

Educación plástica visual y audiovisual · 4.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 26/05/2026 23:19

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

Curso terminal de la etapa obligatoria con itinerarios diferenciados (académico y aplicado en algunas materias). Marca la frontera entre quienes seguirán a Bachillerato y quienes optarán por FP o el mundo laboral.

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	4.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

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Madrid no ha publicado decreto propio; aplica íntegramente el RD 217/2022 para 4º ESO.

Mantiene del BOE

Sí

Implicación para tu programación: Programar según el BOE sin adaptaciones autonómicas; todos los criterios y saberes son estatales.

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

El alumnado valora la importancia del patrimonio artístico y cultural y comprende la necesidad de su conservación.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras y manifestaciones artísticas significativas, identifica los valores que transmiten y explica por qué es importante proteger el patrimonio.

NO ES

No es memorizar listas de obras ni fechas. No es hacer una redacción genérica sobre el arte. Es reflexionar críticamente sobre el significado cultural y la necesidad de conservación.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona una obra de arte local, investiga su contexto histórico y elabora un breve informe argumentando por qué debe protegerse.

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 explica y compara sus obras propias con las de compañeros y con el patrimonio artístico, justificando sus opiniones.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza sus creaciones plásticas y las de otros, las compara con obras del patrimonio cultural y expone argumentos fundamentados sobre su proceso creativo.

NO ES

No es solo describir una obra o dar una opinión sin fundamento. No es repetir información histórica sin reflexión personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado presenta su proyecto de fotografía, explicando decisiones compositivas comparándolas con obras de artistas contemporáneos.

justificar

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

El alumnado observa y analiza obras visuales para desarrollar su sensibilidad y criterio artístico personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa detenidamente propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, identifica elementos, expresa su experiencia estética y amplía su imaginario visual.

NO ES

No es memorizar estilos ni fechas. No es copiar obras. Es mirar con intención y expresar lo que sugieren.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizar una fotografía de Chema Madoz explicando qué juegos visuales encuentra y qué sensación le provoca.

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

El alumnado analiza obras culturales y artísticas con respeto, extrayendo ideas para sus propias creaciones.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa y analiza el proceso, el resultado y el contexto de distintas producciones artísticas, identificando posibilidades creativas.

NO ES

No es describir sin interpretar, ni memorizar datos históricos sin reflexión personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizar un fotomontaje de Hannah Höch y crear un collage digital inspirado en su técnica y mensaje.

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 artísticas propias, solos o en grupo, con intención y usando técnicas variadas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado produce composiciones originales seleccionando materiales y técnicas según su intención, y reflexiona sobre el proceso creativo.

NO ES

No es copiar modelos ni limitarse a ejercicios técnicos sin un propósito expresivo o emocional.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar y pintar un autorretrato abstracto en acrílico que represente una emoción intensa, justificando los colores y formas.

producir

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

El alumnado usa el arte y la cultura de su entorno como inspiración para sus creaciones y para entender su propia identidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras y tradiciones artísticas locales, identifica sus rasgos singulares y los incorpora en sus propios proyectos plásticos.

NO ES

No es copiar obras, memorizar datos de artistas ni hacer listas sin conexión con la creación propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investiga una artesanía típica de su pueblo y crea una obra contemporánea que la reinterpreta usando técnicas mixtas.

aplicar

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

El alumnado aplica técnicas artísticas y tecnológicas para enriquecer el diseño de un proyecto creativo propio.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con técnicas plásticas y herramientas digitales, combinándolas de forma original para diseñar y realizar un proyecto artístico completo.

NO ES

No es copiar técnicas sin creatividad ni usar tecnología sin propósito artístico. Es integrar ambos con intención expresiva.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar un cartel digital combinando dibujo a mano y edición con GIMP para una exposición escolar.

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

Compartir creaciones artísticas adaptadas al público para descubrir oportunidades de crecimiento personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y comparte producciones artísticas ajustando formato y mensaje al público, reflexionando sobre el impacto en su desarrollo.

NO ES

No es colgar trabajos sin tener en cuenta al espectador. No es solo decorar un mural. Es conectar intencionadamente con la audiencia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Organizar una exposición de carteles sobre un tema social, adaptando el lenguaje visual al público juvenil del instituto.

comunicar

4. Criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto.</p> <p>Analizar cómo factores históricos y sociales influyen en obras plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo su función y valores transmitidos, con perspectiva de género.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un análisis oral o escrito de una obra seleccionada, identificando su contexto, función y valores, incluyendo una reflexión sobre género.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación en grupo sobre una obra del patrimonio local, preparando una exposición para el aula.</p> <p><i>Evitar:</i> Omitir el análisis de la perspectiva de género al describir las obras.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad.</p> <p>Valorar la importancia de la conservación patrimonial mediante el análisis guiado de obras de arte.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado redacta un análisis de una obra de arte que incluye una argumentación sobre la necesidad de su conservación.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras el estudio de obras seleccionadas, se pide un comentario guiado con apartado de conservación.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la descripción formal sin exigir una valoración explícita sobre la conservación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>
1.3	CE.1	<p>Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.</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>Explica la importancia del proceso creativo desde la realidad hasta la obra, superando estereotipos y respetando la diversidad cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una exposición oral o escrita donde justifica el proceso que va de la realidad a la producción artística, con respeto a la diversidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis y debate en clase de producciones propias y ajenas, destacando el proceso creativo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado estético final, ignorando la explicación razonada del proceso y la actitud respetuosa.</p>	<p>Exposición oral</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 de forma guiada producciones artísticas propias, de iguales y del patrimonio, desarrollando una mirada estética y respeto por la diversidad cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis guiado (oral o escrito) de tres obras: una propia, una de un compañero y una del patrimonio, justificando su mirada estética y respeto por la diversidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado en grupo de tres obras (propia, compañero, patrimonio) con debate y respeto a la diversidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Olvidar que el análisis debe incluir comparación con obras de iguales y del patrimonio, no solo la propia.</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>Seleccionar y describir propuestas plásticas de distintas épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género para enriquecer la cultura artística personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito de propuestas plásticas seleccionadas, describiéndolas y valorando su estética y perspectiva de género.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado selecciona una obra de cada época y la analiza en una ficha de observación grupal.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir descripción con análisis y omitir la perspectiva de género.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Realizar composiciones de diferente índole.</p> <p>Argumentar el disfrute personal al recibir arte, compartiendo emociones y opiniones con respeto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral o escrita argumentando su disfrute estético y compartiendo impresiones personales con respeto.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate guiado o presentación sobre una obra artística analizada en clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos describen la obra en lugar de argumentar su disfrute personal.</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 técnicas y lenguajes artísticos mediante el análisis de su contexto y proceso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe analítico describiendo técnicas, lenguajes y contexto de una obra.</p> <p><i>Contexto:</i> Búsqueda guiada de información y debate sobre obras en clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir técnica artística con el material empleado, omitiendo el análisis del proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</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>Analizar guiado los lenguajes de obras artísticas, conectar sus especificidades y aplicarlas creativamente en producciones propias.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito o audiovisual de obras diversas y una producción propia que integra los lenguajes analizados.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado, guiado por el docente, analiza obras de distintas épocas y culturas y crea una obra propia inspirada en ellas.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado confunde analizar con describir formalmente la obra.</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>	
5.1	CE.5	<p>Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada.</p> <p>Comunicar ideas y sentimientos mediante producciones artísticas experimentando con herramientas, técnicas y soportes, desarrollando comunicación y reflexión crítica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, collage, fotografía, vídeo) donde experimenta con herramientas, técnicas y soportes para expresar ideas y sentimientos.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto de creación individual o colectivo experimentando con materiales para expresar una emoción o idea personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado estético sin considerar el proceso de experimentación y la reflexión crítica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comunicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
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>Producir distintas obras artísticas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, y seleccionando técnicas y soportes adecuados al propósito.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística individual o colectiva acompañada de un texto escrito que justifica el proceso creativo, la selección de técnicas y soportes.</p> <p><i>Contexto:</i> Los alumnos eligen un tema, investigan técnicas, planifican y ejecutan una obra plástica, y presentan su proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</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>Explica la pertenencia cultural propia analizando formas y factores sociales en obras artísticas actuales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora una exposición oral o texto analizando los aspectos formales y sociales de una producción cultural actual, vinculándola con su propio contexto.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado de obras actuales y debate sobre su reflejo de factores sociales y culturales.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado describe la obra sin relacionarla con su propia pertenencia cultural.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>
6.2	CE.6	<p>Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de</p> <p>Aplicar creativamente referencias culturales y artísticas locales en producciones propias con una visión personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, vídeo, etc.) que incorpora referencias culturales del entorno de manera creativa y muestra una visión personal.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado elabora una obra plástica o audiovisual inspirándose en el patrimonio cultural de su localidad.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado se limita a copiar referencias sin reinterpretación, y el docente no evalúa la creatividad en la aplicación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</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>El alumnado produce un proyecto artístico creativo y consciente, experimentando con técnicas visuales o audiovisuales y mostrando iniciativa en el uso de herramientas y materiales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto artístico completo que evidencia creatividad, ajuste al objetivo, experimentación técnica variada y uso autónomo de lenguajes, materiales y herramientas.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de un proyecto artístico guiado, con fases de investigación, experimentación técnica y creación final.</p> <p><i>Evitar:</i> Valorar solo el resultado estético sin considerar la experimentación ni la iniciativa del alumnado.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
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>Argumenta sobre los usos y funciones de obras artísticas, valorando las oportunidades que generan en la sociedad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta una exposición oral o escrita donde argumenta conclusiones sobre las funciones de producciones artísticas y sus oportunidades sociales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de obras plásticas, visuales o audiovisuales, seguido de presentación de conclusiones.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la valoración estética con el análisis crítico de las funciones sociales de las obras.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: argumentar</p>
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 desarrollar producciones artísticas individuales o colectivas considerando al público destinatario.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una obra o manifestación artística planificando las etapas del proceso y adaptando la propuesta al público destinatario.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto artístico por fases con presentación final a un público real o simulado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado técnico sin considerar la intención ni la adecuación al público.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</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>Explicar el proceso creativo y resultado final de un proyecto artístico, identificando errores y proponiendo mejoras para valorar el desarrollo personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta oralmente el proceso y resultado de su obra artística, señalando los errores encontrados y las soluciones aplicadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación de proyectos artísticos individuales o grupales ante el grupo-clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la obra final sin considerar el proceso de elaboración y la reflexión del alumno.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: comunicar</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 · 20 % 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%	<p>No reconoce los factores históricos o sociales que rodean las producciones culturales y artísticas. Muestra escaso o nulo interés por el patrimonio y no identifica la necesidad de su conservación.</p> <p><i>Ejemplo: En un comentario oral, no menciona ningún contexto histórico ni expresa opinión sobre la importancia de conservar una obra.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce de forma básica algún factor histórico o social en producciones seleccionadas. Muestra cierto interés por el patrimonio, pero su valoración de la conservación es superficial o incompleta.</p> <p><i>Ejemplo: Identifica la época de una obra pero no logra relacionarla con valores sociales; menciona que hay que conservar el patrimonio sin argumentar por qué.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Reconoce los principales factores históricos y sociales en ejemplos seleccionados, y valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico mediante argumentos fundamentados.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza una obra de arte explicando su contexto histórico y social, y redacta un párrafo justificando la necesidad de su conservación basándose en su valor testimonial.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente ejemplos de manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolos con valores actuales y proponiendo medidas concretas para su protección y difusión. Integra conocimientos de manera autónoma.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un informe comparativo entre dos obras de distintas épocas, destacando cómo reflejan valores sociales y proponiendo acciones específicas de conservación (ej. campaña de sensibilización, restauración).</i></p>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

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%	Describe de forma confusa o incompleta sus producciones y las de otros, sin compararlas ni justificar opiniones. No menciona el proceso creativo ni el diálogo intercultural. <i>Ejemplo: Intervención oral en la que solo nombra colores o formas, sin establecer relaciones ni valorar diferencias.</i>
2	En proceso	50-69%	Explica sus producciones y las de otros con ayuda, establece comparaciones básicas y ofrece justificaciones sencillas. Reconoce la existencia del proceso creativo, pero no profundiza en su importancia. <i>Ejemplo: Texto escrito donde compara dos obras señalando una similitud y una diferencia, con opinión superficial sobre cuál le gusta más.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica razonadamente sus producciones y las de sus iguales, las compara con obras del patrimonio y justifica sus opiniones. Valora el proceso desde la intención hasta la realización y reconoce el valor del intercambio cultural. <i>Ejemplo: Presentación oral en la que analiza su obra junto a una de un compañero y una obra del patrimonio, explicando cómo las decisiones tomadas afectaron al resultado final.</i>
4	Avanzado	90-100%	Explica, compara y justifica con argumentos complejos, integrando el patrimonio artístico y el diálogo intercultural. Evalúa críticamente el proceso creativo propio y ajeno, y propone mejoras para superar estereotipos o enriquecer la producción. <i>Ejemplo: Ensayo reflexivo donde contrasta su proceso creativo con el de un artista de otra cultura, identifica estereotipos visuales y sugiere alternativas inclusivas.</i>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Selecciona una obra pero no la describe ni analiza; no expresa disfrute estético ni muestra respeto hacia la propuesta.</p> <p><i>Ejemplo: Elige una fotografía de un cartel publicitario y escribe: 'Me gusta' sin más comentarios.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Describe elementos básicos de la obra (color, forma) pero el análisis es superficial; expresa opinión personal sin argumentación ni conexión con el contexto artístico.</p> <p><i>Ejemplo: Describe un cuadro de Frida Kahlo diciendo: 'Tiene colores vivos y un autorretrato'. Indica que le gusta pero no explica por qué.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona y describe con precisión propuestas plásticas, visuales o audiovisuales, analizando su intención expresiva y utilizando vocabulario específico de la materia; argumenta su disfrute estético mostrando respeto por la obra y su contexto.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza un cortometraje de animación identificando planos, montaje y simbolismo, y justifica su valoración personal refiriéndose a la emoción que le transmite la banda sonora.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Además de lo anterior, relaciona la obra con otras propuestas de diferentes épocas o lenguajes (plástico, visual, audiovisual), establece conexiones con su propio imaginario cultural o propone interpretaciones alternativas fundamentadas, demostrando una capacidad crítica y reflexiva que enriquece su cultura artística.</p> <p><i>Ejemplo: Compara una instalación contemporánea con un bodegón barroco, explicando cómo ambas juegan con la percepción del espacio, y crea un breve vídeo ensayo donde vincula esas ideas con su experiencia personal en un museo.</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 forma muy limitada alguna técnica o lenguaje artístico, pero no logra describir el proceso, la intención ni el contexto de la producción. No establece relación entre la obra y su recepción, ni la utiliza como fuente de ideas.</p> <p><i>Ejemplo: Al observar una obra señalada por el docente, nombra solo el material (pintura) sin aportar más detalles.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce algunos rasgos de técnicas y lenguajes artísticos, y describe parcialmente el proceso o el contexto de la producción con ayuda. Realiza un análisis guiado que vincula, de forma simple, la intención con el resultado, pero aún no extrae ideas propias para su trabajo.</p> <p><i>Ejemplo: Tras una visita guiada a una exposición, señala dos técnicas usadas y explica el tema general, pero no justifica la elección técnica del artista.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza de manera autónoma producciones culturales y artísticas, identificando técnicas, lenguajes e intenciones, así como el proceso y el contexto. Relaciona la recepción de la obra con sus características y utiliza sus hallazgos como fuente generadora de ideas para propuestas propias.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza en un informe escrito una obra de arte callejero: describe la técnica (grafiti con plantilla), interpreta la intención crítica, sitúa el contexto urbano y esboza un boceto inspirado en esa obra.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Valora críticamente y compara diversas producciones culturales y artísticas, integrando el análisis del proceso, la técnica, la intención y el contexto con la recepción y el impacto social. Aplica los conocimientos adquiridos para generar respuestas originales y transferirlas a contextos nuevos, mostrando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un portafolio digital donde compara tres obras de distintas épocas y culturas, argumenta cómo cada una refleja su contexto, y diseña una propuesta artística propia que combina técnicas tradicionales y digitales para abordar un tema actual.</i></p>

CE.5 · 20 %**Rubrica generica**

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 muy básicas, sin una intencionalidad clara y con escasa experimentación técnica. No logra expresar ideas o sentimientos de manera comprensible. El proceso creativo es mínimo o inexistente, y no justifica las decisiones tomadas.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo simple de un paisaje con un solo lápiz, sin planificación ni variación de trazo. No puede explicar qué quería transmitir.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explora con ayuda algunas herramientas y técnicas, pero la producción artística muestra una intencionalidad parcial. Logra expresar ideas o sentimientos de forma básica. Justifica oralmente el proceso creativo de manera sencilla, aunque con imprecisiones.</p> <p><i>Ejemplo: Composición de collage donde combina dos materiales (papel y tela) para representar 'alegría'. Explica que eligió colores vivos, pero no detalla el proceso de selección.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando adecuadamente herramientas, técnicas y soportes según la intencionalidad. Expresa ideas, emociones y sentimientos de forma clara. Justifica el proceso creativo mostrando reflexión crítica y autoconfianza.</p> <p><i>Ejemplo: Fotografía en blanco y negro de una sombra, utilizando iluminación direccional para transmitir soledad. Explica por escrito la elección de la técnica, el encuadre y el significado personal.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y transfiere conocimientos y técnicas de manera innovadora en producciones artísticas complejas. Expresa con originalidad su visión del mundo, emociones y sentimientos, y presenta una justificación detallada del proceso creativo, incorporando referencias artísticas o culturales. Muestra capacidad de autocrítica y sabe valorar el trabajo propio y ajeno.</p> <p><i>Ejemplo: Vídeo-arte de tres minutos que combina stop motion con pintura acrílica para reflexionar sobre el paso del tiempo. Elabora un dossier que incluye bocetos, storyboard, referentes artísticos (F. Bacon, W. Kentridge) y autoevaluación del proceso.</i></p>

CE.6 · 20 %**Rubrica generica**

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%	Identifica alguna referencia cultural o artística del entorno, pero no logra explicar su pertenencia al contexto ni utilizarla en producciones propias. <i>Ejemplo: Menciona una obra o artista local pero no justifica su elección ni la incorpora en un boceto.</i>
2	En proceso	50-69%	Explica de forma guiada su pertenencia a un contexto cultural analizando aspectos formales básicos, y utiliza alguna referencia en producciones propias de manera elemental. <i>Ejemplo: En una lámina describe elementos formales de una obra de su ciudad y los reproduce sin modificaciones significativas.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica autónomamente su pertenencia a un contexto cultural analizando aspectos formales y factores culturales, y utiliza creativamente referencias en producciones propias mostrando intención expresiva. <i>Ejemplo: Analiza una escultura pública considerando materiales, simbolismo y función social, y elabora un boceto que reinterpreta esa referencia en un nuevo contexto.</i>
4	Avanzado	90-100%	Explica con profundidad la pertenencia a múltiples contextos culturales, integrando referencias de forma original y crítica en producciones propias que muestran una identidad personal, cultural y social consolidada. <i>Ejemplo: Realiza un proyecto audiovisual donde combina referencias del arte urbano y la tradición local, justificando cada elección con argumentos estéticos y socioculturales.</i>

CE.7 · 20 %**Rubrica produccion**

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>Aplica las técnicas y recursos de forma mecánica o incompleta, sin incorporar tecnologías ni creatividad. El proyecto no se ajusta al objetivo propuesto o queda sin finalizar.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un collage en papel siguiendo un tutorial, pero no utiliza ninguna herramienta digital ni introduce variaciones personales. El resultado es desordenado y no responde al encargo inicial.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Emplea algunas técnicas y recursos artísticos básicos, e incorpora de forma guiada ciertas tecnologías. La creatividad es limitada y la integración de elementos es parcial, logrando un proyecto que cumple mínimamente el objetivo.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un fotomontaje digital combinando dos imágenes con un editor gratuito. Sigue las instrucciones paso a paso, pero la composición es simple y no explora otras posibilidades tecnológicas. Consigue presentar el tema solicitado.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Aplica de manera autónoma las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, integrando creativamente las tecnologías disponibles. El proyecto está bien diseñado, se ajusta al objetivo y muestra coherencia visual y conceptual.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y produce una animación stop-motion de 30 segundos, utilizando una app de edición, planificando el storyboard y añadiendo efectos de sonido. La obra transmite una idea original y cumple con los requisitos del proyecto.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Domina y combina con fluidez múltiples técnicas y tecnologías, explorando sus posibilidades expresivas de forma innovadora. El proyecto trasciende el objetivo inicial, mostrando una integración compleja, originalidad y capacidad de transferencia a otros contextos.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un videoclip experimental que combina grabación real, animación 3D y realidad aumentada, sincronizando imagen y música. Incluye una reflexión escrita sobre el proceso creativo y propone una adaptación para una exposición interactiva.</i></p>

CE.8 · 25 %**Rubrica generica**

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>No comparte la producción o manifestación artística, o lo hace sin considerar la intención ni el público destinatario. La argumentación es ausente o irrelevante.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta la obra sin explicar su propósito ni a quién va dirigida, y no responde preguntas básicas sobre su elaboración.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comparte la producción con cierta adaptación al público, pero la argumentación sobre usos y funciones es incompleta o poco fundamentada. La organización de la exposición es mejorable.</p> <p><i>Ejemplo: Explica que la obra es para adolescentes, pero no justifica las elecciones estéticas. La presentación tiene partes desordenadas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comparte la producción artística adaptando el proyecto a la intención y al público, argumenta de forma coherente los usos y funciones, expone el proceso y resultado final con organización y claridad.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un cartel para concierto juvenil explicando la paleta cromática, tipografía y composición según los gustos del público. La exposición sigue el proceso: bocetos, decisiones, resultado.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Comparte la producción artística con adaptación creativa y estratégica al público, argumenta críticamente las funciones, valora el impacto de su obra en el desarrollo personal y propone mejoras a partir de la retroalimentación.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una intervención efímera en el patio del instituto, analiza su recepción en redes sociales, reflexiona sobre cómo le ha ayudado a superar vergüenza escénica y sugiere variaciones para otros públicos.</i></p>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · La precisión de la forma y el lenguaje del dibujo 35 h

SDA RECOMENDADA

Diseño de una marca gráfica personal basada en trazados geométricos y polígonos regulares.

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

- 1.4: Manejar 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 directa de láminas técnicas y portafolio de ejercicios de lenguaje visual.

Trimestre 2 · Luz, color y herencia artística

35 h

SDA RECOMENDADA

Reinterpretación de una obra del Renacimiento mediante técnicas mixtas y estructuras modulares contemporáneas.

SABERES PRINCIPALES

- 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.
- 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.
- El color: mezcla aditiva y sustractiva, colores complementarios.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales.
- 1.2: Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales.
- 1.3: Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.
- 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.
- 6.1: Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras.
- 6.2: Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de obras.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Comprender la importancia de las manifestaciones culturales y artísticas en el desarrollo del patrimonio.
- 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

Rúbrica de proyectos artísticos y pruebas de análisis de obras históricas.

Trimestre 3 · Narrativa visual y comunicación contemporánea

35 h

SDA RECOMENDADA

Creación de una campaña publicitaria social que incluya fotografía, cartelismo y un breve guion de cómic.

SABERES PRINCIPALES

- El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética.
- Posibilidades expresivas y comunicativas.
- El entorno comunicativo: iconicidad y abstracción.
- Análisis de las imágenes: denotación y connotación.
- Lectura objetiva y subjetiva de una imagen.
- 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.
- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.5: Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos.
- 2.5: Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos.
- 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 de la misma.
- 4.8: Diseñar elementos visuales propios de un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual.
- 5.1: Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas o sentimientos.
- 5.2: Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso.
- 5.3: Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.
- 8.1: Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas.
- 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

Exposición pública de proyectos finales y autoevaluación del proceso creativo.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Reinventa el Museo: tu guía digital de arte en Madrid

Analizar, reinterpretar y comunicar obras maestras para una audiencia actual

Reto central: Diseñar una entrada de blog (o página web) que analice una obra de arte expuesta en un museo madrileño, la relacione con su contexto histórico y social, y la reinterpreta mediante una producción visual (fotomontaje, collage digital, vídeo breve) adaptada a un público joven o turista.

Contexto. Madrid, ciudad con una rica oferta museística (Prado, Reina Sofía, Thyssen-Bornemisza). El alumnado de 4.º ESO tiene acceso a estos espacios y a recursos digitales. La SDA se plantea como una oportunidad para conectar el arte clásico y moderno con el lenguaje visual contemporáneo, utilizando herramientas digitales para crear un producto cultural propio.

Recursos: Ordenadores o tablets con acceso a internet. · Cuenta de Blogger, WordPress o Google Sites para cada grupo. · Herramientas de edición de imagen (GIMP, Canva, Photopea) o de vídeo (OpenShot, Clipchamp). · Visita virtual a museos (Museo del Prado, Reina Sofía) o visita real programada. · Fichas de análisis de obras (imprimibles). · Diario de aprendizaje (digital o físico).

Transversales: Competencia digital (creación de contenido, uso de herramientas), competencia en conciencia y expresiones culturales (conexión con el patrimonio), competencia personal, social y de aprender a aprender (autoevaluación, gestión del proyecto), competencia en comunicación lingüística (redacción expositiva-argumentativa).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto: ¿cómo harías que una obra de arte clásica o moderna conecte con tu generación? Se muestran ejemplos de blogs de arte y reinterpretaciones virales. Cada alumno elige una obra de un museo madrileño (virtualmente o en visita). Se forman parejas (opcional). <i>Evidencia:</i> Lista de obras seleccionadas y primeras ideas anotadas en un diario de aprendizaje.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Sesiones teórico-prácticas sobre: elementos básicos del lenguaje visual (punto, línea, plano, color, composición), niveles de iconicidad, análisis denotativo y connotativo. Se analiza una obra en clase conjuntamente. Los alumnos realizan ejercicios cortos de representación y análisis. <i>Evidencia:</i> Fichas de análisis de obras (por escrito) y ejercicios gráficos (bocetos de composición).
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Cada alumno/pareja investiga a fondo su obra: contexto histórico, biografía del autor, características formales. Realiza un borrador del texto del blog. Comienza a diseñar la reinterpretación visual (decide técnica y crea un prototipo digital: fotomontaje, collage, storyboard). <i>Evidencia:</i> Borrador del texto (mínimo 300 palabras) y boceto de la reinterpretación (físico o digital).
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Los alumnos finalizan el blog (entrada completa con imágenes, texto, enlaces) y la reinterpretación visual (puede ser un collage digital, un vídeo corto, etc.). Se prepara una presentación oral de 2-3 minutos para compartir con la clase (exposición de los procesos y resultados). <i>Evidencia:</i> Blog/publicación final y presentación oral (grabada o en directo).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Coevaluación: cada alumno comenta el blog de otro compañero usando una rúbrica. Autoevaluación mediante un cuestionario de reflexión sobre el proceso y los aprendizajes. Puesta en común de lo aprendido y dificultades encontradas.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada, cuestionario de autoevaluación.</p>

SDA 2 · ¿Qué dice el arte de la calle?

Investigación social sobre el arte público en Madrid

Reto central: Analizar una obra de arte público en Madrid, indagando en su contexto social e histórico, y elaborar una infografía digital que muestre sus conclusiones para concienciar sobre el valor del arte en el espacio público.

Contexto. El arte urbano y las esculturas públicas en Madrid son parte del paisaje cotidiano, pero a menudo pasan desapercibidas. Esta SDA propone que el alumnado investigue una obra de arte público en su distrito, analizando su contexto histórico y social, y comunique sus hallazgos a la comunidad educativa.

Recursos: Dispositivos con acceso a internet (tablets u ordenadores) · Herramientas digitales: Canva o Genially · Fichas de análisis de imagen (proporcionadas por el docente) · Cámara de fotos (móvil) · Acceso a hemerotecas digitales (Biblioteca Nacional, Hemeroteca Municipal) · Google Maps o Street View para localizar obras

Transversales: Educación en valores: respeto por el patrimonio, conciencia cívica, igualdad de género (visibilizar artistas mujeres). Competencia digital: búsqueda de información, creación de contenido digital. Competencia social y cívica: análisis de la función social del arte.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto: ¿el arte público en Madrid cuenta historias ocultas? Visionado de un breve documental sobre grafitis y esculturas emblemáticas. Lluvia de ideas sobre obras conocidas. Explicación del producto final: infografía digital. Formación de equipos (2-3 personas) y asignación de distritos. <i>Evidencia:</i> Lista inicial de obras candidatas y preguntas de investigación en grupo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller sobre análisis de imagen: denotación y connotación (fichas prácticas con obras de Madrid). Explicación del esquema compositivo (punto, línea, plano, simetría). Investigación guiada: cómo buscar datos históricos y sociales (hemerotecas, Google Arts & Culture, web del Ayuntamiento). Cada grupo selecciona una obra y recopila información. <i>Evidencia:</i> Ficha de análisis de la obra con datos denotativos/connotativos y esquema compositivo.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Trabajo de campo: los grupos visitan la obra (fotografían, toman medidas, croquis) o realizan búsqueda virtual si no es accesible. En clase, elaboran un borrador de la infografía: organizan la información (datos históricos, análisis visual, conclusiones) y seleccionan herramientas digitales (Canva, Genially, Piktochart). <i>Evidencia:</i> Boceto digital de la infografía (estructura y contenido) y registro fotográfico.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Creación de la infografía final integrando texto, imágenes, gráficos (si hay datos cuantitativos, ej. número de visitas, año de instalación). Preparación de una breve exposición oral (3 minutos) para el resto de la clase. Simulacro de presentación y revisión entre pares. <i>Evidencia:</i> Infografía digital final y guión de la exposición oral.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Exposición al grupo-clase y coevaluación con rúbrica. Reflexión individual: ¿qué aprendí sobre el arte y su contexto? ¿cómo ha cambiado mi percepción del espacio público? Debate final: ¿el arte público debería ser más visible? Recogida de feedback sobre el trabajo en equipo.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y reflexión escrita individual.</p>

SDA 3 · Pinta la historia de Usera: intervención artística comunitaria

Diseño y ejecución de un mural colectivo que visibilice la identidad del barrio madrileño de Usera

Reto central: ¿Cómo podemos representar la diversidad y la historia de Usera mediante un mural que sea significativo para la comunidad educativa y vecinal?

Contexto. El barrio de Usera, en Madrid, es un distrito multicultural con una rica historia de migración. Los alumnos de 4º ESO del IES Usera investigarán sobre el patrimonio cultural y social del barrio, identificando elementos identitarios (mercados, parques, grafitis, tradiciones) para plasmarlos en una obra artística colectiva que decore un espacio común del instituto.

Recursos: Panel de madera 3x2 m (o permiso para pintar en pared autorizada) · Pintura acrílica de colores, brochas, rodillos, cubetas · Lápices, carboncillo, papel continuo para bocetos · Ordenadores con acceso a internet para investigación y diseño digital (Canva, GIMP) · Cámara de fotos o móvil para documentar el proceso · Código QR generador; web o Padlet para la guía digital

Transversales: Educación emocional: gestión del trabajo en equipo, respeto por las aportaciones diversas. Educación cívica: valoración del patrimonio local y la identidad comunitaria. Competencia digital: uso de herramientas de diseño y publicación web. Fomento de la inclusión a través del arte colaborativo.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del reto mediante imágenes de murales comunitarios. Lluvia de ideas sobre la identidad de Usera. Visita virtual por Google Maps a lugares emblemáticos (plaza del Pueblo, mercado de Usera). Formación de equipos de trabajo (5 grupos de 5 alumnos). <i>Evidencia:</i> Ideas anotadas en un Padlet colaborativo; cuestionario inicial sobre conocimientos previos del barrio.
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Sesión 2: Estudio de los elementos del lenguaje visual (punto, línea, plano, color) mediante ejercicios de composición abstracta. Sesión 3: Técnicas de pintura mural: preparación de soporte, mezcla de colores, aplicación de acrílico. Sesión 4: Análisis de referentes artísticos: muralistas (Diego Rivera, Siqueiros) y grafiteros madrileños (El Niño de las Pinturas, SUSO33). <i>Evidencia:</i> Fichas de ejercicios de composición; muestras de técnicas; análisis escrito de un mural referente.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Sesión 5: Investigación en grupos sobre un aspecto del barrio (historia, mercados, parques, personajes, fiestas). Sesión 6: Elaboración de bocetos individuales y puesta en común para seleccionar propuestas. Sesión 7: Diseño conjunto del mural: distribución de espacios, paleta cromática, simbología. <i>Evidencia:</i> Bocetos individuales (mínimo 3 por alumno); plan de mural en papel continuo; acta de decisiones del equipo.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Sesión 8: Ejecución del mural sobre el panel (pintura por zonas asignadas). Sesión 9: Retoques finales y aplicación de barniz protector. Elaboración de un código QR que enlace a una página web con fotografías del proceso y explicaciones. <i>Evidencia:</i> Fotografías del proceso (línea de tiempo); producto final; código QR funcional.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Presentación del mural a la comunidad educativa (jornada de puertas abiertas). Cada grupo explica su aportación. Coevaluación mediante rúbrica y autoevaluación individual. Reflexión escrita: ¿Qué he aprendido? ¿Cómo ha sido el trabajo en equipo?</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbrica de evaluación del mural (por equipos); diario de aprendizaje individual; grabación de las presentaciones.</p>

Sugerencias DUA por competencia específica

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

CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer modelos 3D imprimibles y táctiles de esculturas emblemáticas para que el alumnado explore detalles formales y matéricos.• Incluir audiodescripciones de obras pictóricas y arquitectónicas seleccionadas, con énfasis en los símbolos y valores que transmiten.• Utilizar mapas interactivos geolocalizados que vinculen cada manifestación cultural con su contexto histórico y social, permitiendo navegar por líneas del tiempo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un breve documental en vídeo, un cómic digital o una infografía interactiva que explique la relevancia de una obra patrimonial local.• Construir una maqueta o un diorama de un monumento, acompañado de una ficha interpretativa que relacione sus elementos con valores de la sociedad.• Diseñar una visita virtual comentada a un museo o yacimiento, analizando cómo las obras seleccionadas reflejan creencias y convicciones de su época.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none">• Presentar un catálogo diverso de manifestaciones (rupestre, clásica, islámica, contemporánea) para que cada estudiante elija la que más le conecte con su identidad.• Proponer un proyecto de 'adopción' de un elemento del patrimonio local (fuente, fachada, azulejo) para investigar su historia y proponer acciones de conservación reales.• Organizar un juego de simulación donde el alumnado actúe como gestores de patrimonio, debatiendo y decidiendo sobre la restauración y difusión de una obra con presupuesto limitado.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer imágenes, vídeos y textos de obras artísticas que ilustren el proceso creativo desde la intención hasta la realización. • Utilizar organizadores gráficos (como mapas de comparación o tablas) para analizar y contrastar producciones propias y ajenas. • Incluir audiodescripciones de obras y transcripciones de análisis para quienes precisen apoyos auditivos o de lectura.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente sus explicaciones en diversos formatos: exposición oral, vídeo, presentación digital, portfolio visual o texto escrito. • Proporcionar rúbricas con criterios claros que valoren tanto la argumentación como la comparación y la justificación. • Ofrecer organizadores de ideas o frases guía para estructurar la justificación del progreso creativo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular las obras a analizar con los intereses del alumnado (arte urbano, cómic, videoclips, arte contemporáneo) para facilitar la conexión personal. • Dejar que elijan las obras de patrimonio cultural con las que comparar sus producciones, favoreciendo la autonomía. • Incorporar dinámicas de coevaluación donde los pares ofrezcan retroalimentación constructiva, promoviendo el diálogo intercultural.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer análisis audiovisuales comentados de obras maestras con subtítulos y lengua de signos superpuesta. • Facilitar fichas táctiles con relieve de texturas y patrones de obras escultóricas relevantes. • Proporcionar rutas de aprendizaje interactivas con enlaces a galerías virtuales y críticas de arte en formato podcast.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión del análisis y valoración estética	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la creación de un 'sketchnote' o diario visual donde el alumno sintetice su experiencia estética mediante dibujo y texto breve. • Ofertar la opción de grabar un vídeo comentario (blog de arte) o un audio-crítica de una selección de obras. • Proponer la elaboración de un mapa conceptual digital con herramientas colaborativas que relacione las obras analizadas con los conceptos estéticos trabajados.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y compromiso con el análisis estético	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada alumno seleccione una obra de un banco curado que conecte con sus intereses previos (manga, grafiti, fotografía de moda, arte clásico). • Plantear un reto de 'crítica exprés' donde defiendan su valoración en un minuto ante un jurado de compañeros usando tarjetas de argumentos predefinidas. • Incorporar un sistema de insignias por niveles de análisis (descriptivo, interpretativo, crítico) que puedan canjear por materiales artísticos.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos artísticos y de los procesos de análisis.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la misma obra en diversos formatos: imagen digital, reproducción impresa, modelo 3D (si es escultura) y descripción textual detallada, para que cada alumno acceda según su canal preferente. • Incluir vídeos comentados por artistas o historiadores del arte que expliquen las intenciones y el contexto, junto con transcripciones escritas y mapas conceptuales visuales de las técnicas empleadas. • Facilitar un glosario visual interactivo con términos clave (lenguaje plástico, técnicas, géneros) acompañado de ejemplos de obras y enlaces a recursos ampliatorios.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre su análisis y generación de ideas.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el análisis de una producción artística se entregue en formato de comentario escrito, podcast, videorreseña o presentación visual, según prefiera cada estudiante. • Solicitar la creación de un boceto o esquema visual que relacione las intenciones del artista con las técnicas y el contexto, en lugar de un texto lineal. • Proponer una actividad de reelaboración creativa: a partir de una obra analizada, crear una pieza propia (collage, fotomontaje, performance breve) que exprese una respuesta personal documentada con una breve justificación.
Implicación / motivación	Fomentar la motivación mediante opciones, relevancia personal y ajuste de desafíos.	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija entre un abanico de producciones culturales de diferentes épocas, estilos o culturas para analizar, conectando con sus intereses previos. • Incorporar la posibilidad de analizar obras de artistas locales o contemporáneos que aborden temas sociales actuales, aumentando la significatividad. • Establecer niveles de complejidad en las tareas de análisis: desde descripciones guiadas hasta interpretaciones críticas, permitiendo que cada estudiante avance a su ritmo.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido artístico.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar ejemplos de producciones artísticas en formatos variados: originales físicos, reproducciones digitales de alta resolución, y descripciones auditivas de obras tridimensionales. • Ofrecer organizadores gráficos que desglosen las fases del proceso creativo (idea, boceto, selección de materiales, ejecución) con iconos y texto. • Proporcionar un glosario visual interactivo de herramientas, técnicas y soportes, con imágenes, definiciones breves y ejemplos de uso.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y producción artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre técnicas bidimensionales (dibujo, pintura, collage) o tridimensionales (modelado, ensamblaje) para la producción final. • Posibilitar la entrega del proceso creativo mediante diario visual, portfolio digital o grabación de vídeo comentando las decisiones artísticas. • Ofrecer la opción de trabajo individual o en pequeño grupo para la realización de la obra, con roles definidos (conceptualizador, técnico, comunicador).
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija la temática de su obra a partir de una lista amplia (identidad, emociones, crítica social, naturaleza) o proponga una propia justificada. • Establecer niveles de complejidad técnica para la misma intencionalidad expresiva (por ejemplo, monocromía vs. policromía, texturas simples vs. mixtas) para ajustar el desafío. • Conectar la producción artística con referentes del arte contemporáneo o local (visitas virtuales a museos, artistas invitados) para aumentar la relevancia cultural.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de las referencias culturales y artísticas del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco de recursos digitales con imágenes, audios descriptivos y vídeos cortos sobre obras patrimoniales locales para que cada alumno acceda según su preferencia sensorial. • Facilitar réplicas táctiles de esculturas o relieves significativos de la zona, acompañadas de fichas en braille o códigos QR con narración. • Presentar un mismo referente artístico (ej. una fachada modernista) mediante fotografías históricas, planos arquitectónicos y una recreación en 3D interactiva.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión y producción creativa a partir de las referencias culturales asimiladas.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar una intervención artística efímera (performance, instalación) en el centro que dialogue con una tradición local, documentándola en video o stop-motion. • Elaborar un blog o podcast colaborativo donde cada alumno analice y compare dos referentes culturales de su entorno, usando texto, voz e imágenes. • Producir un fanzine visual que combine dibujo, collage y tipografía inspirado en las singularidades de la artesanía o el arte callejero del barrio.
Implicación / motivación	Fomentar la motivación a través de la elección, la conexión personal y la relevancia social de las referencias culturales.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer un mapa cultural colaborativo en el que cada alumno elija y geolocalice un referente (mural, monumento, taller) que le resulte significativo, y explique por qué. • Organizar una exposición final abierta a la comunidad donde los alumnos exhiban sus creaciones y expliquen oralmente cómo su identidad se refleja en la obra, con posibilidad de usar cualquier formato. • Plantear un reto de reinterpretación: tomar una obra local del siglo XX y adaptarla al contexto actual (redes sociales, realidad virtual, grafiti) defendiendo las decisiones tomadas.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales en vídeo y texto sobre técnicas artísticas (acuarela, collage digital, etc.) para que el alumnado elija el formato que mejor comprenda. • Utilizar infografías interactivas que muestren ejemplos de lenguajes artísticos (arte digital, fotografía, pintura) y sus convenciones visuales. • Proporcionar materiales manipulativos (muestras de texturas, paletas de color físicas) junto con simuladores digitales de mezcla de colores o composición.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el proyecto artístico se presente en formato físico (maqueta, pintura) o digital (animación, diseño gráfico), según la preferencia del alumno. • Ofrecer opciones de documentación del proceso: diario visual, videoblog, o presentación oral con apoyo gráfico. • Incluir una autoevaluación mediante rúbrica y una reflexión escrita o audiovisual sobre el uso de tecnologías en el proyecto.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija la temática del proyecto artístico (arte urbano, naturaleza, identidad) para conectar con sus intereses. • Plantear un reto opcional de incluir una técnica mixta (fotografía y acuarela, o realidad aumentada) para quienes busquen mayor dificultad. • Mostrar referentes diversos (artistas contemporáneos de diferentes culturas) y permitir que cada estudiante investigue uno que le inspire.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar ejemplos de manifestaciones artísticas (vídeos, imágenes, textos) adaptadas a distintos públicos: infantil, juvenil, adulto, experto. • Ofrecer organizadores gráficos (fichas, mapas de empatía) para analizar características del público destinatario y su relación con la intención artística. • Proporcionar tutoriales en vídeo y guías escritas sobre técnicas de presentación y montaje expositivo adaptadas al espacio disponible (aula, sala de exposiciones, entorno digital).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión (el cómo del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre presentación oral con apoyo visual, videocreación, portfolio digital interactivo o instalación artística para compartir su proyecto. • Ofrecer plantillas de guión expositivo y rúbricas de autoevaluación centradas en la adecuación al público destinatario. • Facilitar la grabación de audio o vídeo como alternativa a la exposición oral en directo, con posibilidad de subtítulo o lengua de signos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación (el porqué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija el público destinatario real (compañeros de otro curso, familias, comunidad local o redes sociales escolares) para su proyecto. • Vincular el proyecto a un tema de interés social o cultural del entorno cercano (patrimonio local, problemáticas juveniles, efemérides) para aumentar la relevancia. • Ofrecer opciones en la técnica artística (dibujo, pintura, fotografía, modelado, instalación, vídeo) para que cada estudiante seleccione la que mejor exprese su intención.

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué normativa autonómica específica desarrolla el currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 4.º ESO en Madrid?

En Madrid, el desarrollo curricular se basa en el Decreto 33/2022, que adapta el BOE y establece los 8 CE, 31 criterios y 30 saberes para 4.º ESO. No existe un decreto específico para EPVA, pero sí orientaciones de la Consejería para la secuenciación de los saberes y la evaluación competencial.

2. ¿En qué se diferencia la concreción madrileña de EPVA 4.º ESO respecto al BOE o a una CCAA vecina como Castilla-La Mancha?

Madrid mantiene los 8 CE del BOE, pero en la secuenciación de saberes prioriza los bloques de Expresión Plástica y Dibujo Técnico frente a Audiovisual, mientras que Castilla-La Mancha distribuye más horas a Audiovisual. Además, Madrid no incluye saberes sobre patrimonio regional en 4.º ESO.

3. ¿Cómo organizar la carga lectiva de 3 horas semanales de EPVA en 4.º ESO para cumplir los 8 CE?

Las 3 horas semanales permiten dedicar 1 hora a bloque práctico (expresión plástica y dibujo técnico), 1 hora a audiovisual y 1 hora a proyectos interdisciplinares. Se recomienda un proyecto trimestral por CE, combinando saberes de varios bloques. Los centros pueden agrupar alumnos en talleres rotativos.

4. ¿Qué criterios de recuperación debe establecer el departamento para alumnos de EPVA de 4.º ESO con la materia pendiente de 3.º?

Según la normativa madrileña, el alumno debe superar los CE no alcanzados en 3.º mediante un plan individualizado con actividades de dibujo técnico y creación audiovisual. Se evaluará con los criterios de 3.º adaptados, y se considerará superada si en 4.º logra al menos 5 CE relacionados. No hay repesca en septiembre.

5. ¿Qué medidas concretas de atención a la diversidad se aplican en EPVA 4.º ESO en Madrid?

Se recomiendan adaptaciones de acceso (tamaño de formato, materiales alternativos) y enriquecimiento para altas capacidades (proyectos de diseño gráfico). Los centros pueden desdoblarse grupos en las horas de taller práctico (máximo 15 alumnos) y ofrecer apoyos de PT dentro del aula. Se prioriza la evaluación por rúbricas visuales.

6. ¿Con qué materias debe coordinarse EPVA en 4.º ESO para diseñar situaciones de aprendizaje competenciales?

Es obligatoria la coordinación con Tecnología (para proyectos de diseño e impresión 3D), Geografía e Historia (análisis de patrimonio artístico) y Lengua Castellana (creación de guiones y presentaciones). La inspección exige al menos una SDA interdisciplinar trimestral que integre criterios de evaluación de dos materias.

7. ¿Qué aspectos específicos revisa la inspección educativa en las programaciones de EPVA de 4.º ESO en Madrid?

La inspección verifica que los 8 CE se evalúen con los 31 criterios, que los saberes se secuencien en 3 horas semanales y que existan al menos dos situaciones de aprendizaje interdisciplinares. También comprueba las rúbricas y la concreción de medidas de atención a la diversidad. Exigen que la nota final se base en CE, no en exámenes.

8. ¿Qué recursos y bibliografía oficial se recomiendan para impartir EPVA en 4.º ESO en Madrid?

Se recomienda el libro de texto 'EPVA 4.º ESO' de Editorial SM (proyecto Savia) y la guía de materiales de la Consejería de Madrid. Para dibujo técnico, usar 'Cuaderno de dibujo técnico 4.º ESO' de Anaya. Recursos digitales: banco de imágenes Madrid, aula virtual con Tinkercad y software de edición audiovisual (Krita, Shotcut).

Cómo programar paso a paso

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

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Identificar el decreto autonómico de la ESO y el anexo específico de EPVA para 4.º ESO. Localizar las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Tip: Descarga también la guía de evaluación competencial de tu CCAA; suele tener tablas de concreción.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Transcribir en una tabla las 8 competencias específicas y sus 16 criterios de evaluación asociados, numerándolos. Verificar que cada criterio se vincula al menos a una competencia clave.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, saberes, trimestre, instrumento. Te ahorrará rehacer.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Seleccionar los criterios esenciales para la calificación (mínimo 2 por CE) y asignar instrumentos variados: proyectos plásticos, análisis de obras, portafolios, pruebas prácticas.

Tip: No pongas más de 4 instrumentos diferentes por trimestre; el alumnado se pierde.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Repartir los 17 saberes en 4 bloques (expresión plástica, visual, audiovisual, cultura) a lo largo de 3 trimestres, asegurando progresión y cobertura completa.

Tip: Agrupa saberes afines en situaciones de aprendizaje; no los fragmentes en exceso.

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

Para cada trimestre, planificar una situación de aprendizaje que integre 2-3 CE, criterios y saberes. Incluir producto final (ej. cartel, cortometraje, exposición).

Tip: Aprovecha el Día Internacional (ej. Pintura, Cine) como contexto motivador.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento

1 hora

Definir peso de cada criterio de evaluación en la nota final (sumatorio 100%) y acordar con el departamento el valor de instrumentos comunes.

Tip: Que la ponderación de saberes conceptuales no supere el 30%; prioriza la creación y análisis.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación

1 hora

Redactar medidas DUA, adaptaciones para NEAE y plan de recuperación: diseño de actividades de refuerzo, prueba escrita u oral en periodo extraordinario.

Tip: Incluye rúbricas simplificadas para alumnado que requiera apoyo.

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