

Educación plástica visual y audiovisual · 3.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 10/07/2026 22:36

8 Competencias	31 Criterios	30 Saberes	3 SDAs
--------------------------	------------------------	----------------------	------------------

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. 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

Materia	Educación plástica visual y audiovisual
Curso	3.º ESO
Comunidad Autónoma	Comunidad de Madrid
Decreto autonómico	Decreto 65/2022, de 20 de julio
Particularidad	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
Referencia normativa	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 para EPVA 3º ESO; aplica íntegro el RD 217/2022 estatal sin añadidos ni modificaciones.

Mantiene del BOE

Sí, los 8 criterios de evaluación y saberes básicos coinciden con el BOE.

Implicación para tu programación: La programación debe basarse exclusivamente en el currículo estatal del RD 217/2022. No es necesario adaptar a particularidades 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 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 · 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 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 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 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 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 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 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 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 · 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

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 · 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

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Saber mostrar y difundir las 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

4. Criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Describir, 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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>
1.2	CE.1	<p>Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
1.3	CE.1	<p>Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p>	
1.4	CE.1	<p>Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.</p>	
1.5	CE.1	<p>Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	
2.1	CE.2	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
2.3	CE.2	<p>Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.</p>	
2.4	CE.2	<p>Realizar bocetos plasmando ideas y emociones.</p>	
2.5	CE.2	<p>Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.</p>	
3.1	CE.3	<p>Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Realizar composiciones de diferente índole.</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>Exposicion oral</p> <p>Verbo: Argumentar</p>
3.3	CE.3	<p>Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas.</p>	
3.4	CE.3	<p>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.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</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>Rubrica generica</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.2	CE.4	<p>Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.3	CE.4	<p>Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada.</p>	
4.4	CE.4	<p>Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.</p>	
4.5	CE.4	<p>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.</p>	
4.6	CE.4	<p>Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.</p>	
4.7	CE.4	<p>Describir una imagen distinguiendo los aspectos denotativos y connotativos de la misma.</p>	
4.8	CE.4	<p>Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.1	CE.5	<p>Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Expresar</p>
5.2	CE.5	<p>Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Realizar</p>
5.3	CE.5	<p>Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.</p>	
6.1	CE.6	<p>Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Elaborar</p>
7.1	CE.7	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Realizar</p>
8.1	CE.8	<p>Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
8.2	CE.8	<p>Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Desarrollar</p>
8.3	CE.8	<p>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.</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>Exposicion oral</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: del paleolítico al renacimiento.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.	
3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.	
2	Posibilidades expresivas y comunicativas.	
3	El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.	
4	Análisis de las imágenes: denotación y connotación.	
5	Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.	
6	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
7	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
8	Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.	
9	Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.	
10	El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.	

Saberes básicos del decreto

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

1	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
2	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	
3	Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.	
4	Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.	
5	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos:	
6	Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.	
7	Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.	
8	Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.	
9	Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.	
10	Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.	
11	Resolución de trazados con rectas y curvas.	
12	Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.	
13	Los cuadriláteros: clasificación, trazados.	
14	Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.	
2	Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.	
3	Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.	

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%	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**

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 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 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%	<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 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>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 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 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Muestra dificultades para identificar 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**

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 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**

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%	<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>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · La Estructura de la Forma: Geometría y Elementos Básicos 35 h

SDA RECOMENDADA

Diseño de un patrón geométrico para azulejería basado en polígonos regulares y trazados fundamentales.

SABERES PRINCIPALES

- Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- Útiles para el dibujo técnico: empleo de la escuadra y cartabón, representación de ángulos con el juego de escuadras.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Operaciones con segmentos: trazar un segmento igual a otro, suma y resta de segmentos.
- Trazado de perpendiculares y paralelas con escuadra y cartabón y con compás.
- Ángulos: Clasificación, operaciones con ángulos. Suma, resta, divisiones.
- Proporcionalidad: división de un segmento mediante el Teorema de Thales.
- Lugares geométricos definición y trazados mediatriz, bisectriz, circunferencia, esfera, rectas paralelas, planos paralelos.
- Resolución de trazados con rectas y curvas.
- Los triángulos: clasificación y trazados: el baricentro, el incentro o el circuncentro.
- Los cuadriláteros: clasificación, trazados.
- Los Polígonos: tipos de polígonos, concepto de polígono regular. Construcción dado radio.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.3: Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores.
- 1.4: Identificar las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.
- 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.
- 3.2: Realizar composiciones de diferente índole.
- 7.1: Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.5: Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación.
- CE.7: Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos.

EVALUACIÓN

Observación sistemática de las láminas de dibujo técnico y rúbrica de la composición geométrica final.

Trimestre 2 · Luz, Color y Memoria: De la Prehistoria al Renacimiento 35 h

SDA RECOMENDADA

Reinterpretación de una obra del Renacimiento mediante técnicas mixtas y aplicación de módulos cromáticos.

SABERES PRINCIPALES

- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
- Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano.
- Construcción estructuras modulares y aplicaciones al arte y el diseño.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, del paleolítico al renacimiento: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Describir, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales.
- 1.2: Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la obra.
- 2.1: Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales.
- 3.1: Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.
- 3.3: Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas.
- 4.1: Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos.
- 4.2: Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores.
- 4.3: Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad.
- 4.4: Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales.
- 6.1: Identificar y explicar el esquema compositivo básico de obras.
- 6.2: Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Comprender la importancia de las manifestaciones culturales y artísticas en el desarrollo.
- CE.4: Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones.
- CE.6: Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno.

EVALUACIÓN

Portfolio de experimentación cromática y prueba de análisis formal de obras históricas.

Trimestre 3 · Narrativas Visuales: Comunicación, Cómic y Fotografía 35 h

SDA RECOMENDADA

Creación de una novela gráfica breve o campaña publicitaria social utilizando fotografía y técnicas digitales.

SABERES PRINCIPALES

- El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
- Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.
- Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.5: Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica.
- 2.5: Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos.
- 3.4: Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas.
- 4.5: Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.
- 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, objeto, cartel o producción audiovisual.
- 5.1: Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas o sentimientos.
- 5.2: Realizar diferentes tipos de producciones artísticas justificando el proceso.
- 5.3: Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.
- 8.1: Exponer conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas.
- 8.2: Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa.
- 8.3: Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.2: Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias.
- CE.3: Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales.
- CE.8: Compartir producciones y manifestaciones artísticas adaptando el proyecto al público.

EVALUACIÓN

Presentación oral del proyecto final y evaluación por pares de la narrativa visual creada.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Descifra el mural, cuéntalo en un vídeo

Guía interpretativa de arte callejero para tu barrio

Reto central: Crear un vídeo blog (vlog) de 3 a 5 minutos que analice un mural de arte callejero local, explicando sus elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, textura, color) y su conexión con un movimiento artístico histórico (del paleolítico al renacimiento), y compartirlo con una audiencia real.

Contexto. El barrio del instituto alberga murales de arte callejero que forman parte del 'Madrid Street Art Project' (Tetúan) o iniciativas similares. Muchos vecinos y alumnado de 1º ESO los ven a diario sin reparar en su composición, técnica o intención. El centro quiere publicar un vídeo blog en su web que sirva de guía interpretativa de estos murales para la comunidad escolar y vecinal.

Recursos: Cámaras o móviles para fotografía y vídeo · Software de edición (ej. OpenShot, iMovie, CapCut) · Ordenadores o tablets · Plantilla de guion y storyboard · Rúbrica de evaluación · Listado de murales del entorno y mapas (OpenStreetMap)

Transversales: Competencia digital (producción y edición de vídeo), conciencia y expresiones culturales (patrimonio local), educación cívica (participación en la comunidad).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo: el centro necesita un vídeo blog para la web que guíe a los vecinos y a 1º ESO en la interpretación de un mural del barrio. Se visionan ejemplos de vlogs de arte urbano y se debate la pregunta guía. Los equipos se forman y eligen un mural cercano (de una lista proporcionada o por ubicación). <i>Evidencia:</i> Anotaciones individuales sobre los elementos visuales que observan en los ejemplos.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre: (a) elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, textura, color) aplicados al análisis de imágenes; (b) géneros artísticos del paleolítico al renacimiento, relacionándolos con elementos visuales; (c) técnicas de creación de un guion y storyboard para vídeo. Cada equipo practica analizando obras de arte proporcionadas por el profesor. <i>Evidencia:</i> Ejercicios de análisis visual y de identificación de elementos en obras históricas.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Salida al barrio para fotografiar el mural elegido y recoger información in situ (autor, fecha, técnica si es visible). Los equipos analizan el mural aplicando los saberes adquiridos: identifican elementos visuales, proponen un movimiento histórico al que se vincula (por ejemplo, Renacimiento por el uso de la perspectiva, o Paleolítico por formas esquemáticas). Elaboran el guion y storyboard definitivo para el vídeo. <i>Evidencia:</i> Fotografías del mural y ficha de análisis visual específica del mural.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Los equipos graban, editan y producen el vídeo blog. Incluyen imágenes del mural, gráficos que señalen los elementos visuales, y una narración que justifique la interpretación y la conexión histórica. Se ofrece tiempo para montaje, ajustes y ensayo de la narración en off o en cámara. <i>Evidencia:</i> Vídeo finalizado (archivo digital o enlace).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Cada equipo presenta su vídeo al resto de la clase y a un invitado de la asociación de vecinos (o via videollamada). Explican el proceso, las dificultades y lo aprendido. Coevaluación entre equipos mediante una rúbrica. El profesor asigna niveles de logro 1-4 para cada criterio. Finalmente, los vídeos se suben a la web del centro.</p> <p><i>Evidencia:</i> Exposición oral y ficha de autoevaluación/coevaluación cumplimentada.</p>

SDA 2 · Cartografía visual de mi barrio

Análisis y rediseño de la señalética comercial en Lavapiés

Reto central: Recoger, analizar y comunicar datos visuales de la señalética de una calle del barrio para diseñar una propuesta de rediseño que mejore la identidad visual de la zona.

Contexto. El barrio de Lavapiés en Madrid está en constante transformación: conviven comercios tradicionales con nuevas tiendas. La señalética es un reflejo de esa diversidad, pero muchas veces es incoherente o no representa a todos los vecinos. El grupo investigará esta realidad visual y propondrá un rediseño para una calle concreta.

Recursos: Dispositivos con cámara (móviles o tablets) · Acceso a Google Street View para la salida virtual · Material de dibujo: papel, lápices, rotuladores, acuarelas · Software de diseño gráfico básico (Canva o similar) · Fichas de análisis descargables · Rúbrica impresa

Transversales: Educación cívica y participación ciudadana, competencia digital (fotografía y diseño), conciencia y expresión cultural.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo: 'la asociación de vecinos nos pide ayuda para entender y mejorar la imagen del barrio'. Se visualizan ejemplos de señalética de Lavapiés (fotos de Google Street View) y se lanza la pregunta guía. Cada equipo elige una manzana de la calle Argumosa. <i>Evidencia:</i> Lluvia de ideas inicial y preguntas que surgen.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller sobre denotación y connotación (4.7) con ejemplos de señales. Práctica de descripción. Se estudian conexiones entre lenguajes visuales (4.5) comparando señalética con carteles publicitarios y cómics. Se explica el esquema compositivo y elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, color). <i>Evidencia:</i> Fichas de análisis de 3 imágenes seleccionadas.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Salida virtual o presencial (si es posible) a la calle Argumosa para fotografiar señalética. En aula, cada equipo organiza las fotos, describe denotativa y connotativamente cada señal (4.7) y establece conexiones (4.5). Seleccionan 3 señales para rediseñar. <i>Evidencia:</i> Banco de imágenes etiquetado y fichas de análisis completas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Diseñan los tres carteles rediseñados (5.1) utilizando técnicas gráfico-plásticas (bocetos a mano y versión digital final). Redactan la justificación del proceso (5.2) y preparan la presentación (8.1). Planifican los roles (8.2). <i>Evidencia:</i> Bocetos, justificación escrita y carteles finales.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Exposición oral ante la asociación de vecinos y el AMPA (simulada si no es posible presencial). Coevaluación entre equipos y autoevaluación. Se asignan niveles de logro 1-4 a cada criterio mediante rúbrica. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada (coevaluación + autoevaluación).

SDA 3 · Diseña un fanzine de bienvenida para tu barrio

Una mirada visual a la identidad de Lavapiés

Reto central: Investigar, diseñar y producir un fanzine colectivo que recopile los recursos culturales y artísticos del barrio (arquitectura, arte callejero, comercios, etc.) y comunique su valor a través del lenguaje plástico y visual.

Contexto. La asociación vecinal del barrio necesita un material visual acogedor y representativo para los nuevos residentes que lleguen. Quieren mostrar lo que hace especial al barrio de forma auténtica y atractiva.

Recursos: Material de dibujo: lápices, rotuladores, témperas, papeles · Cámaras o móviles para fotografía · Ejemplos de fanzines impresos o digitales · Software de maquetación (Canva, Publisher o similar) · Impresora y papel (para tirada reducida)

Transversales: Educación cívica y social (valoración del entorno y participación comunitaria), expresión oral y escrita.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la carta de la asociación vecinal solicitando un fanzine de bienvenida. Se visualizan fotos del barrio y se debate qué lo hace único. Cada equipo elige un aspecto (arte callejero, comercios, parques, etc.). <i>Evidencia:</i> Lista de aspectos a investigar y primeras ideas.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres breves sobre composición visual, técnicas de dibujo y collage, y análisis de fanzines como formato. Se practican ejercicios de encuadre, paleta de color y maquetación. <i>Evidencia:</i> Ejercicios prácticos de composición y técnica.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Trabajo de campo: salida al barrio (o visita virtual) para fotografiar, dibujar in situ o recopilar referencias. De vuelta en el aula, se realizan bocetos finales de las páginas del fanzine y se organiza la maqueta. <i>Evidencia:</i> Bocetos y plan de maquetación del fanzine.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboración definitiva de las ilustraciones, collages y textos. Se maqueta el fanzine (en papel o digital) y se prepara la presentación oral. Se imprimen ejemplares si es posible. <i>Evidencia:</i> Fanzine terminado y guión de la exposición.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación del fanzine a la asociación vecinal (en persona o videollamada). Coevaluación entre equipos y autoevaluación mediante rúbrica. Se asignan niveles de logro a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas 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
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • Creación de una maqueta o prototipo tridimensional que represente una reinterpretación contemporánea de un símbolo artístico histórico, utilizando materiales reciclados para simbolizar la sostenibilidad.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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). • 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.

CE.2

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

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

CE.3

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

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

CE.4

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para que el alumnado perciba y comprenda la información artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar reproducciones en relieve o muestras matéricas reales para identificar texturas y técnicas pictóricas mediante el tacto y la vista de forma simultánea. • Facilitar infografías interactivas que desglosen los elementos del lenguaje visual (ritmo, equilibrio, tensión) en obras de distintas épocas con apoyos de audio descripción. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la comprensión de los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un portfolio de procesos (físico o digital) que recoja la experimentación con diferentes lenguajes plásticos mediante bocetos, grabaciones de audio o secuencias fotográficas. • Reinterpretar una producción cultural clásica utilizando herramientas digitales contemporáneas o técnicas mixtas para demostrar la comprensión del mensaje y la intención original. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y fomentar la autonomía en el análisis artístico.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega del proyecto final en diversos formatos: desde una producción plástica tradicional (lienzo, escultura) hasta una obra digital (pintura digital, modelado 3D) o una instalación efímera documentada fotográficamente. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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'. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la información técnica y artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar bancos de texturas y paletas cromáticas interactivas que vinculen el código hexadecimal digital con la mezcla física de pigmentos mediante simuladores de color. • 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). • 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.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el dominio de las técnicas y tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué normativa autonómica concreta el currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3.º ESO en Madrid?

En Madrid, el currículo se rige por el Real Decreto 217/2022 (BOE), sin desarrollo autonómico específico. No obstante, la Consejería emite orientaciones para su aplicación. Los centros deben incluir en su programación los 8 competencias específicas, 31 criterios y 30 saberes básicos del BOE.

2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de saberes de EPVA en 3.º ESO en Madrid respecto a la del BOE o de Castilla-La Mancha?

Madrid sigue el BOE sin modificaciones, por lo que la diferencia es nula. En Castilla-La Mancha se reorganizan los saberes en bloques con distinta ponderación horaria, mientras que en Madrid se mantiene la estructura oficial con 3 horas semanales.

3. ¿Con 3 horas semanales de EPVA en 3.º ESO en Madrid, ¿cómo se recomienda organizar las sesiones para abordar los 31 criterios de evaluación y 30 saberes?

Se sugiere distribuir: 1 hora a expresión plástica y visual, 1 hora a dibujo técnico y 1 hora a audiovisuales. Cada proyecto integra varios criterios y saberes, facilitando su cobertura a lo largo del curso.

4. ¿Qué documentos específicos sobre EPVA en 3.º ESO solicita la inspección educativa en Madrid durante la auditoría de la programación didáctica?

La inspección solicita la programación con los 8 CE, 31 criterios, 30 saberes, temporalización, medidas de atención a la diversidad y el plan de recuperación. También pide ejemplos de situaciones de aprendizaje y rúbricas de evaluación alineadas con los criterios.

5. ¿Qué recursos y materiales recomienda explícitamente la Consejería de Educación de Madrid para EPVA en 3.º ESO?

No existe un listado oficial. Se recomienda usar materiales de dibujo técnico (reglas, compás), herramientas digitales (GIMP, Kdenlive), cámaras, y recursos de la biblioteca del centro. También se sugiere reutilizar materiales reciclados para proyectos plásticos.

6. ¿Con qué departamentos se coordina habitualmente EPVA en 3.º ESO en Madrid para proyectos interdisciplinares?

Se coordina con Tecnología (diseño de productos), Geografía e Historia (análisis de obras de arte), Lengua Castellana (guiones y narrativa visual) y Música (bandas sonoras). Estas colaboraciones permiten trabajar competencias clave desde varias materias.

7. ¿Cómo se atiende a la diversidad en el aula de EPVA de 3.º ESO en Madrid con alumnos que presentan dificultades motrices o visuales?

Se realizan adaptaciones metodológicas: para dificultades motrices, uso de pinceles adaptados o software de diseño; para visuales, materiales táctiles y audiodescripciones. Si es necesario, se elaboran adaptaciones curriculares significativas, siempre respetando los 8 CE.

8. ¿Cómo se gestiona la recuperación de EPVA en 3.º ESO en Madrid para alumnos con evaluación negativa durante el curso?

Se establecen planes de refuerzo con actividades específicas de los saberes no superados. En junio, se realiza una prueba escrita y práctica. Si no se supera, en septiembre hay una prueba extraordinaria. La calificación se basa en los 31 criterios de evaluación.

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.