EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL (EPVA)

1º E.S.O.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CURSO 2025/2026

C.E.I.P.S. ISABEL LA CATÓLICA
NAVAS DEL REY

ÍNDICE

1 OBJETIVOS GENERALES 2
2 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA....4
2.1 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE....8
3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN....14
4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE....17
4.1 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES....28
5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES....29
6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA....30
6.1 CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN....30
6.2 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA....33
6.3 SUPERACIÓN DEL CURSO....34
7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES....34
8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES....35

1 OBJETIVOS GENERALES

De acuerdo a la siguiente base legal:

- *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE)*

- *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*

- *DECRETO 65/2022, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.*

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

2 COMPETENCIAS CLAVE Y DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave son las siguientes:

a) Competencia en comunicación lingüística.
b) Competencia plurilingüe.
c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
d) Competencia digital.
e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
f) Competencia ciudadana.
g) Competencia emprendedora.
h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

A continuación, se muestran los descriptores operativos de cada competencia clave:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CCL1	Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
CCL2	Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
CCL3	Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
CCL4	Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
CCL5	Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CP1	Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
CP2	A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
CP3	Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
STEM1	Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
STEM2	Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.
STEM3	Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
STEM4	Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.
STEM5	Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CD1	Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
CD2	Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear saberes básicos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
CD3	Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo saberes básicos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
CD4	Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5	Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CPSAA1	Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
CPSAA2	Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
CPSAA3	Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
CPSAA4	Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
CPSAA5	Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CC1	Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
CC2	Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
CC3	Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
CC4	Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CE1	Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
CE2	Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
CE3	Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC)	
Nº	**DESCRIPTOR OPERATIVO**
CCEC1	Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
CCEC2	Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
CCEC3	Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
CCEC4	Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2.1 CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

La materia Educación Plástica, Visual y Audiovisual contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave que conforman el Perfil de salida en la siguiente medida:

Competencia en comunicación lingüística

Esta competencia se desarrollará cuando el alumnado maneje el vocabulario propio de la materia, realice lecturas objetivas y subjetivas de imágenes, describa el proceso de creación, argumente las soluciones dadas y realice valoraciones críticas de una obra artística. Es una competencia desarrollada mediante el uso de pictogramas, logotipos, anagramas y marcas.

Competencia plurilingüe

Se reforzará en esta materia a través del conocimiento de los distintos lenguajes plásticos, cuyo poder de transmisión es universal al no tener barreras idiomáticas, siendo accesible a toda la población, independientemente de su ubicación geográfica, idioma y grupo social o cultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería

Los procedimientos relacionados con el método científico ayudan a desarrollar esta competencia. La geometría plana, la perspectiva y la representación objetiva de las formas permiten la utilización de las proporciones, dimensiones, relaciones, posiciones y transformaciones.

Competencia digital

Esta materia exige el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, además del respeto por los derechos y las libertades que asisten a las personas en el

mundo digital. Favorece que el alumnado mejore sus posibilidades de comunicación y expresión de ideas, resolución de problemas y realización de proyectos individuales o colaborativos.

Competencia personal, social y aprender a aprender

Procesos como la reflexión y la experimentación artística, la planificación de los procesos creativos ajustados a unos objetivos finales y la evaluación de los resultados obtenidos, aceptando los aciertos y errores como instrumento de mejora, contribuyen al desarrollo de esta competencia.

Competencia ciudadana

La creación y producción artística supone la adquisición de habilidades sociales y el fomento de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, flexibilidad y de comprensión, respetando los valores y la personalidad de los demás, así como la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

Competencia emprendedora

Esta materia ayuda a la adquisición de esta competencia, en la medida en que todos los procesos de creación artística suponen convertir una idea en una obra. Para el desarrollo de la competencia es necesario potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación.

Competencia en conciencia y expresión culturales

El desarrollo de la materia implica conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente, con actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estilos tendencias de los distintos periodos, así como utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos, contribuyendo de esta forma a su conservación.

Las competencias específicas de la asignatura son:

1. 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.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. 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.

La creación de producciones plásticas propias es una herramienta clave para el desarrollo de la creatividad y la imaginación del alumnado, así como para la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus propias obras y las de cualquier otro ser humano. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar distintos prejuicios, especialmente persistentes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales.

Al mismo tiempo, el intercambio de experiencias con sus iguales, así como la puesta en contexto de estas con manifestaciones artísticas y culturales de todo tipo, deben servir para que el alumnado amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico – y autocrítico – respetuoso con las creaciones de los demás, vengan estas de donde vengan, y basado en el conocimiento.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Las producciones artísticas, visuales y audiovisuales contemporáneas son más amplias que nunca, resultando las terceras omnipresentes en nuestra sociedad (series de televisión, películas, spots publicitarios, videoclips, formatos novedosos asociados a las redes sociales y formatos televisivos). Apreciarlas en toda su variedad y complejidad es enriquecedor para el alumnado, dado que, además del placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un imaginario rico.

Cuanto mayor sea el conocimiento de las artes visuales y del universo audiovisual por parte del alumnado, más sencillo resultará que comprenda su importancia como elemento cultural en la sociedad contemporánea, para lo cual es indispensable que se pongan a su alcance las obras del pasado en este terreno, comprendiendo que son las que han construido el camino para llegar hasta el punto en el que nos encontramos hoy. Una consecuencia lógica de esto será la elaboración de una mirada respetuosa y tolerante hacia la creación artística en general y sus manifestaciones visuales y audiovisuales en particular.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

4. 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.

En la creación de producciones artísticas, las técnicas y lenguajes empleados son prácticamente ilimitados; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, las formas de expresión son inabarcables, y los resultados son tan diversos como lo es la propia creatividad del ser humano, que no puede ser encerrada en unos formatos predeterminados. Para el alumnado, es importante la asimilación de esta multiplicidad como un valor generador de riqueza a todos los niveles, por lo que deberá entender su naturaleza diversa desde el acercamiento a sus modos de producción, pero también a los de las distintas manifestaciones culturales a las que da lugar un contexto extremadamente mediatizado como el contemporáneo, donde la imagen está especialmente presente en toda clase de contextos y con todo tipo de fines, ya sea el artístico, el puramente mediático, o el de la simple documentación de índole personal.

En este sentido, parece esencial que el alumnado pueda comenzar a identificar y diferenciar los medios de producción de imágenes y los distintos resultados que proporcionan, pero también, entender que existen variadísimas herramientas de manipulación, edición y postproducción de las mismas, y, de este modo, establecer la voluntad existente tras su creación, para lo que necesitará aprender a ubicarlas en su contexto cultural con una cierta precisión, determinando las coordenadas básicas que lo componen.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

5. 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. Por ejemplo, en el audiovisual no se puede desligar la imagen de lo sonoro, error muy común que da lugar a la creación de piezas insatisfactorias en el segundo aspecto; para crear una pieza interesante en este terreno, es indispensable el conocimiento de las posibilidades expresivas de la banda sonora, así como de las diferentes herramientas con las que esta se puede trabajar.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera autónoma, singular y significativa, aportando una visión personal sobre el mundo a su producción artística, ha de conocer las herramientas de las que dispone en el terreno escogido, así como sus posibilidades de empleo, experimentando con los diferentes resultados conseguidos y los efectos producidos en el público receptor de la obra. De este modo, además, se potenciará una visión crítica e informada sobre su propio trabajo y el de los demás, así como las posibilidades de comunicación con su entorno, y en consecuencia, la autoconfianza que genera el manejo correcto de diferentes herramientas de expresión.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

6. 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.

Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias. El conocimiento critico de estos y muchos otros referentes, modela la identidad del alumnado y le ayuda a insertarse en la sociedad de su tiempo y comprenderla mejor.

Por otra parte, si entendemos la historia del arte y la cultura como un todo continuo e indesligable, en el cual las obras del pasado son la base sobre la que se construyen las creaciones del presente, enmarcadas en un contexto histórico determinado, aparte de fomentar en el alumnado una visión dinámica y holística de la misma, se conseguirá que sus propias producciones resulten más satisfactorias, tanto en la vertiente personal como en la social, al estar conscientemente integradas en un entorno del que no resultan ajenas.

A partir del análisis contextualizado de las referencias más cercanas a su experiencia, el alumnado es capaz de identificar sus singularidades y puede hacer uso de esos referentes en sus procesos creativos, enriqueciendo así sus creaciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

7. 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.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos convivientes, desde los más tradicionales, como la pintura, que acompaña al ser humano prácticamente desde sus inicios, hasta los más recientes, como las infinitas variaciones del audiovisual, pasando por los más rupturistas, como la instalación o la performance. El alumnado debe ser capaz de identificarlos, así como de clasificarlos y establecer las técnicas con las que se producen. Para ello, también es importante que el alumnado experimente con los diferentes medios e instrumentos de creación, haciendo especial hincapié en los digitales, definitorios de nuestro presente y con los que suele estar familiarizado, aunque a menudo de un modo muy superficial, sin obviar los formatos prediseñados que ofrecen muchas aplicaciones. Es por ello que el profesorado debe instruirle para que haga un uso informado de los mismos, sentando las bases para que más adelante pueda profundizar en sus grandes potencialidades expresivas.

De resultas de este conocimiento suficiente de los diferentes lenguajes artísticos y sus técnicas, inscritos ambos en las posibilidades contemporáneas del audiovisual y el entorno digital, emanará la posibilidad cierta de la elaboración por parte del alumnado de obras de arte que sean el fruto de una expresión personal y actual.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.

8. 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.

La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega a un público y le afecta de un modo u otro. Por tanto, es muy importante que el alumnado entienda la existencia de múltiples audiencias, y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a ellas de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a un público amplio, que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria de partida y con el fin establecido a priori de abrirse camino en el panorama del arte contemporáneo de vocación museística. El alumnado debe entender que todas las posibilidades son válidas, pero que la idea, la producción y la difusión de su obra deberán tener esto en cuenta desde su misma génesis. Además, es importante que el alumnado identifique las posibilidades que le proporcionará su trabajo según al tipo de espectador al que se dirija, diferenciando incluso en segmentos diversos su producción, atendiendo al público al que esta va destinada en cada caso.

Por todo ello, se buscará que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, según lo explicado en los párrafos anteriores, potenciando que pueda identificar y valorar correctamente sus intenciones en el momento de producir cualquier clase

de obra artística, y fomentando también las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven por medio del trabajo en equipo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El DECRETO 65/2022, de 20 de julio, establece, en su Anexo II, las competencias específicas de la asignatura y sus criterios de evaluación. Estas competencias específicas se conectan con los descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo.

COMPETENCIA ESPECÍFICA	DESCRIPTORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. 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.	CCL1,CPSAA3, CC1,CC2,CCEC1	1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento.
		1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto.
		1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función.
		1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento.
2. 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.	CCL1,CPSAA1, CPSAA3,CC1, CC3,CCEC1, CCEC3	2.1. 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.
		2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción.
		2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color.
		2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas.
		2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
3. Analizar diferentes propuestas	CCL1,CCL2,	3.1. Seleccionar y describir propuestas

plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CD1,CPSAA4, CC1,CC3, CCEC2	plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.
		3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos.
4. 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.	CCL2, CD1, CD2, CPSAA3,CC3, CCEC2	4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.
		4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.
		4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas.
		4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.
		4.5. 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.
		4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales.
		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 y composición artística.
5. 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.	CCL2,CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4,CC3, CCEC3, CCEC4	5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.
		5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.
		5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones.
6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno,	CCL2,CD1, CPSAA3,CC1,	6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del

identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	CCEC3	análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.
		6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales.
7. 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.	CCL2,CCL3, STEM3,CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4	7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.
8. 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.	CCL1,STEM3, CD3,CPSAA3, CPSAA5,CE3, CCEC4	8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.
		8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Competencias Específicas	**Descriptores operativos**	1	2	3	4	5	1	2	3	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	1	2	3	4
1. 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.		■																		■	■	■			■	■							■			
2. 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.		■																		■	■	■			■	■		■				■		■	
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.		■	■												■							■		■	■		■					■		
4. 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.			■												■	■						■			■		■					■		
5. 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.			■																	■		■	■			■							■	■
6. 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.			■												■							■		■								■		
7. 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.			■	■								■			■				■					■		■							■
8. 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.		■										■					■						■							■				■
Competencias		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Total descriptores en Matemáticas		10					0			2					7					11					11				1			10			

4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

Tal como establece el “DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria”, los **saberes básicos** a desarrollar en la asignatura para 1º **de la ESO** quedan divididos en los siguientes bloques

A. **Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.**
B. **Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión plástica.**
C. **Expresión artística y gráfica. Técnicas y procedimientos.**
D. **Imagen y comunicación visual y audiovisual.**

En este mismo DECRETO 65/2022 se establecen para la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 8 **competencias específicas** y sus **criterios de evaluación** correspondientes.

Nº	Unidad Didáctica	Nº de Semanas	Evaluación
1	Géneros artísticos (Prehistoria al Renacimiento). Manifestaciones culturales y artísticas. Geometría en el arte y en el entorno	4	1ª
2	El Punto. La línea. El plano.	4	

3	La forma. El color. La textura.	3	
4	La percepción visual. Equilibrio, proporción y ritmo. Estructuras modulares.	4	2ª
5	Técnicas de expresión gráfico-plásticas. El proceso creativo	3	
6	Trazados geométricos básicos	4	
7	El lenguaje y la comunicación visual y audiovisual. La imagen.	4	3ª
8	La fotografía. La publicidad. El cómic	4	

A continuación se muestran la distribución y relación de:

- **Criterios de evaluación** (la numeración corresponde a los Anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio corresponde a la competencia específica)
- **Saberes básicos**
- **Actividades / Situaciones de aprendizaje**
- **Instrumentos de evaluación.** (Criterios de calificación)

.

Centro: CEIPS Isabel la Católica
Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual Curso: 1ºESO
1ªEvaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	**SABERES BÁSICOS**	**ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)**
1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento. 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento 2.1. 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. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos. 4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	**Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.** – Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: del paleolítico al renacimiento. Arte prehistórico Arte de las civilizaciones antiguas Arte clásico: Grecia y Roma Arte medieval. Arte de la Edad Moderna Arte islámico 23 Las formas geométricas en el arte y en el entorno Actividades de autoevaluación – 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. 4. GÉNEROS ARTÍSTICOS EN LA HISTORIA DEL ARTE Los géneros artísticos El arte, desde la prehistoria hasta el Renacimiento Arte prehistórico Arte de las civilizaciones antiguas Arte clásico: Grecia y Roma Arte medieval. Arte de la Edad Moderna Arte islámico 23 Las formas geométricas en el arte y en el entorno Actividades de autoevaluación	Géneros y estilos arquitectónicos. Práctica escrita. Terminología en los géneros artísticos. Búsqueda de información en la red. Geometría en formas naturales. Práctica guiada. Mural secuenciado sobre los distintos géneros artísticos. Proyecto interdisciplinar con Geografía e Historia.	Examen o prueba escrita. Escala numérica. 1.2, 1.3, 1.4, Realizaciones prácticas. Escala numérica. 1.1, 1.2, 1.4 Prácticas guiadas. Escala numérica. 1.2, 1.3, 2.1 Exposición o presentación de trabajo en grupo. Rúbrica de proyecto interdisciplinar con Geografía e historia. 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 2.1, 8.2
	Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. – Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. - Posibilidades expresivas y comunicativas. - El entorno comunicativo: iconicidad y	Configuración de forma con técnicas puntillistas. Prácticas guiadas. Composiciones con trazados Composiciones con líneas oblicuas. lineales horizontales y verticales.	Examen o prueba escrita. Escala numérica 2.3, 3.1, 3.2, 4.2 Realizaciones prácticas. Escala numérica 2.3, 3.2, 4.2

4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 4.5. 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. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, 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 y composición artística. 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.	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. - La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. - 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. 1. ELEMENTOS DE LA IMAGEN EL PUNTO, LA LINEA Y EL PLANO: Características del punto El punto como elemento compositivo. Expresividad del punto. El punto definidor de formas y volumen La línea. Características. Tipos de líneas. La línea como elemento compositivo. Expresividad. De la línea Composiciones lineales rítmicas. La línea definidora de forma y volumen. El plano. Expresividad del plano, definición de formas y volúmenes. Actividades de autoevaluación	Definición de formas con puntos, líneas o planos. Prácticas guiadas. Composición de diseño para la posible participación en concurso de diseño “Disello” aplicando las técnicas vistas en el aula. Investigación de obras de arte con las técnicas de puntillismo, lineales, figurativas, abstractas.	Prácticas guiadas. 2.3, 3.1, 3.2 Exposición del tema. Rúbrica de presentación de obras de arte 2.2, 2.3, 3.1, 4.1, 4.2, 8.2 Proyectos. Proyecto: Evaluación de proyecto de diseño. Escala numérica 2.2, 2.3, 3.1, 4.2, 4.4
	Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. 2. ELEMENTOS DE LA IMAGEN. LA FORMA. EL COLOR. LA TEXURA Características de la forma. Tipos de forma. Naturales, artificiales, orgánicas, geométricas planas. Representación de las formas. Siluetas, contorno, dintorno El color. Síntesis aditiva, color luz. Síntesis sustractiva, color pigmento. Colores primarios. Colores secundarios, Colores complementarios. El círculo cromático. Gamas de colores fríos y cálidos. Características del color, Tono, luminosidad, saturación. Color como medio de expresión y representación. Uso simbólico del color.	Composiciones con colores primarios y secundarios. Prácticas guiadas. Composiciones con gamas de colores cálidos y fríos. Prácticas guiadas. Representación de formas; Silueta, contorno y dintorno. Representación de siluetas con sombras (microproyecto) Composiciones con armonía de colores. Prácticas guiadas. Composiciones con contraste de colores. Prácticas guiadas. Representación de texturas artísticas en imagen. Microproyecto de Escultura con la asignatura de música	Prueba escrita. Escala numérica 2.1, 2.2, 2.3, 3.2, 4.1, 4.4 Prácticas guiadas. Escala numérica 2.1, 2.3, 3.2, 4.1 Proyecto. Rúbrica de microproyecto de escultura. 2.3, 3.1, 4.1, 8.2 Prácticas guiadas. Escala numérica 2.3, 3.1, 4.1 Prácticas guiadas. Escala numérica 2.3, 3.1, 4.1 Proyecto. Rúbrica de Microproyecto de escultura con la asignatura de música. 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2, 4.3, 4.4, 8.2

	La textura. Texturas naturales y artificiales Texturas táctiles y visuales. dentificación de forma por medio de texturas. Actividades de autoevaluación		
	Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. 3. LA PERCEPCION VISUAL. EQUILIBRIO.PROPOCION Y RITMO. REDES Y ESTRUCTURAS MODULARES La percepción visual Principios de percepción visual. Figura-fondo, cercanía-proximidad, semejanza, continuidad, cierre o cerramiento Constantes perceptivas Organización de formas en el espacio. Equilibrio, Proporción. Proporción en la figurar humana. Ritmo. Tipos de ritmo. Ritmo uniforme. Ritmos alternos. Ritmos crecientes y decrecientes Módulos y redes modulares. Formas modulares bidimensionales Diseño de composiciones modulares. Ejemplos. Actividades de autoevaluación	Percepción visual aplicada al diseño. Percepción visual en la escultura. Práctica guiada. Microproyecto de Escultura Composición de imágenes. Equilibrio, Proporción y ritmo. Práctica guiada. Diseño de composiciones modulares geométricas. Práctica guiada. Diseño de composiciones modulares complejas. Práctica guiada.	Prueba objetiva escrita. Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 6.1 Proyecto. Rúbrica de Microproyecto de escultura. 4.1, 4.2, 4.3, 6.1 Prácticas guiadas. Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3 Prácticas guiadas. Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3 Prácticas guiadas. Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3

Centro: CEIPS Isabel la Católica
Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual Curso: 1ºESO
2ªEvaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	SABERES BÁSICOS	**ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)**
1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento. 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones que persigan modificar su función. 1.4. Valorar la importancia de la conservación del	**EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA. TÉCNICAS Y PROCEDI-MIENTOS** TÉCNICAS ARTÍSTICAS. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Introducción a las técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. EL PROCESO CREATIVO. El proceso creativo a través de operaciones plásticas:	Utilizar los recursos gráficos del dibujo como técnica básica de la mayoría de las obras artísticas, siguiendo el proceso de trabajo, en cuadre, proporcionado y encajado. Dibujo incial, encajado, bocetado de un objeto. Práctica guiada. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen. Utilizando distintos recursos gráficos en cada caso	Prueba de nivel. Corrección de la lámina. Escala numérica 2.5, 4.1, 4.2, 4.5, 5.1 Corrección de las prácticas guiadas. Escala numérica 2.5, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2

patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento 2.1. 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. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos. 4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 4.5. 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. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, 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 y composición artística. 5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través	reproducir, aislar, transformar y asociar Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos, planificación del proceso GEOMETRÍA. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Polígonos regulares y estrellados, óvalo, espiral. Las formas geométricas en el arte y en la naturaleza 5. TECNICAS DE EXPRESION GRAFICO PLASTICA. EL PROCESO CREATIVO La expresión gráfico –plástica Cuadro resumen de las técnicas de expresión más habituales Procedimientos y técnicas de Dibujo. Proceso de realización de un Dibujo. (encuadre, proporciones, encajado, sombreado) Lápices de grafito. Orientaciones de trabajo Carboncillo Lápices de colores Definición de volúmenes. Sombras y claroscuro Técnicas de color. Rotuladores. Pasteles, Ceras. Témperas. Técnicas para crear texturas. Frottage. Salpicado. Estampación Collage (iniciación) El proceso creativo. Fases: preparación, evaluación, elaboración. Apuntes, croquis, bocetos Actividades de autoevaluación	(claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...) Paisaje puntillista con técnica de rotuladores Dibujo al natural. Composiciones de colores, figuras y técnicas. Ondas y ritmos y color Sombreado en composiciones básicas, definiendo zonas de luz y sombra, para crear sensación visual de volumen. Representación de volúmenes: sombras y claroscuros Representar composiciones de colores con técnicas secas (lápices, de color, pasteles o ceras). Manipulación de los lápices, rayados y sombreados elección del soporte en función de la técnica y del resultado buscado. Paisaje con ceras y lápices de colores. Aplicación de la técnica de temperas Reproducir imágenes con método de estarcido o estampación. Diseño de plantillas, elección de soportes adecuados etc. Texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages y figuras tridimensionales. Escultura de instrumentos musicales.	Prácticas de dibujo al natural. Escala numérica 2.5, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2 Prácticas de sombreado. Escala numérica 2.5, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5 Prácticas de paisajes. Escala numérica 2.5, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2 Prácticas de témperas. Escala numérica 2.5, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2 Prácticas de plantillas. Escala numérica 2.5, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2 Microproyecto con la asignatura de Música. Rúbrica 2.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 8.2
	6. TRAZADOS GEOMETRICOS BASICOS El dibujo técnico La geometría El punto La línea El plano Lugares geométricos Trazados geométricos básicos Operaciones con segmentos y con ángulos Proporcionalidad. División de un segmento: el teorema de Tales Construcción de triángulos Construcción de cuadriláteros Los polígonos regulares. Construcción de polígonos estrellaos Actividades de autoevaluación	Trazados geométricos con escuadra, cartabón y compás. Prácticas guiadas Trazado y posiciones relativas entre circunferencias. Prácticas guiadas Trazados geométricos con arcos. Microproyecto arquitectónico Operaciones con segmentos. Microproyecto con matemáticas. Teorema de Tales. Microproyecto con matemáticas. Trazado de triángulos y cuadriláteros. Práctica guiada	Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3 Pruebas objetivas escritas. Escala numérica 4.1, 4.3, 4.4, 5.3 Rúbrica-corrección de Microproyecto arquitectónico. 1.4, 2.3, 4.2, 4.4, 5.3, 8.2 Corrección de Microproyecto con matemáticas. Rúbrica 1.4, 2.3, 4.2, 4.4, 5.3 Corrección de Microproyecto con matemáticas. Rúbrica 1.4, 2.3, 4.2, 4.4, 5.3 Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3

de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.		Lugares geométricos. Circunferencias. Ángulos. Prácticas guiadas Construcción de cuadriláteros. Práctica guiada Aplicación de las formas poligonales y trazados decorativos con polígonos inscritos. Práctica guiada. Microproyecto vidrieras Diseños a partir de polígonos regulares inscritos. Práctica guiada Diseños a partir de polígonos regulares inscritos complejos. Microproyecto abstracto	Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3 Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3 Rúbrica de corrección de microproyecto vidrieras Rúbrica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3, 6.2 Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3 Rúbrica de corrección de microproyecto abstracto. Rúbrica 4.1, 4.2, 4.3, 5.3, 6.2, 8.2

Centro: CEIPS Isabel la Católica
Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual Curso: 1ºESO
3ª**Evaluación**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (La numeración corresponde a los anexos del Decreto 65/2022; el primer número de cada criterio es el de la competencia específica)	SABERES BÁSICOS	**ACTIVIDADES SITUACIONES DE APRENDIZAJE**	**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (En Criterios de calificación viene el %)**
1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas más relevantes, del Paleolítico al Renacimiento. 1.2. Describir la función y finalidad de diferentes obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento, con interés y respeto. 1.3. Reproducir de forma guiada alguna obra de arte o de diseño introduciendo modificaciones	**IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL** • El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. • Imágenes visuales y audiovisuales: identificación de los principales elementos expresivos.	Elementos del proceso de comunicación visual. Práctica escrita Función de los mensajes visuales. Práctica guiada. Anuncio publicitario Lectura y análisis de imágenes. Prácticas guiadas	Corrección de prácticas escritas. Escala numérica 1.1, 2.3, 4.1, 4.7 Corrección de prácticas guiadas. Escala numérica 1.1, 2.3, 4.1, 4.7, 4.8, 5.1 Prueba objetiva escrita. Escala numérica 1.1, 2.3, 4.1, 4.7, 4.8, 5.1

que persigan modificar su función. 1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte, del Paleolítico al Renacimiento 2.1. 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. 2.2. Explicar de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción. 2.3. Realizar de forma guiada composiciones básicas aplicando de forma gradual los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Conocer las técnicas básicas para la creación de bocetos que permitan expresar ideas sencillas. 2.5. Identificar y analizar los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos 3.1. Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 3.2. Conocer las principales técnicas grafico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos. 4.1. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen. 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 4.4. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida. 4.5. 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. 4.6. Componer un banco de imágenes seleccionando entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, 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 y composición artística.	• Imagen fija: origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic y la fotografía 7. EL LENGUAJE Y LA COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL. LA IMAGEN La comunicación visual y audiovisual. El proceso de comunicación visual Elementos básicos: emisor, receptor, mensaje, canal, código visual Funciones de los mensajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa-publicitara, expresiva, estética. La imagen. Significante y significado en un signo visual. Iconicidad. Imágenes figurativas, abstractas y simbólicas. El símbolo. El icono. La señalética. Análisis de una imagen. El reto de traducir de lo “visible” a lo “decible”. Ejemplos de análisis de imágenes. Actividades de autoevaluación	Diseño de logotipo	Logotipo: Corrección con rúbrica. Rúbrica 1.1, 2.3, 4.1, 4.7, 4.8, 5.1, 5.3, 6.2, 7.1
	8. LA FOTOGRAFÍA. LA PUBLICIDAD. EL COMIC. • La fotografía. Origen y evolución. Formatos. Elementos de la fotografía. Encuadre. Punto de vista. • Leyes compositivas de la fotografía. Ley de la mirada. Ley de los tercios. Ley de horizonte • Elementos de la composición. Consejos prácticos para hacer fotografías • La publicidad. • Procedimientos para crear connotación. • Retórica publicitaria. Recursos expresivos de la imagen en publicidad (comparación, metáfora...) • Elementos de un anuncio publicitario. • Análisis de anuncios publicitarios. Proceso de realización de un anuncio. • El comic. Origen y evolución • La viñeta. La secuencia. El encuadre. El punto de vista. • Recursos icónicos. Recursos literarios • Actividades de autoevaluación	Tipos de planos y puntos de vista. Prácticas escritas. Microproyecto: Stop-motion Mensajes publicitaros. Anuncio publicitario grupal en vídeo Creación de personajes y narraciones en un comic. Prácticas guiadas. Participación en el concurso internacional de cómic. Análisis de comics. Libro de actividades. Cómic grupal guiado	Corrección de prácticas guiadas. Escala numérica 4.8, 5.1, 5.3, 8.1 Rúbrica para stop-motion Rúbrica 4.8, 5.1, 5.3, 6.2, 8.1, 8.2 Rúbrica de corrección de anuncio publicitario. Rúbrica 4.7, 4.8, 5.1, 5.3, 7.1, 8.1, 8.2 Corrección de prácticas escritas. Escala numérica 4.8, 5.1, 5.3, 6.2, 8.1, 8.2 Rúbrica de corrección de cómic. Rúbrica 4.7, 4.8, 5.1, 5.3, 7.1, 8.1, 8.2 Corrección de prácticas guiadas. Escala numérica 4.8, 5.1, 5.3, 8.1 Prueba objetiva escrita. Escala numérica 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8

5.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. 5.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones. 6.1. Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2. Diferenciar los aspectos formales de las producciones visuales y audiovisuales. 7.1. Realizar un proyecto artístico con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. 8.1. Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. 8.2. Desarrollar proyectos de forma guiada con una intención comunicativa, aproximándose a las distintas funciones y recursos que tiene el lenguaje visual y audiovisual.			

TEMPORALIZACIÓN. SECUENCIACIÓN DE SABERES BÁSICOS				
EVALUACION (fechas aproximadas)	**Bloques de Saberes Básicos**	**Unidades**	**Semanas**	**TOTAL, SESIONES** (2h/SEMANA)
1ª Aprox. Mitad 2º semana Septiembre / última semana Noviembre. 12 semanas	**A (10%)** **B (35%)**	**0** **1** **2** **3**	**1** **3-4** **3-4** **3-4** **Total, evaluación:10/13**	**2** **6-8** **6-8** **6-8** **Total, evaluación:20/26**
2ª. Ultima semana Noviembre/ Navidades (2,5 semanas) / hasta aprox. 19 marzo. 12 semanas.	**C (35%)**	**4** **5** **6**	**3-4** **3-4** **4-5** **Total, evaluación:10/13*** **(**última semana antes Semana Santa)	**6-8** **6-8** **8-10** **Total, evaluación:20/26**
3ª. 3ª semana de Marzo /Semana Santa/ hasta 2ª-3ª semana Junio 11/12 semanas	**D (20%)**	**7** **8**	**4-5** **4-5** **Total, evaluación: 8-10 (tercera semana de junio)**	**8-10** **8-10** **Total, evaluación: 16-20**
Total > 35	4	**8**	**Total, curso:35/36****	**56/72h**

SABERES BÁSICOS	
A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.	– 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.
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	– Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas. 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. – La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores. – 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.
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. – El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. – Factores y etapas del proceso creativo. Realización de bocetos. – 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.
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	– 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.

4.1 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
	1ª	2ª	3ª
1.1.	8	1	
1.2.	5	3	
1.3.	5	3	3
1.4.	9	3	1
2.1.	6	5	4
2.2.	5	1	3
2.3.	5	4	3
2.4.	6	5	3
2.5.	3	6	3
3.1.	6	8	
3.2.	5	6	2
4.1.	3	5	3
4.2.	4	5	3
4.3.	6	6	5
4.4.	8	6	6
4.5.	4	3	8
4.6.	2	4	7
4.7.		6	4
4.8.		1	8
5.1.	3	3	7
5.2.	5	5	5
5.3.		1	6
6.1.	3	5	5
6.2.	5	5	5
7.1.	5	5	5
8.1.	6	5	6
8.2.	5	5	5

5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES

- **Observación directa del alumno**:

  Se valorará su actitud en clase, la toma de apuntes, la participación activa en el aula, el trabajo en equipo, el respeto a sus compañeros, el interés hacia la materia y el cuidado por el material propio y del centro.

- **Esquemas de las unidades:**

  Se valorará la capacidad de síntesis y la organización de las ideas expuestas en cada unidad. También la limpieza y la claridad del esquema entregado.

- **Controles o cuestionarios:**

  Se podrán realizar breves cuestionarios individuales sin previo aviso por parte del profesor. Estos cuestionarios tienen como finalidad hacer un seguimiento de las explicaciones diarias hechas en clase. También se podrán realizar pequeños cuestionarios por grupos. Generalmente se realizarán los cuestionarios “en vivo” a través de una plataforma digital para ver el grado de adquisición de los conceptos impartidos en la misma sesión.

- **Actividades en casa:**

  Se valorará la resolución de tareas encomendadas para casa.

- **Exposiciones orales:**

  Se podrá pedir la exposición oral de un tema concreto con libertad para la exposición. Se valorará tanto el formato digital que apoya a la presentación (Powerpoint, Prezi, Presentaciones…) como la exposición oral los saberes básicos, recogiendo las ideas principales e integrándolas de forma clara y concisa.

- **Prácticas en el aula de informática:**

  Se podrán prácticas guiadas en el aula de informática mediante guiones escritos o exposiciones por parte del profesor. Se llevará un control individual de las prácticas realizadas en clase por parte de cada alumno. Con estas prácticas se adquirirán los conocimientos y destrezas necesarias para poder realizar posteriormente un proyecto de grupo.

- **Proyectos en grupo:**

  Se podrán mandar trabajos en grupo donde los miembros deberán organizarse repartiéndose las tareas. El trabajo en equipo es la finalidad de estas actividades que podrían ser la realización de murales colaborativos, collages, etc.

- **Láminas:**

  Son actividades de enseñanza-aprendizaje. Se trabajarán principalmente en el aula y nos permiten conocer la evolución del alumno y detectar la implicación y dificultades que presentan a la hora de realizar este tipo de actividades.

- **Realización de pruebas objetivas individuales**:

  Se realizarán al menos dos por trimestre. Estas pruebas objetivas podrán ser escritas, orales y/o prácticas. En las pruebas objetivas escritas se valorará el grado de ***adquisición de los conocimientos*** y se detectarán posibles errores. En las pruebas objetivas prácticas se evaluará la ***adquisición de las destrezas*** y el conocimiento de las ***técnicas*** vistas en el aula.

6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA

6.1 CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN

❖ **Trabajos y pruebas escritas:**

- Se valorará el orden, la maquetación del archivo (si el trabajo es en formato digital), la limpieza y los comentarios en la presentación de trabajos escritos.
- Se tendrá en cuenta la ortografía y la calidad de redacción.
- Todos los trabajos deben ser de elaboración personal. **No se admitirán plagios** y estos se calificarán como cero.
- La propuesta de trabajos se hace con tiempo suficiente para su entrega. **No se recogerá ningún trabajo/proyecto fuera de plazo**. Si no se hace entrega del trabajo/proyecto a tiempo se calificará con un **cero**.

❖ **Faltas de ortografía:**

Se descontará como máximo 0.5 puntos en cada prueba o trabajo escrito según el siguiente criterio:

- De 1 a 3 faltas: 0.1 puntos por falta
- Más de 3 faltas: 0.5 puntos de la puntuación final

❖ **Pruebas objetivas escritas:**

- Se recogerá cualquier **examen** en el momento en que se detecte que el alumno está **copiando** o facilitando la copia a terceros, y su calificación será de **cero** automáticamente.

- **No se repetirá** ningún **examen** a menos que sea por una causa debidamente justificada (justificante médico) y siempre a criterio del profesor

❖ **Comportamientos y actitudes no adecuadas**

Se consideran comportamientos y actitudes no adecuadas:

- No traer el material específico: reglas, compás, témperas, pinceles, láminas…
- Ensuciar deliberadamente el aula: tirar papeles, comer en clase, ensuciar las mesas…
- No contribuir a la limpieza colectiva del aula o no limpiar los materiales de aula.
- Realizar comportamientos contrarios a las normas de convivencia recogidas en el Reglamento de Régimen Interno.
- Actitud pasiva respecto a la tarea propuesta.
- No seguir las indicaciones del profesor relativas al trabajo propuesto.

El curso académico se compone de tres evaluaciones y la calificación de cada una de las evaluaciones se calcula mediante la media ponderada de los siguientes conceptos:

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN POR EVALUACIÓN		
CONCEPTO		**PONDERACIÓN**
Pruebas objetivas (escritas, orales, prácticas)		40%
Producciones del alumno:	- **Láminas** y trabajos prácticos (informática, cuestionarios, exposiciones, esquemas) Dentro de este grupo se ponderará según el nivel de dificultad: Principiante 5% Intermedio 10% Avanzado 20%	35%
	- Proyectos en grupo	15%
Interés		10%

❖ **<u>Pruebas objetivas (exámenes):</u>**

Se realizarán al menos dos pruebas-exámenes individuales en cada evaluación. Las pruebas serán generalmente **prácticas** (realización de una lámina similar a las vistas en la unidad correspondiente) pero **también** se podrán hacer cuestionarios sobre los **conceptos** vistos en dicha unidad. La nota de las pruebas será la **media ponderada** de todos las **pruebas-exámenes** que se hagan. La ponderación de cada prueba se notificará a los alumnos antes de la evaluación. Si un alumno **falta** a una prueba-examen, sólo se repetirá si trae un **justificante médico** o por una causa que el profesor considere suficientemente justificada, en

caso contrario tendrá un **cero**. En el caso de que un alumno **copie** en un examen se le calificará el examen con un **cero**.

❖ **Producciones del alumno:**

Se consideran producciones del alumno las láminas y trabajos prácticos individuales, los proyectos realizados en grupo, las prácticas en el aula de informática, la nota de los cuestionarios realizados en clase (controles), las exposiciones orales, las tareas encomendadas para casa y los esquemas o resúmenes de cada unidad. La ponderación de uno de estos subapartados se notificará a los alumnos antes de la evaluación.

- **Láminas y trabajos prácticos individuales**: será el subapartado con mayor peso dentro de las actividades. Se deben presentar todos los trabajos y láminas. ***Si falta*** alguna ***lámina*** por entregar se pondrá una nota de 0 en esa lámina. El profesor indicará de manera específica la fecha de entrega de cada lámina. ***Entregarlas*** un día más ***tarde*** de la fecha fijada supondrá la ***penalización*** de ***un punto*** sobre la nota de esa lámina. Con ***dos días de retraso*** la penalización será de ***dos puntos***. ***Posteriormente*** a esa fecha, ***no se recogerá*** la lámina por estar fuera de plazo y su calificación será de ***cero***. El peso de cada lámina o trabajo puede variar dependiendo del nivel de dificultad, considerándose
- **Proyectos en grupo**: El proyecto tendrá como objetivo la elaboración de un "*producto final*" cuya calificación será la misma para todos los integrantes del grupo. A parte del "producto final" a cada miembro del grupo se le podrá solicitar la elaboración de una "*Memoria*" que será de carácter individual, al igual que su calificación. Por último, se valorará el trabajo en equipo, la cooperación entre sus miembros, la implicación en la realización del proyecto, se hará mediante una "*evaluación participativa"* (incluyendo autoevaluación y coevaluación). Los porcentajes de cada uno de los tres subapartados se especificarán a los alumnos antes de la evaluación. Por último, señalar que no se recogerán memorias y trabajos fuera de plazo y por tanto serán calificados con cero.
- **Prácticas en el aula de informática:** Las prácticas serán de realización individual o por parejas y el profesor resolverá las dudas en clase. Al finalizar la sesión se registrará si las prácticas han sido finalizadas satisfactoriamente. Si un alumno falta a clase, justificada o injustificadamente, la práctica quedará registrada como "no realizada", por tanto un cero. Para poder recuperar una práctica "no realizada" el alumno deberá completar la práctica en casa y mostrar al profesor la práctica finalizada correctamente en la siguiente sesión.
- **Cuestionarios y/o controles:** Se realizarán sin previo aviso a los alumnos. Estos cuestionarios podrán ser individuales o en grupo, en este último caso la calificación será la misma para todos los miembros del grupo. Tienen por finalidad comprobar la atención mostrada en clase. Si un alumno falta a un cuestionario, sólo se repetirá si trae un justificante médico o por una causa que el profesor considere suficientemente justificada, si no es así tendrá un cero.

- **Exposición oral:** En el caso de solicitar una exposición, se valorará la claridad en la exposición, el vocabulario empleado, los saberes básicos expuestos, la documentación aportada, el dominio de la materia y la resolución de dudas propuestas.
- **Esquemas de cada unidad**: en algunas unidades se podrá pedir un esquema de los conceptos teóricos que servirá al alumno como guion para el estudio.
- **Gamificación**: Se utilizarán plataformas digitales como Socrative, Kahoot y Quizlet para repasar saberes básicos de forma atractiva para los alumnos. Se realizarán test sobre saberes básicos de forma individual, parejas o grupos. Si el test se realiza por grupos, todos los miembros tendrán la misma nota.
- **Clase invertida**: se podrá pedir el visionado de videos en la plataforma Edpuzzle, Aula Virtual EducaMadrid y Youtube. El visionado será de forma individual en casa o lugar con conexión a internet (no en clase). Se dará tiempo suficiente para poder buscar un lugar con conexión a internet si el alumno no tiene en su casa. Si llegada la fecha fijada el alumno no ha visionado el video contestando a las preguntas que aparecerán en él obtendrá la calificación de cero.
- **Blog**: los alumnos deberán redactar un "post" en inglés (programa bilingüe) o castellano, trimestralmente. Los "posts" serán sobre las tareas que se realizan semanalmente en la asignatura y serán publicados en un blog. El profesor repartirá por semanas la redacción del post y se trabajará preferiblemente por parejas.

❖ **Interés:**

Se valorará la atención en clase, la actitud e interés por la materia, el trabajo en equipo, el respeto a los materiales, el comportamiento y el cumplimiento de las normas de convivencia tanto en el aula como en alguna actividad complementaria que se pudiera realizar (visitas, salidas...). Se penalizarán las conductas que impidan el desarrollo normal de las clases como no respetar el turno de palabra y molestar a los compañeros.

Se considerará que un alumno ha adquirido las competencias clave en una asignatura cuando la nota obtenida sea superior o igual a cinco.

La nota de una competencia clave se obtiene a partir de la media de las notas de las competencias específicas que estén relacionadas con cada competencia clave por descriptores operativos. Para calcular la media se sumará la nota de la competencia específica tantas veces como descriptores operativos están relacionados con esa competencia clave.

Respecto al nivel de adquisición de las competencias se estima (válido también para el consejo orientador):

- A cuando la nota es mayor de 7,5
- B cuando la nota está entre 5 y 7,5
- C cuando la nota está entre 2,5 y 5
- D cuando la nota es inferior a 2,5

6.2 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La ausencia a la misma, justificada o injustificada, en más de un 10 % supondría la imposibilidad de ser evaluado por el procedimiento anterior.
En este caso el alumno realizará al final del curso (junio) una prueba escrita sobre la totalidad de los saberes básicos de la asignatura cuya nota será la nota de la asignatura.

6.3 SUPERACIÓN DEL CURSO

La nota final de la asignatura se calculará con la media aritmética de las tres evaluaciones (nota con centésimas de cada evaluación). Para superar el curso la nota media de las tres evaluaciones debe ser mayor o igual a 5.0. En el caso de que no se supere el umbral del aprobado se realizará un examen en junio de la/s evaluación/es suspensas con el fin de poder recuperar dichas evaluaciones suspensas. La nota de ese examen reemplazará la nota de las pruebas de examen de la evaluación. Se volverá a calcular la nota final con la nota de los exámenes de recuperación. Si la nueva nota final es mayor o igual a 5.0, esta nota media será la nota final, en caso contrario no se habrá superado la asignatura.

Se considerará que un alumno ha adquirido las competencias clave en una asignatura cuando la nota obtenida sea superior o igual a cinco. Para obtener la nota en una competencia clave se partirá de las notas obtenidas (en las ocho competencias específicas de la asignatura). La nota de una competencia clave se obtiene a partir de la media de las notas de las competencias específicas que estén relacionadas con cada competencia clave por descriptores operativos. Para calcular la media se sumará la nota de la competencia específica tantas veces como descriptores operativos están relacionados con esa competencia clave.

7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

En los casos en los que el alumno no haya conseguido superar la asignatura (nota media de las tres evaluaciones inferior a 5.0), se establecerán *pruebas específicas escritas*, en las que se intentará detectar si se han conseguido adquirir los conocimientos mínimos de las correspondientes unidades didácticas.

La recuperación de evaluaciones pendientes se realizará a finales de curso (*junio*) y no durante el curso. Se establecerá una prueba por cada una de las evaluaciones pendientes y el alumno se presentará únicamente a la/s evaluación/es pendiente/s.

8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES

Se aplicarán las medidas complementarias necesarias encaminadas a contribuir que estos alumnos alcancen los objetivos establecidos para el ciclo y se calificará según los siguientes porcentajes:

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN DE LA ASIGNATURA DE CURSOS ANTERIORES	
CONCEPTO	**PONDERACIÓN**
Primera Prueba (Enero/Febrero)	40%
Láminas para la primera prueba	10%
Segunda Prueba (Abril/Mayo)	40%
Láminas para la segunda prueba	10%

Se convocará una reunión a últimos de Octubre / primeros de Noviembre con todos los alumnos que tengan la asignatura pendiente y se les indicará las láminas que tienen que realizar para cada una de las pruebas. Las dos pruebas consistirán en la realización de una lámina similar a las que han de realizar para las pruebas.

8.1 PLAN DE REFUERZO

El plan de refuerzo de la asignatura Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de la ESO es el siguiente:

PLAN DE REFUERZO

INFORMACIÓN GENERAL	
Departamento Didáctico	Tecnología
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Curso: 1º ESO
Nº alumnos con materia pendiente	5
Profesor responsable del seguimiento de las actividades de refuerzo	Carlos Pérez González

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y REFUERZO		
Actividad de aprendizaje y refuerzo	Fecha de	Fecha de

		inicio de la actividad	entrega o realización
Tipología	Descripción	Inicio de septiembre	Al final de febrero y al final de abril
Cuadernillo de láminas, actividades.	Se entregan dos cuadernillos de láminas con los contenidos de la asignatura a realizar y entregar antes de cada examen. Las correcciones de las láminas se publican en el aula virtual.		

ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
Actividad de Evaluación	Fecha
La recuperación de la asignatura se divide en dos bloques. En total hay dos exámenes con dos entregas de cuadernillos previo al examen. La ponderación es 40% cada examen y 10% cada cuadernillo completo. Disponen de un equipo en el aula virtual para preguntar dudas y repasar contenidos. Se facilita una sesión semanal en el recreo para resolver dudas. En septiembre se realiza un seguimiento y se reúnen a los alumnos suspensos para trasladarles la información del proceso de recuperación de la asignatura. El primer examen se realiza según el calendario común con el resto de asignaturas a finales de enero/principios de febrero y el segundo en mayo. Las pruebas objetivas no son eliminatorias y tienen el mismo peso. Para recuperar la asignatura la nota media de las pruebas escritas añadiendo la nota ponderada de los cuadernillos tiene que ser 5.	A finales de enero y principios de mayo.

ACTUACIONES PARA LA INFORMACIÓN Y COORDINACIÓN
Se reunirá a el alumnado con la asignatura pendiente, se les facilitará toda la información y los cuadernillos de repaso. Se les incluirá en el aula virtual y firmarán un documento con los requisitos de promoción. Toda la documentación se cotejará y entregará a los tutores con copia. Cada dos meses se verá el seguimiento de los planes de refuerzo en la reunión de

departamento

En Navas del Rey a 20 de septiembre de 2025

El/LA JEFE DE DEPARTAMENTO



Fdo: Carlos Pérez González

SR. JEFE DE ESTUDIOS

ESTE PLAN DE REFUERZO QUEDARÁ ADJUNTO A LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA DE LA MATERIAL