cultural solicitado.</i>
2	En proceso	50-69%	Identifica de forma básica algunas singularidades de su entorno cultural y utiliza referencias artísticas en sus creaciones de manera imitativa o literal, sin un análisis profundo de sus factores formales. <i>Ejemplo: Copia un patrón decorativo tradicional de su comunidad en una composición plástica, pero no sabe explicar su significado ni su relación con su propia identidad.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica su pertenencia a un contexto cultural mediante el análisis de aspectos formales y sociales, utilizando creativamente dichas referencias para enriquecer sus producciones y desarrollar su identidad. <i>Ejemplo: Diseña un cartel que reinterpreta elementos de la arquitectura local, justificando por escrito cómo esos elementos representan su entorno y su visión personal.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con autonomía las singularidades culturales del entorno, integrándolas de forma original y compleja en sus proyectos para expresar una identidad personal, cultural y social sólida. <i>Ejemplo: Crea una obra audiovisual que fusiona técnicas artísticas tradicionales locales con lenguajes contemporáneos, demostrando una apropiación profunda y una reflexión crítica sobre su identidad social.</i>

**CE.7 · 20 %** **Portfolio**

Utilizar de forma creativa programas informáticos para dibujar, transformar dibujos y fotografías y hacer animaciones básicas, disfrutando de la experimentación y de los resultados.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades significativas para aplicar técnicas o convenciones básicas de los lenguajes artísticos, realizando proyectos que no se ajustan a los objetivos propuestos y carecen de experimentación o uso de tecnologías.</p> <p><i>Ejemplo: Un ejercicio de composición inacabado que no sigue las pautas técnicas indicadas y no utiliza ninguna herramienta digital o recurso creativo adicional.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Aplica de forma guiada algunas técnicas y recursos artísticos básicos, incorporando tecnologías de manera elemental y poco creativa, cumpliendo de forma parcial o superficial con los objetivos del proyecto artístico.</p> <p><i>Ejemplo: Un diseño de cartel que utiliza herramientas digitales básicas de forma rígida, con una composición simple que apenas experimenta con los elementos del lenguaje visual.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Aplica con autonomía las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, integrando de forma creativa las tecnologías para realizar un proyecto que cumple con los objetivos y muestra una experimentación consciente.</p> <p><i>Ejemplo: Un proyecto de animación stop-motion que utiliza correctamente el encuadre y la iluminación, integrando software de edición para enriquecer la narrativa visual de forma coherente.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y enriquece el diseño de proyectos artísticos mediante el uso innovador y experto de diversas técnicas y tecnologías, demostrando una creatividad excepcional y una experimentación profunda que trasciende los requisitos iniciales.</p> <p><i>Ejemplo: Una obra multidisciplinar que combina técnicas de dibujo analógico con capas de realidad aumentada o edición digital avanzada, logrando una propuesta estética original y comunicativamente potente.</i></p>

**CE.8 · 15 %** **Portfolio**

Desarrollar y compartir proyectos artísticos, de forma individual o colectiva, realizados con diferentes técnicas, recursos y convenciones a partir de una necesidad y conociendo las características de...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades para identificar la función de las producciones artísticas y las comparte de forma genérica, sin realizar adaptaciones según el público destinatario ni explicar el proceso de creación seguido.</p> <p><i>Ejemplo: Entrega de una lámina o ejercicio técnico sin adjuntar una breve memoria explicativa ni ajustar el lenguaje visual a una intención comunicativa concreta.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce algunos usos de las manifestaciones artísticas y comparte sus producciones con una intención previa definida, aunque la adaptación al público es superficial y la exposición del proceso de elaboración es incompleta.</p> <p><i>Ejemplo: Presentación de un diseño publicitario donde se identifica el producto, pero los elementos visuales elegidos no terminan de encajar con el perfil del público objetivo propuesto.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comparte producciones artísticas adaptando con eficacia el proyecto a la intención y a las características del público, argumentando sus funciones y exponiendo con claridad tanto las fases del proceso como el resultado final.</p> <p><i>Ejemplo: Exposición oral de un proyecto de identidad visual corporativa, justificando la elección de la paleta cromática y la composición en función de los valores que se desean transmitir al consumidor.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Adapta de forma creativa y autónoma sus proyectos artísticos a diversos contextos, integrando una reflexión crítica sobre las oportunidades de desarrollo personal y comunicando los procesos técnicos con precisión, rigor y dominio del lenguaje audiovisual.</p> <p><i>Ejemplo: Publicación de un portfolio digital o cortometraje que incluye un 'making-of' detallado, donde el alumno evalúa cómo el proyecto ha contribuido a su madurez artística y capacidad de comunicación visual.</i></p>

## Sugerencias DUA por competencia específica

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

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de visores de realidad aumentada para superponer el estado original de una obra arquitectónica o pictórica sobre su estado actual degradado, facilitando la comprensión visual de la conservación.</li> <li>• Infografías táctiles y diagramas de flujo que desglosen los materiales y técnicas artísticas (pigmentos, aglutinantes) vinculándolos con la época histórica y sus valores sociales dominantes.</li> <li>• Galerías de imágenes comparativas que enfrenten obras de arte canónico con manifestaciones de arte urbano actual, analizando patrones visuales comunes y cambios en el mensaje simbólico.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un 'Cuaderno de Restaurador' que combine bocetos técnicos, muestras de color y justificaciones éticas sobre la intervención en una obra dañada de libre elección.</li> <li>• Producción de un video-ensayo o crítica artística multimodal donde el alumnado defienda la importancia de un bien patrimonial local frente a una amenaza urbanística ficticia.</li> <li>• Creación de una maqueta o prototipo tridimensional que represente una reinterpretación contemporánea de un símbolo artístico histórico, utilizando materiales reciclados para simbolizar la sostenibilidad.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto 'Curador por un día': el alumnado elige una temática social actual (feminismo, ecología, migración) y selecciona obras históricas que la representen para diseñar su propia exposición virtual.</li> <li>• Debate de roles sobre la restitución de obras de arte a sus países de origen, permitiendo que asuman posturas de diferentes agentes (arqueólogos, directores de museos, ciudadanos locales).</li> <li>• Realización de un 'Safari Fotográfico' de elementos patrimoniales del barrio, donde deben capturar detalles visuales que reflejen la identidad de su comunidad para una galería colectiva.</li> </ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar organizadores gráficos comparativos que incluyan muestras táctiles, paletas de color físicas y esquemas compositivos simplificados para contrastar la obra propia con referentes del patrimonio.</li> <li>• Ofrecer bancos de vocabulario visual y descriptivo mediante tarjetas con iconos que representen conceptos técnicos (claroscuro, perspectiva, saturación) para facilitar la articulación de la justificación artística.</li> <li>• Presentar modelos de 'diarios de proceso' en diversos formatos (vídeo-time-lapse, esquemas de bocetos anotados y registros de audio) que muestren la evolución real desde el boceto inicial hasta el acabado final.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un 'videoblog de autor' donde el alumnado narre oralmente su proceso creativo, señalando físicamente sobre su obra los aciertos y las desviaciones respecto a la idea original.</li> <li>• Diseñar una 'guía de sala' interactiva (digital o física) en la que el alumno actúe como comisario, comparando su producción con una obra de un compañero y una pieza histórica mediante etiquetas de texto o códigos QR.</li> <li>• Elaborar un mapa conceptual visual que conecte los elementos de su obra con estereotipos culturales analizados en clase, usando hilos, colores o flechas para justificar su superación o reinterpretación.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar dinámicas de 'crítica constructiva ciega' donde el alumnado deba adivinar la intención comunicativa de la obra de un par antes de que el autor la explique, fomentando el diálogo intercultural.</li> <li>• Permitir la elección del referente del patrimonio cultural con el que compararse, habilitando temas de cultura popular, arte urbano o tradiciones locales que conecten con su identidad personal.</li> <li>• Establecer un sistema de 'metas de progreso personalizadas' donde la valoración no recaiga solo en el resultado estético, sino en la capacidad de identificar y explicar un cambio técnico concreto logrado durante el proyecto.</li> </ul>

### CE.3

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar diagramas de 'despiece visual' mediante capas de acetato o herramientas digitales (tipo Photoshop/GIMP) para aislar y observar por separado la composición, la paleta cromática y el esquema de iluminación de una obra.</li> <li>• Implementar estaciones de análisis sensorial que incluyan reproducciones táctiles en relieve de las obras y paisajes sonoros o música de la época que evoquen la atmósfera emocional de la pieza analizada.</li> <li>• Proporcionar guías de observación con organizadores gráficos que empleen iconos para identificar elementos del lenguaje visual (puntos de fuga, tipos de planos, texturas) facilitando la decodificación de la imagen.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un 'Sketchnote' o diario visual de pensamiento donde el alumnado traduzca su experiencia estética mediante una combinación de dibujo rápido, símbolos y palabras clave en lugar de un texto crítico convencional.</li> <li>• Grabar un vídeo-ensayo breve o 'Art-Reel' en el que el alumno narre su análisis visual utilizando herramientas de edición para señalar y ampliar detalles específicos de la obra mientras explica su interpretación.</li> <li>• Diseñar un 'Moodboard' físico o digital que recoja la esencia de la obra analizada a través de muestras de texturas, paletas de color y tipografías que demuestren la interiorización de su estilo.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la libre elección del objeto de estudio dentro de un repositorio diverso que incluya desde arte clásico y contemporáneo hasta estética de videojuegos, diseño de moda o arte urbano.</li> <li>• Organizar una 'Subasta de Crítica' donde los alumnos asuman roles (historiador, escéptico, coleccionista) para debatir el valor estético y emocional de una propuesta, fomentando el respeto y el juicio crítico.</li> <li>• Vincular el análisis con un proyecto de 'Artivismo' personal, donde el alumnado deba encontrar y analizar obras que resuenen con una causa social que les interese, conectando la cultura artística con su identidad.</li> </ul>

## CE.4

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para que el alumnado perciba y comprenda la información artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proporcionar reproducciones en relieve o muestras matéricas reales para identificar texturas y técnicas pictóricas mediante el tacto y la vista de forma simultánea.</li> <li>• Facilitar infografías interactivas que desglosen los elementos del lenguaje visual (ritmo, equilibrio, tensión) en obras de distintas épocas con apoyos de audio descripción.</li> <li>• Ofrecer guías de análisis con organizadores gráficos que vinculen visualmente la intención del autor con el contexto social y los materiales utilizados en la obra.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la comprensión de los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar un portfolio de procesos (físico o digital) que recoja la experimentación con diferentes lenguajes plásticos mediante bocetos, grabaciones de audio o secuencias fotográficas.</li> <li>• Reinterpretar una producción cultural clásica utilizando herramientas digitales contemporáneas o técnicas mixtas para demostrar la comprensión del mensaje y la intención original.</li> <li>• Exponer el análisis de una obra mediante un mapa de 'visual thinking' o una narrativa audiovisual que conecte gráficamente el producto final con su recepción en el contexto actual.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y fomentar la autonomía en el análisis artístico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear retos de 'investigación técnica' donde el alumnado deba descubrir los materiales y procesos ocultos tras una obra para resolver un enigma artístico planteado en el aula.</li> <li>• Permitir la libre elección de la producción cultural a analizar, integrando manifestaciones actuales como el arte urbano, el diseño de personajes de videojuegos o la estética del cine contemporáneo.</li> <li>• Organizar un simulacro de comisariado artístico colaborativo donde deban seleccionar y justificar la inclusión de obras en una exposición virtual basada en una temática social de su interés.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear estaciones de exploración matérica donde el alumnado pueda tocar y experimentar con diferentes soportes (papel de distintos gramajes, acetatos, mallas metálicas) y texturas antes de decidir cuál se ajusta mejor a su intención expresiva.</li> <li>• Utilizar organizadores visuales dinámicos que desglosen el proceso creativo en fases (ideación, bocetado, experimentación técnica y acabado) mediante iconos y ejemplos reales de artistas contemporáneos que empleen lenguajes diversos.</li> <li>• Ofrecer videotutoriales breves accesibles mediante códigos QR en el aula que demuestren técnicas específicas (como el estarcido, el claroscuro o el modelado) para que el alumnado pueda revisar el procedimiento técnico a su propio ritmo durante la creación.</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 en diversos formatos: desde una producción plástica tradicional (lienzo, escultura) hasta una obra digital (pintura digital, modelado 3D) o una instalación efímera documentada fotográficamente.</li> <li>• Implementar un 'Diario de Proceso' multimodal donde el alumnado pueda registrar su evolución mediante bocetos, notas de voz, esquemas conceptuales o fotografías de las pruebas fallidas, valorando la reflexión crítica sobre el error.</li> <li>• Establecer roles de 'consultoría técnica' en el aula, donde alumnos que dominen una herramienta específica (un software de edición o una técnica de acuarela) ayuden a otros, fomentando la comunicación y la autoconfianza a través de la enseñanza entre iguales.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar proyectos basados en 'desafíos de identidad' donde el tema central sea abierto (ej. 'Mi refugio visual') para que el alumnado conecte la producción artística con sus propias emociones, intereses culturales o vivencias personales.</li> <li>• Ofrecer una 'matriz de complejidad técnica' graduable, donde el alumnado elija el nivel de dificultad del soporte o la técnica a aplicar, permitiendo que cada estudiante ajuste el reto a su nivel de competencia actual para evitar la frustración.</li> <li>• Organizar una curaduría participativa en la que el alumnado decida cómo y dónde exponer sus obras (galería virtual, intervención en pasillos, exposición física), dándoles autonomía sobre la difusión de su visión del mundo.</li> </ul>

## CE.6

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 mapas interactivos que superpongan capas de información técnica (esquemas compositivos, paletas cromáticas, texturas) sobre monumentos o arte urbano del entorno cercano.</li> <li>• Ofrecer catálogos de referentes locales en formatos multisensoriales, incluyendo muestras físicas de materiales autóctonos (piedra, cerámica, forja) y modelos 3D simplificados de elementos arquitectónicos para su exploración táctil.</li> <li>• Proporcionar guías de análisis visual que utilicen organizadores gráficos específicos para descomponer las 'singularidades' de una obra (ritmo, proporción, simbología) mediante iconos y códigos de color en lugar de solo texto.</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 que la 'apropiación' del referente se demuestre mediante diversos productos: un 'remix' digital fotográfico, una reinterpretación escultórica con materiales reciclados o un rediseño de identidad visual para un comercio local.</li> <li>• Implementar el uso de 'bitácoras de proceso' multimodales donde el alumnado pueda documentar su evolución creativa mediante bocetos rápidos, grabaciones de audio explicativas o secuencias de fotos del 'paso a paso'.</li> <li>• Facilitar herramientas de composición asistida (plantillas de rejillas modulares, software de diseño vectorial o collage físico) para que la destreza motriz no sea una barrera al reinterpretar los patrones artísticos del entorno.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vincular el proyecto con la identidad personal permitiendo que el alumnado elija un 'objeto de estudio' de su propio barrio o cultura familiar, convirtiéndolos en expertos ante el grupo.</li> <li>• Diseñar desafíos de 'búsqueda del tesoro estético' fuera del aula, donde deban capturar detalles visuales específicos que les generen curiosidad, fomentando la autonomía y la conexión emocional con su contexto social.</li> <li>• Organizar una exposición final con roles diversificados (comisariado, montaje, diseño de cartelería, mediación cultural) para que cada estudiante encuentre un propósito relevante según sus intereses en el proceso artístico.</li> </ul>

## CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la información técnica y artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar bancos de texturas y paletas cromáticas interactivas que vinculen el código hexadecimal digital con la mezcla física de pigmentos mediante simuladores de color.</li> <li>• Implementar guías visuales mediante códigos QR en el aula que dirijan a micro-demostraciones en vídeo sobre el manejo de herramientas específicas (gubias, pinceles, software de edición vectorial).</li> <li>• Presentar los conceptos de composición y encuadre mediante el uso de visores físicos recortados y superposiciones digitales de rejillas (regla de los tercios, proporción áurea) sobre obras clásicas.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el dominio de las técnicas y tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la entrega de proyectos híbridos donde el alumnado elija entre un soporte físico tradicional, un modelado 3D digital o una pieza de 'light painting' fotográfico.</li> <li>• Fomentar el uso de diarios de aprendizaje visual (Visual Thinking) donde el proceso creativo se documente mediante bocetos rápidos, capturas de pantalla de capas de edición o grabaciones de audio explicativas.</li> <li>• Ofrecer plantillas de andamiaje para el diseño de proyectos, desde guiones gráficos (storyboards) impresos hasta herramientas de prototipado rápido digital para organizar la narrativa visual.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear retos artísticos de 'temática abierta' basados en problemas sociales reales del entorno cercano, permitiendo que el alumno elija el lenguaje artístico que mejor conecte con su identidad.</li> <li>• Organizar una galería virtual colaborativa (tipo ArtSteps o Padlet) donde el alumnado asuma roles de comisariado, crítica de arte o diseño de montaje, otorgando autonomía en la difusión de su obra.</li> <li>• Establecer niveles de complejidad técnica opcionales (insignias de maestría) que permitan al alumnado decidir si profundizar en el realismo analógico o en la experimentación con filtros y algoritmos digitales.</li> </ul>

## CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar un 'Muestrario de Contextos' que compare cómo una misma obra cambia su significado al exponerse en un museo, en un muro urbano o en una red social visual, usando ejemplos reales de artistas contemporáneos.</li> <li>• Ofrecer guías de 'Curaduría Visual' en formatos diversos (infografías interactivas o audios) que expliquen técnicas de montaje, iluminación y etiquetado de obras según el perfil del espectador.</li> <li>• Proporcionar modelos de portafolios profesionales de distintas ramas (diseño gráfico, escenografía, ilustración) para que el alumnado identifique diferentes lenguajes técnicos y formas de proyectar su identidad artística.</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 elección del formato de difusión final: desde el diseño de una exposición física en el centro hasta la creación de una galería virtual 360º o un catálogo digital interactivo.</li> <li>• Implementar el 'Elevator Pitch Artístico', donde el alumnado debe adaptar la explicación oral o signada de su obra para tres destinatarios distintos: un niño, un experto en arte y un posible empleador.</li> <li>• Utilizar diarios de aprendizaje multimodales (mezclando bocetos, notas de voz y vídeos del proceso) para documentar la evolución del proyecto y facilitar la autoevaluación del desarrollo personal.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vincular el proyecto con un fin social real (Aprendizaje-Servicio), permitiendo que el alumnado elija una entidad local para la que diseñar una intervención artística específica.</li> <li>• Establecer dinámicas de 'Crítica Constructiva por Pares' basadas en roles elegidos (el técnico, el creativo, el público objetivo), fomentando la autonomía y la relevancia social del trabajo.</li> <li>• Crear un 'Mapa de Metas Personales' donde cada estudiante conecte sus intereses vocacionales con las competencias técnicas desarrolladas en el proyecto, ajustando el nivel de desafío a sus expectativas.</li> </ul>

## 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 2 horas

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el RD 217/2022 para la ESO en tu CCAA. Identifica las 8 competencias específicas (CE), 16 criterios de evaluación y 17 saberes básicos distribuidos en 4 bloques: 'Expresión plástica y visual', 'Comunicación audiovisual', 'Dibujo técnico' y 'Lenguaje y técnicas artísticas'. Anota las orientaciones metodológicas y la organización por horas semanales (3 h/semana).

**Tip:** Imprime en A3 los cuadros de saberes y criterios y pégamelos en la pared: los verás a diario y te ayudarán a mantener el foco LOMLOE.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Elabora una tabla con las 8 CE y sus 2 criterios cada una (16 en total). Numéralos según el orden del decreto. Relaciona cada criterio con los saberes básicos que lo desarrollan (los 17 saberes). Usa colores para marcar los bloques. Esta lista será la base de tu programación.

**Tip:** No copies literalmente las CE: transfórmalas en una pregunta corta: '¿Qué sabrá hacer el alumno?' Por ejemplo, CE1 puede ser 'Analizar obras plásticas y visuales'.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1.5 horas

Selecciona los criterios que evaluarás en cada situación de aprendizaje (SDA). Como tienes 3 horas semanales, prioriza entre 4 y 6 criterios por SDA. Decide los instrumentos: análisis de producciones, observación directa, pruebas prácticas (no memorísticas), portfolios. Por ejemplo, para trabajar la composición visual, el instrumento principal es la creación de una obra original.

**Tip:** Evita pruebas escritas teóricas: en Plástica, el 80% del peso debe ser práctico. Si usas un examen, que sea de reconocimiento visual o resolución de problemas con lápiz.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1.5 horas

Distribuye los 17 saberes en tres trimestres, asegurando coherencia con los criterios. Cada trimestre cubre aproximadamente 1/3 de los saberes. Por ejemplo: 1er trimestre: expresión gráfica y color (saberes 1-5); 2º: comunicación audiovisual y fotografía (saberes 6-11); 3º: diseño y dibujo técnico (saberes 12-17). Ajusta según la progresión.

**Tip:** No repartas los saberes de forma mecánica: agrúpalos por proyectos reales. Por ejemplo, un proyecto de stop-motion puede cubrir saberes de animación, guion y edición.

### Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3 horas

Crea una situación de aprendizaje (SDA) que integre varios criterios y saberes. Para 3º ESO, ejemplos: 'Crear un cartel publicitario sobre un tema social' (1er trimestre), 'Producir un cortometraje de 60 segundos' (2º trimestre), 'Diseñar un objeto funcional en 3D' (3er trimestre). Cada SDA debe incluir objetivos, contenidos, metodología activa y evaluación formativa con rúbricas.

**Tip:** Cada SDA debe responder a un reto real: vincula con el entorno del centro (ej. diseñar la señalética del instituto). La inspección valora la conexión con la realidad.

### Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Define el peso de cada criterio de evaluación en la nota final (sumando 100%). Por ejemplo: CE1 (10%), CE2 (15%), etc. Asegura que la suma de criterios de cada bloque sea coherente. Establece también el peso de cada trimestre (normalmente 33,3% cada uno, o progresivo 20-30-50). Incluye la nota de atención a la diversidad (no puede superar el 10% del total).

**Tip:** Deja un 10% de la nota para la autoevaluación y coevaluación: los alumnos valoran su proceso y el de sus compañeros con una rúbrica sencilla. La inspección lo exige en LOMLOE.

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

Recoge las medidas de atención a la diversidad: adaptaciones curriculares significativas y no significativas, métodos de recuperación (no exámenes de recuperación, sino nuevas situaciones de aprendizaje). Para quienes no superen un criterio, diseña un plan de refuerzo con actividades personalizadas. Incluye también la evaluación de competencias clave (comunicación, aprender a aprender, etc.) usando la rúbrica del centro.

**Tip:** La recuperación en Plástica no es un examen: el alumno debe volver a producir la tarea con mejoras. Por ejemplo, si suspendió un dibujo en perspectiva, repite el ejercicio con pautas adicionales.