

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

2º 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
2.2 ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	14
3 RELACIÓN COMPETENCIAS ESPECÍFICAS, DESCRIPTORES Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN.....	18
4 TEMPORALIZACIÓN DE SABERES BÁSICOS Y SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	22
4.1 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES.....	35
5 PROCEDIMIENTOS, INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN GENERALES.....	36
6 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN DE MATERIA.....	38
6.1 CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN.....	38
6.2 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.....	41
6.3 SUPERACIÓN DEL CURSO.....	41
7 PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.....	42
8 PROCEDIMIENTOS Y ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN DE CURSOS ANTERIORES.....	42
8.1 PLAN DE REFUERZO.....	43

1 OBJETIVOS GENERALES

De acuerdo con 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 COMPETENCIA 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, ecoddependencia 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 crítico 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 indelible, 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.

2.2 ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS CLAVE

En las situaciones de aprendizaje diseñadas se trabajan las competencias clave.

ACTIVIDADES PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS CLAVE	
COMPETENCIAS CLAVE	ACTIVIDADES PROPUESTAS
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	- 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. - Lectura de libro juvenil de arte de la plataforma digital MadRead - Lectura de comentarios sobre arte - Descripciones de obras artísticas - Exposición oral de micro proyectos y trabajos de investigación. - Lectura comprensiva sobre obras de arte y artistas. - Utilización de vocabulario sobre técnicas artísticas empleadas. - Descripción de los proyectos de trabajo y argumentaciones sobre soluciones aportadas.
Competencia plurilingüe (CP)	- 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. - Autores extranjeros. Traducciones y diferencias culturales
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	- 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. - Resolución de problemas - Investigación para microproyectos - Método de proyectos aplicado a la resolución de problemas

	• Representaciones geométricas en dibujo técnico. • Ritmo y módulos, composición. • Análisis de proporcionalidad y simetría. • Generación de gráficos. • Sistemas de colores: RGB y CMYK. • Prácticas de dibujo técnico con Geogebra y/o Geoenzo.
Competencia digital (CD)	• 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. • Programas de imagen digital • Programas de vídeo digital • Programas de dibujo online • Utilización de procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones en formato digital. • Trabajo cooperativo de archivos: drive. • Creación y mantenimiento de blogs, gestores de contenido. • Utilización de plataformas online para entrega de ficheros (Teams). • Portfolio digital. • Tareas de visionado de video con preguntas insertadas: Edpuzzle. • Aplicaciones de edición de fotografía (GIMP), de dibujo técnico (Mongge, Geogebra, Geoenzo)
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	• 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 • Realización de distintas creaciones artísticas durante el curso. Autoevaluación y heteroevaluación de las mismas. • Técnicas de aprendizaje cooperativo. • Creación de mapas mentales, visual thinking y resúmenes de unidades en formato digital. • Autoevaluación y heteroevaluación de proyectos. • Creación de videotutoriales con ScreencastOmatic. • Elaboración de Portfolio digital. • Gamificación: Kahoot, Socrative, Quizlet.
Competencia	• La creación y producción artística supone la adquisición de

ciudadana (CC)	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. • Actividades relacionadas con la publicidad y el marketing. • Videos publicitarios. • Brainstorming: fomento de empatía, respeto de opiniones contrarias. • Proyectos en grupo: trabajo en equipo online, responsabilidad de tareas propias que afectan al grupo, toma de decisiones y acuerdos. • Análisis de obras de arte: impacto en la sociedad.
Competencia emprendedora (CE)	• Potenciar en el alumnado las capacidades de análisis, planificación, organización, resolución de problemas, evaluación y autoevaluación mediante la creación artística. • Programación de microproyectos, costes y estudio de mercado. • Láminas no guiadas: fomento de la creatividad y originalidad. • Proyecto: decoración cartel o composición navideña. Planificación de tareas hasta el producto final. • Creaciones comunes que fomenten la perseverancia, la responsabilidad, la autocrítica y la autoestima.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	• 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. • Reconoce y respeta los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, comprendiendo las diferencias culturales y la necesidad de respetarlas, en un entorno intercultural. • Conoce, aprecia críticamente, respeta y promueve los aspectos esenciales del patrimonio cultural y artístico de cualquier época, valorando la libertad de expresión y el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística, para construir su propia identidad. • Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, a través de sus lenguajes y elementos técnicos, en

	diversos medios y soportes, en un contexto en continua transformación. • Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio a través de sus lenguajes y elementos técnicos, en cualquier medio o soporte. • Enriquece y construye su identidad, interactuando con el entorno y la sociedad, a través de la expresión cultural y artística creativa, integrando su propio cuerpo y desarrollando sus capacidades afectivas, con actitud abierta e inclusiva con los demás. • Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de manera creativa y abierta. Desarrolla la autoestima, la creatividad y el sentido de pertenencia a través de la expresión cultural y artística, con empatía y actitud colaborativa. • Utiliza con creatividad distintas representaciones y expresiones artísticas, a través del uso de técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales para la creación de propuestas artísticas y culturales, de forma colaborativa. • Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios/soportes y técnicas fundamentales plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales para crear productos artísticos y culturales a través de la interpretación, ejecución, improvisación y composición musical. Identifica las oportunidades de desarrollo personal, social y económico que le ofrecen. • Análisis de obras de arte en diferentes culturas. • Conocimiento de diferentes códigos artísticos y técnicas. • Comprensión del mundo que nos rodea mediante el análisis de obras artísticas próximas. • Creatividad y sentido estético de los trabajos presentados.
--	---

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. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto. 1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad. 1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada.
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. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen. 2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, textura y color. 2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones. 2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos.
3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad	CCL1,CCL2, CD1,CPSAA4,	3.1. Analizar diferentes formas de expresión plástica y ampliar su cultura artística y visual.

de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para construir la cultura artística individual y alimentar el imaginario.	CC1,CC3, CCEC2	3.2. Realizar composiciones de diferente índole. 3.3. Aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas 3.4 Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto sus impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta
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. Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguaje artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Analizar para aplicar de forma intencionada en sus propias creaciones los elementos configuradores de la imagen 4.3. Seleccionar entre las diferentes técnicas conocidas aquella que se ajuste mejor a la intencionalidad perseguida y utilizarla de forma adecuada 4.4. Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.
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. Realizar a través de la experimentación composiciones que transmitan ideas, sentimientos o provoquen emociones de forma intencionada. 5.2. Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y soportes adecuados al propósito 5.3. Diseñar un cómic, anuncio, objeto, cartel, producción audiovisual y composición artística.
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	CCL2,CD1, CPSAA3,CC1, CCEC3	6.1. Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de

social.		equilibrio, proporción y ritmo.
		6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal..
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. Elaborar producciones artísticas ajustadas al objetivo propuesto, utilizando las posibilidades expresivas de los elementos formales básicos en las artes visuales y audiovisuales, esforzándose en superarse y demostrando un criterio propio.
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. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de las oportunidades mediáticas o económicas de los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas en el entorno cotidiano.
		8.2. Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas en la realización de proyectos y considerando las características del público destinatario.
		8.3. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades personal que ofrecen

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL		CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Competencias Específicas	Descriptorios 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 descriptorios 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 2º 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 (Renacimiento a Edad Contemporánea). Manifestaciones culturales y artísticas. Patrimonio arquitectónico español.	4	1ª
2	La percepción visual. Ilusiones ópticas. Figuras imposibles.	3	
3	Elementos de la imagen. El punto, la línea y el plano.	2	
4	La luz. El color. Las texturas	2	
5	La composición.	3	2ª
6	Técnicas de expresión gráfico-plástica en el arte.	4	
7	Trazados geométricos. Composiciones modulares.	4	
8	Los sistemas de representación.	2	3ª
9	La comunicación visual. El cine. La animación. Multimedia.	3	
10	La imagen digital. Programas de diseño y manipulación de imágenes digitales. Técnicas básicas de animación y vídeo.	3	

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: 2ºESO
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. Reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto. 1.2. Identificar las principales características de las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, desde la Edad Moderna a la actualidad. 1.3. Reproducir alguna obra de arte o del diseño modificando su función de forma intencionada. 2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales 2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen. 2.5. Emplear 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.	GÉNEROS ARTÍSTICOS EN LA HISTORIA DEL ARTE — Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad. — Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. - El patrimonio arquitectónico español. Los géneros artísticos a través de la historia • El Barroco. • El Neoclasicismo • El Romanticismo • Arte contemporáneo • Primeras corrientes pictóricas contemporáneas • Otras corrientes de la primera mitad del siglo XX • Las segundas vanguardias • Escultura contemporánea • Pintura española de los siglos XIX y XX • Arte realizado por mujeres .25 • Patrimonio arquitectónico español • Actividades de autoevaluación	Conocer los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad. Práctica escrita. Mural colaborativo sobre 8 mujeres artistas influyentes desde la edad moderna hasta la actualidad. incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: elaboración de biografías, análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. Búsqueda de información en la red. Presentación sobre el patrimonio arquitectónico. Elaboración de un mural secuenciado colaborativo sobre los distintos géneros artísticos. Proyecto interdisciplinar con Geografía e Historia.	Examen o prueba escrita Escala numérica 1.1; 1.2; 1.3 Prácticas guiadas. Escala numérica 1.2; 1.3; 2.1 Mural. Rubrica 1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.5 Presentación. Rúbrica 1.1; 1.2; 1.3; Exposición o presentación de trabajo en grupo Rúbrica de proyecto interdisciplinar con Geografía e historia. 1.1; 1.2; 1.3; 2.1; 2.2; 2.5; 3.1

2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen. 2.5. Emplear 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. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen	LA PERCEPCION VISUAL. ILUSIONES OPTICAS. FIGURAS IMPOSIBLES Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad. • LA LUZ. Tipos de luz: natural, artificial. Fuentes de luz: frontal, cenital, lateral, contraluz Valor expresivo de la luz • EL COLOR. Introducción Mezcla aditiva o color luz. La percepción de los colores Mezcla sustractiva o color pigmento. Colores primarios, secundarios. Colores complementarios. El círculo cromático • GAMAS CROMÁTICAS, Colores cálidos y fríos Elaboración de mezclas de colores. Armonía y contraste cromáticos • CUALIDADES O PROPIEDADES DEL COLOR. TONO. VALOR. SATURACIÓN Simbología del color. Color simbólico y color emblemático Significados atribuidos al color en la cultura occidental. • LAS TEXTURAS. Texturas táctiles y visuales. Texturas naturales y artificiales Expresividad de las texturas. Actividades de autoevaluación	Utilización de técnicas gráficas para representar el lenguaje visual como forma de comunicación. Configuración de forma. Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva. Composiciones con trazados Círculos cromáticos. Definición de tonos y saturaciones. Composiciones con primarios y secundarios. Prácticas guiadas. Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad. 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 diferentes técnicas gráfico-plásticas.	Examen o prueba escrita Escala numérica 2.1; 2.2; 3.1; 4.2 Realizaciones prácticas Escala numérica 2.1; 2.2; 2.5; 3.1 Prácticas guiadas. Escala numérica 2.1; 2.2; 2.5; Exposición del tema Rúbrica de presentación de obras de arte 2.1; 3.1; 4.2 Proyectos Proyecto: Evaluación de proyecto de diseño. Escala numérica 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5 Práctica guiada. Escala numérica 2.5; 3.1; 4.2
2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 2.2. Experimentar con el valor expresivo de los elementos configuradores de la imagen. 2.3. Realizar composiciones básicas aplicando con intencionalidad los elementos configuradores de la imagen: punto, línea, plano, 2.5. Emplear los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando dibujos esquemáticos, analíticos y miméticos. 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 deseada	ELEMENTOS DE LA IMAGEN. EL PUNTO, LA LINEA Y EL PLANO • Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva. Punto, línea y plano. Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea • EL LENGUAJE VISUAL • EL PUNTO Características del punto El punto como elemento compositivo. Expresividad del punto. • El punto como elemento definidor de formas planas y tridimensionales. El puntillismo • LA LÍNEA. Características de la línea POSIBILIDADES EXPRESIVAS Y APLICACIONES COMUNICATIVAS DE LA LÍNEA. Significados expresivos de las líneas. Línea horizontal, vertical, oblicua. Líneas curvas. El Grafismo. El trazo • EL PLANO. Expresividad del plano, definición de formas y volúmenes	Composiciones con puntos y líneas. Prácticas guiadas. Composiciones con planos. Prácticas guiadas. Representación de formas; Silueta, contorno y dintorno. Representación de siluetas con sombras (microproyecto) Representación de texturas artísticas en imagen. Microproyecto de Escultura	Prueba escrita Escala numérica 2.1; 2.2; 2.3; 2.5; 4.2 Prácticas guiadas Escala numérica 2.1; 2.3; 2.5; 4.4 Proyecto Rúbrica de microproyecto de escultura. 2.1; 2.2; 2.5; 4.4 Proyecto Rúbrica de Microproyecto de escultura con la asignatura de música. 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 2.5

	Actividades de autoevaluación		
3.1 Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. 4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 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. (Madrid). 3.2. Conocer las principales técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas y aplicar técnicas básicas en la realización de composiciones de diferente índole, evitando la representación de estereotipos. 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 deseada 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	LA LUZ. EL COLOR. LAS TEXTURAS Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: – Luz / el claroscuro. – Utilización expresiva del color. – La textura, diferentes tipos. – Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales. • LA LUZ. Tipos de luz: natural, artificial. Fuentes de luz: frontal, cenital, lateral, contraluz Valor expresivo de la luz • EL COLOR. Introducción • Mezcla aditiva o color luz. La percepción de los colores • Mezcla sustractiva o color pigmento. Colores primarios, secundarios. Colores complementarios. El círculo cromático • GAMAS CROMÁTICAS, Colores cálidos y fríos Elaboración de mezclas de colores. Armonía y contraste cromáticos • CUALIDADES O PROPIEDADES DEL COLOR. TONO. VALOR. SATURACIÓN Simbología del color. Color simbólico y color emblemático Significados atribuidos al color en la cultura occidental. • LAS TEXTURAS. Texturas táctiles y visuales. Texturas naturales y artificiales Expresividad de las texturas. Actividades de autoevaluación	Interpretación y elaboración de claroscuros. Práctica guiada. Distintas técnicas para aplicar color. Práctica guiada. Microproyecto Creación de texturas. Práctica guiada. Trabajar con gamas cromáticas. Práctica guiada. Diseño de composiciones simbólicas. Práctica guiada.	Prueba objetiva escrita Escala numérica 3.1;4.1; 3.2; 4.2; 4.3 Prácticas guiadas Escala numérica 4.1; 5.1; 3.2; 4.4; 5.1 Proyecto Rúbrica de Microproyecto. 3.1; 3.2; 3.3; 3.4 Prácticas de dibujo con témperas 3.2; 3.3; 4.3; 4.4; 5.1

Centro: CEIPS Isabel la Católica

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual Curso: 2ºESO

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 %)
2.1. Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. 4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2. Identificar los elementos configuradores de la imagen 6.1. Identificar y explicar oralmente, por escrito y gráficamente, el esquema compositivo básico de obras de arte y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. 4.3. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras plásticas. 5.2 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados 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. 8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	LACOMPOSICIÓN La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. Axiomas geométricos de Euclides LUGARES GEOMÉTRICOS PUNTOS Y RECTAS NOTABLES DE UN TRIÁNGULO. Mediana Mediatriz. Bisectriz. Altura CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA DE POLÍGONOS REGULARES, inscritos en la circunferencia y a partir del lado. TANGENCIAS BASICAS. Enlaces y uniones entre líneas rectas y curvas CURVAS TECNICAS. Óvalos y ovoides. La espiral (casos) CONFIGURACIÓN DE DISEÑOS REALIZADOS CON FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Traslación, Giro o rotación. Simetría DISEÑO DE COMPOSICIONES MODULARES (ejemplos) Sensación de espacio tridimensional y de volumen Actividades de autoevaluación	Representar construcciones de rectas y puntos notables de un triángulo (baricentro, incentro, circuncentro y ortocentro). Práctica guiada. Estudiar y realizar trazados de polígonos regulares inscritos en la circunferencia, analizando sus características y propiedades geométricas Comprender y realizar la construcción de óvalos y ovoides, aplicando los casos de tangencias y enlaces Estudiar y valorar la importancia del diseño basado en estructuras y redes modulares en áreas como la decoración, mobiliario, arquitectura, fabricación mecánica y objetos utilitarios Conocer el concepto de módulo y su aplicación en el diseño de redes y composiciones modulares. Proyecto interdisciplinar con Educación Física: Crea y juega al Ringo	Examen. Prueba de nivel. Corrección de la lámina. Escala numérica 2.1; 4.1; 4.2; 6.1 Corrección de las prácticas guiadas. Escala numérica 2.1; 4.1; 4.2 Microproyecto escultura Escala numérica Escala graduada 2.1; 4.1; 4.2 Prácticas de dibujo técnico Escala numérica 4.1; 4.2; 6.1 Microproyecto. Rúbrica 2.2; 2.3; 3.3; 4.2; 6.1 Proyecto. Rubrica 4.3, 5.2, 7.1, 8.2, 8.3

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias 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 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados 2.4. Realizar bocetos plasmando ideas y emociones. 2.5. Emplear 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. 4.3. 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 deseada	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA EN EL ARTE - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres 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: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos LA EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA. Cuadro de técnicas de expresión gráfico plástica TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS DE DIBUJO Proceso de realización de un dibujo: Encuadre Proporcionado. Encajado. Acabado-sombreado -detallado. El claroscuro TÉCNICAS DE DIBUJO SECAS. Lápices de grafito. Carboncillos. Lápices de colores TÉCNICAS DE DIBUJO HÚMEDAS. Rotuladores. Pluma y tinta. TECNICAS DE COLOR SECAS. Pasteles y ceras. TECNICAS DE COLOR LIQUIDAS. Acuarela. Temperas, Oleo. Colores acrílicos. EL COLLAGE. Técnicas de collage TECNICAS DE GRABADO. Grabado en relieve y en hueco. Impresión plano-gráfica. Técnicas plásticas en 3D. Papel mache. Papiroflexia (origami) Figuras decorativas Móviles y colgantes Técnicas de dibujo. Rostros Texturas naturales con técnica de ceras o pasteles Collage con cartulinas de colores, telas y adhesivos Collage manual y digital Técnicas de pintura líquidas. Témperas y acuarelas	Utilizar el recurso grafico del dibujo como técnica básica de obras artísticas, siguiendo el proceso de trabajo, en cuadro, proporcionado y encajado. Prácticas guiadas Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen, utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...). Prácticas guiadas Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas y experimentar con el sombreado en composiciones básicas, definiendo zonas de luz y sombra, para crear sensación de volumen. Microproyecto Adquirir criterios de elección para 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. Microproyecto. - Experimentar con las témperas o acrílicos aplicando diferentes instrumentos. Microproyecto. Definir el proceso de trabajo para reproducir imágenes con método de estarcido o estampación. Diseño de plantillas. Práctica guiada Definir procesos de trabajo para proyectar obras, composiciones artísticas e ideas mediante bocetos y procesos mediante croquis. Realizar guiones de trabajo concretando los pasos a realiza. Prácticas guiadas	Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.1; 4.2; 5.1; 5.2 Pruebas objetivas escritas. Escala numérica 5.2; 2.4; 2.5; 3.1; 4.1 Rúbrica-corrección de Microproyecto arquitectónico. Rúbrica 2.4; 3.1; 4.4 Corrección de Microproyecto interdisciplinar. Rúbrica 2.1; 2.2; 3.1; 3.2; 4.1 Rúbrica de corrección de microproyecto Rúbrica 4.1; 5.1; 4.3; 5.2 Rúbrica de corrección de microproyecto. Rúbrica 1.3; 3.1; 3.3; 4.1; 5.1 Prácticas guiadas. Escala numérica 1.3; 3.1; 3.2; 3.3
--	---	--	---

4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias (Madrid). 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 deseada. 5.3. Aplicar métodos creativos para la elaboración de diseño gráfico, de producto, moda y sus múltiples aplicaciones 6.2. Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal	TRAZADOS GEOMÉTRICOS. COMPOSICIONES MODULARES Geometría plana y trazados geométricos: Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos. FORMAS GEOMÉTRICAS PLANAS. Axiomas geométricos de Euclides • LUGARES GEOMÉTRICOS • PUNTOS Y RECTAS NOTABLES DE UN TRIÁNGULO. Mediana Mediatriz. Bisectriz. Altura • CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA DE POLÍGONOS REGULARES, inscritos en la circunferencia y a partir del lado • TANGENCIAS BASICAS. Enlaces y uniones entre líneas rectas y curvas • CURVAS TECNICAS. Óvalos y ovoides. La espiral (casos) • CONFIGURACIÓN DE DISEÑOS REALIZADOS CON FORMASGEOMÉTRICAS PLANAS. • TRANSFORMACIONES GEOMÉTRICAS. Traslación, Giro o rotación. Simetría • DISEÑO DE COMPOSICIONES MODULARES (ejemplos) • Sensación de espacio tridimensional y de volumen • Actividades de autoevaluación Aplicación de los polígonos regulares Aplicación de las formas poligonales y las tangencias Diseños a partir de polígonos y curvas técnicas Diseño de formas geométricas planas Diseño de espirales y volutas Diseño de composiciones modulares Diseños con transformaciones de módulos (I) Diseños con transformaciones de módulos (II) Composiciones modulares con sensación de espacio tridimensional y de volumen	Representar construcciones de rectas y puntos notables de un triángulo (baricentro, incentro, circuncentro y ortocentro) así como sus propiedades. Práctica guiada Estudiar y realizar trazados de polígonos regulares inscritos en la circunferencia, analizando sus características y propiedades geométricas. Práctica guiada Comprender y realizar la construcción de óvalos y ovoides, aplicando los casos de tangencias y enlaces. Microproyecto Conocer el concepto de módulo y su aplicación en el diseño de redes y composiciones modulares. Práctica guiada Diseño basado en estructuras y redes modulares en áreas como la decoración, mobiliario, arquitectura, fabricación mecánica y objetos utilitarios. Microproyecto	Corrección de prácticas guiadas Escala numérica 4.2; 4.3; 4.4; 3.2 Pruebas objetivas escritas. Escala numérica 4.1; 5.3; 5.2; 6.2 Rúbrica-corrección de Microproyecto de diseño. Rúbrica 4.4; 4.1; 4.2; Corrección de Microproyecto interdisciplinar. Rúbrica 4.1; 4.2; 4.3; 4.4 Rúbrica de corrección de microproyecto Rúbrica 4.1; 4.2; 4.3; 4.4
--	---	--	---

Centro: CEIPS Isabel la Católica

Asignatura: Educación Plástica, Visual y Audiovisual Curso: 2ºESO

3ªEvaluación

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 %)
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias 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. 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. 4.3. 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 deseada	LOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN Sistemas de representación y sus aplicaciones. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos. Geometría descriptiva Sistemas de proyección Sistemas de representación Sistema diédrico Perspectiva isométrica Perspectiva caballera Perspectiva cónica Perspectiva frontal Perspectiva libre	Concepción espacial. Diseño de formas tridimensionales básicas. Práctica guiada Fundamentos del sistema diédrico de proyección y resolución de la información visual con vistas diédrica. Práctica guiada. Construcción de formas tridimensionales sencillas, cilindros, paralelepípedos, conos etc., en función de una idea u objetivo. Práctica guiada Realización de perspectivas de figuras planas geométricas. Microproyecto	Corrección de prácticas guiadas 4.1; 4.2; 4.3 Corrección de prácticas guiadas. Escala numérica 4.1; 4.2; 4.4; 5.1 Prueba objetiva escrita. Escala numérica 4.1; 4.2; 4.3; 4.4; 5.1 Microproyecto. Corrección con rúbrica Escala numérica Rúbrica 4.2; 4.3; 4.4; 5.3; 6.2
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias 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 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, y seleccionando las	LA COMUNICACIÓN VISUAL. EL CINE. LA ANIMACIÓN. MULTIMEDIA — Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual. — Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. — Significación de las imágenes: significado -significado, símbolos e iconos. — Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición — Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. — Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes	Aprender a utilizar y analizar los medios tecnológicos como instrumentos de expresión y desarrollar actitudes críticas frente a los medios de comunicación. Práctica guiada Adquirir conocimientos básicos para identificar el lenguaje visual y plástico en prensa, publicidad y televisión. Práctica guiada Elaborar un story board sencillo de una secuencia cinematográfica inventada. Práctica guiada Elaborar documentos multimedia para presentar un tema o proyecto empleando recursos tecnológico-digitales de manera	Corrección prácticas guiadas. Escala numérica 4.1; 4.2; 5.1; 5.2 Corrección prácticas guiadas Escala numérica 5.1; 5.2; 6.1; 7.1 Corrección prácticas guiadas Escala numérica 7.1; 8.1; 8.2; 8.3 Rúbrica de microproyecto Rúbrica 8.1; 8.2; 8.3

técnicas y los soportes adecuados al propósito 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 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal 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. 8.2 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	características del cine, la animación y los formatos digitales. El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento El proceso de comunicación visual Elementos básicos: emisor, receptor, mensaje, canal. La imagen como medio de comunicación. Símbolos e iconos. Ejemplos de análisis sintáctico y semántico de una imagen El lenguaje audiovisual. Aspectos morfológicos (visuales /sonoros) y sintácticos Aspectos semánticos Significante y significado en una imagen, contenido denotativo y connotativo. Aspectos estéticos y didácticos. El cine. Las imágenes en movimiento. El lenguaje cinematográfico, sus elementos (encuadre, secuencia, Tipos de planos (Primer plano, plano general...). Movimientos de la cámara. Estructura narrativa y sus tipos. El Story board La luz y el sonido. El montaje. Planificación y fases y realización La animación. Tipos (dibujos animados, anime, stop motion, programas de animación, Multimedia. Presentaciones. Ejemplos Actividades de autoevaluación	adecuada. Microproyecto Identificar distintos encuadres y puntos de vista en fotografía y cine. Apocándolo a la realización de fotografías y videos con la cámara del Chromebook. Microproyecto	Prueba objetiva escrita Escala numérica 6.1; 6.2; 7.1; 8.2; 8.3
4.1 Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. 4.2 Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias 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 Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito 6.1 Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a	LA IMAGEN DIGITAL.PROGRAMAS DE DISEÑO Y MANIPULACIÓN DE IMÁGENES DIGITALES. TÉCNICAS BÁSICAS DE ANIMACIÓN Y VÍDEO Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje Las imágenes digitales. Imágenes de mapa de bits. imágenes vectoriales. Formatos de las imágenes digitales. Elaboración de imágenes digitales. Herramientas básicas en programas Trabajar con imágenes digitales, Introducción al programa "Gimp". Ejercicios sencillos con Gimp. Introducción a Photoshop. Ejercicios	Analizar la adecuación de según las características de cada una a los diferentes campos de la creación de imágenes (publicidad, animación, fotografía. Práctica guiada Familiarizarse con herramientas comunes de diseño que se utilizan en la mayoría de programas y sus características o de empleo como (bote de pintura, herramientas de recorte, de selección, texto...varita mágica etc.). Práctica guiada. Realizar unos ejercicios sencillos de animación de personajes con programas web. Práctica guiada. Realizar un pequeño proyecto de diseño publicitario que abarcaría los conocimientos o y uso de herramientas de	Corrección prácticas guiadas. Escala numérica 4.1; 5.1; 6.1; 7.1; 8.2 Corrección prácticas guiadas Escala numérica 6.2; 7.1; 8.2; 8.3 Corrección prácticas guiadas Escala numérica 8.1; 8.2; 8.3; 7.1 Rúbrica de microproyecto Rúbrica 4.1; 4.2; 5.1; 5.2; 6.1; 7.1

través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. 6.2 Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal 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. 8.3 Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. 8.3 Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen	sencillos Programas de Diseño vectorial. Illustrator Programas de animación. Stop motion. Animación digital Crear una animación con fotogramas de transición usando Character Animator Crear una animación con los fotogramas generados en Character Animator usando Photoshop Crear una animación con un móvil o una tableta usando Flipa Clip Un proyecto de diseño publicitario en entorno multimedia Actividades (libro actividades) 1. Cambio de colores con GIMP 2. Herramientas de transformación de GIMP	diseño o dibujo por ordenador vistos en la unidad, así como una planificación de los pasos a realizar. Microproyecto	
--	--	---	--

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 (40%)	0 1 2 3 4	3-4 3-4 2-3 2-3 Total, evaluación:10/14	1 6-8 6-8 4-6 4-6 Total, evaluación:21/29
2ª. Última semana Noviembre/ Navidades (2,5 semanas) / hasta aprox. 19 marzo. 12 semanas.	B C (30%) C	5 6 7	3-4 3-4 3-4 Total, evaluación:9/12* (última semana antes Semana Santa)	6-8 6-8 6-8 Total, evaluación:18/24
3ª. 3ª semana de Marzo /Semana Santa/	C D (20%) D	8 9 10	2-3 3-4 3-4	4-6 6-8 6-8

hasta 2ª-3ª semana Junio 11/12 semanas			Total, evaluación: 8-11 (tercera semana de junio)	Total, evaluación: 14-22
Total > 35	4	10	Total, curso:27/37**	53/75h

SABERES BÁSICOS	
A. Patrimonio artístico y cultural. Apreciación estética y análisis.	– Los géneros artísticos a lo largo de la historia del arte: desde la Edad Moderna hasta la actualidad. – Manifestaciones culturales y artísticas más importantes a lo largo de la historia, desde la Edad Moderna hasta la actualidad, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su relación con el contexto histórico. – El patrimonio arquitectónico.
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	– El lenguaje visual como forma de comunicación. – Identificación y selección de los elementos básicos del lenguaje visual en función de la intencionalidad expresiva. – Aplicación de los principios perceptivos, elementos y factores de la percepción visual en las producciones propias con intencionalidad. – La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el espacio. – Elementos y recursos gráficos: distintos tipos de línea y el claroscuro. – Utilización expresiva del color. – La textura, diferentes tipos. – Métodos de creación en el diseño y en las artes visuales
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	– Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. – Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas. – Geometría plana y trazados geométricos: Trazado de polígonos regulares inscritos en una circunferencia y conocido el lado. Tangencias entre circunferencias y rectas, construcción de óvalos, ovoides y espirales. Diseños aplicando giros y simetrías de módulos. – Sistemas de representación y sus aplicaciones. Representación diédrica de las vistas de un volumen: alzado, planta y perfil. Representación en perspectiva caballera de prismas y cilindros simples. Representación en perspectiva isométrica de volúmenes sencillos
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	– Contextos y funciones en el lenguaje y la comunicación visual. – Elementos de la comunicación visual: emisor, receptor, mensaje, código. – Significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos. – Elementos de la imagen y su significación. encuadre, formato y composición – Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. – Imagen en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cine, la animación y los

	formatos digitales. – El proceso de elaboración del mensaje audiovisual de la imagen fija a la imagen en movimiento. – Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje
--	---

4.1 APLICACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN LAS EVALUACIONES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
	1ª	2ª	3ª
1.1.	4		
1.2.	5		
1.3.	5	2	
2.1.	11	3	
2.2.	7	2	
2.3.	5	1	
2.4.	2	2	
2.5.	10	1	
3.1.	6	5	
3.2.	5	3	
3.3.	2	3	
3.4.	1		
4.1.	3	12	6
4.2.	4	9	6
4.3.	3	5	3
4.4.	5	5	3
5.1.	4	3	6
5.2.		5	3
5.3.		1	1
6.1.		3	4
6.2.		1	3
7.1.		1	7
8.1.			3
8.2.		1	6
8.3.		1	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, etc.) 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 realizar 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)	40%
	- Proyectos en grupo	15%
Interés		5%

❖ **Pruebas objetivas (exámenes):**

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**.
- **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 su calificación será 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 de 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, etc.) Se penalizarán las conductas que impidan el desarrollo normal de las clases como no respetar el turno de palabra y molestar a los compañeros.

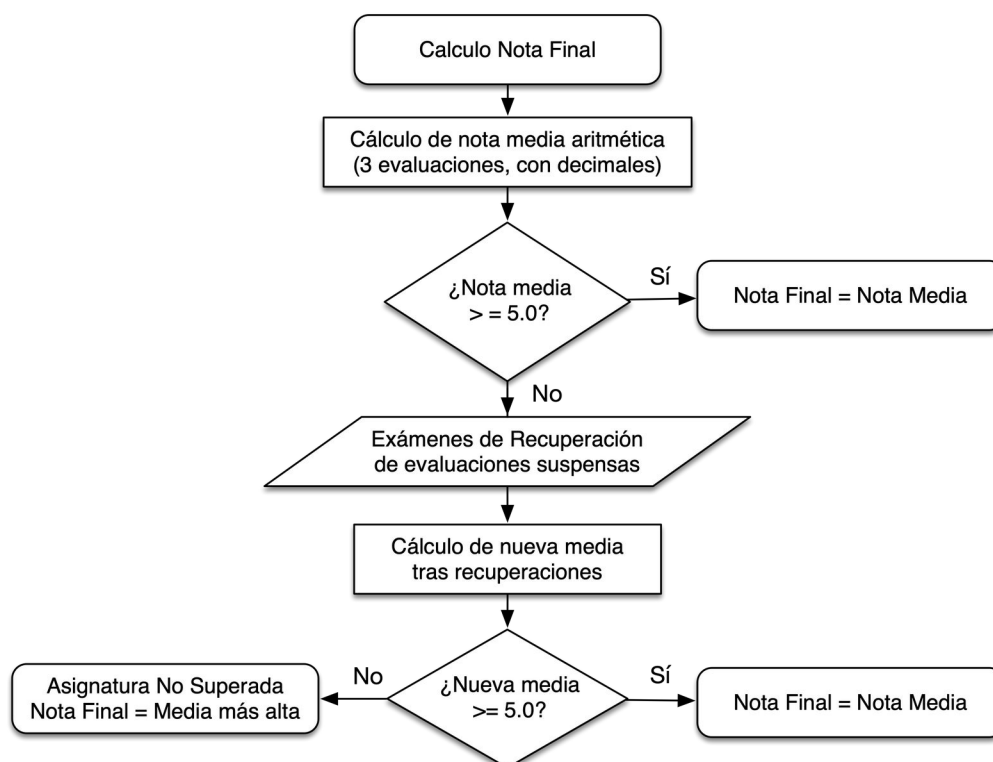
6.2 PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La ausencia a la misma, justificada o injustificada, en más de un 20 % 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 media con la nota de los exámenes de recuperación. Si la nueva nota media 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 de Educación Plástica, Visual y Audiovisual 2.

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 2º de la ESO es el siguiente:

PLAN DE REFUERZO

INFORMACIÓN GENERAL	
Departamento Didáctico	Tecnología
Materia: Educación Plástica, Visual y Audiovisual	Curso: 2º ESO
Nº alumnos con materia pendiente	15
Profesor responsable del seguimiento de las actividades de refuerzo	Ignacio Flores Murillo

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y REFUERZO			
Actividad de aprendizaje y refuerzo		Fecha de inicio de la actividad	Fecha de entrega o realización
Tipología	Descripción	Inicio de octubre	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	A finales de enero y principios de mayo.

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.	
--	--

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

EI/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