

a) **Criterios de evaluación e indicadores de logro y contenidos asociados.**

Los criterios de evaluación y los contenidos de Educación Plástica, Visual y Audiovisual son los establecidos en el anexo III del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Igualmente, los temas transversales están determinados en los apartados 1 y 2 del artículo 10 del Decreto 39/2022, de 29 de septiembre.

Criterios de evaluación	Peso CE	Contenidos de materia	Contenidos transversales	Instrumento de evaluación	Agente evaluador	SA
1.1 Investigar técnicas, materiales y procesos utilizados por los creadores en obras plásticas y visuales, valorando sus cualidades plásticas y expresivas, contextualizándolos en las corrientes artísticas correspondientes, teniendo en cuenta la evolución tecnológica de cada época histórica en el uso de las técnicas y los procesos artísticos, e incorporando la perspectiva de género. (CCL1, CCL5, CP1, CD1, CC3, CCEC1)	10%	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN BIDIMENSIONALES - Soportes. Tipos. (B). - El papel como soporte y material. Aplicaciones. (B). - Técnicas de dibujo. (B). - Encajado, proporción, técnicas de medida. (B). - Luces y sombras. (B). - Técnicas de pintura y técnicas mixtas. (B). - Técnicas de grabado y estampación. Herramientas y utensilios apropiados. Materiales. Usos del grabado en técnicas artesanas. (B). - Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas. (B).	CT1 CT2 CT4 CT6 CT7 CT8 CT9 CT11 CT13	PRUEBAS PRÁCTICAS PROYECTOS	COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN	SA1 SA2 SA3 SA4
1.2 Comprender cómo las creaciones artísticas tradicionales sirven de base a las creaciones del mundo contemporáneo en todas sus disciplinas; aportando preceptos	10%	DISEÑO -Estudio y análisis de diferentes artistas y sus técnicas. (B/C).		PRUEBAS PRÁCTICAS Y PROYECTOS	COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN	SA 6

compositivos, formales y expresivos a través del diseño, en todas sus facetas, la fotografía, el cine, entre otras, e incorporando a estos preceptos las posibilidades creativas de las tecnologías digitales. (CCL2, CD1, CCEC2)		- Estudio y análisis de diferentes fotografías, diseñadores, artistas urbanos y sus técnicas. (D). - Creación a partir de la reutilización de obras bidimensionales previas. (B). - Restauración de objetos antiguos. Procesos y técnicas. (C). - La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles. (D). - Programas informáticos de edición y retoque fotográfico. (D).				
2.1 Conocer y aplicar las fases del proceso creativo en producciones individuales o de grupo, valorando su carácter procesual, para promover el desarrollo de la creatividad y la sensibilidad artística del alumnado. (STEM2, CD1, CPSAA3, CE3)	10%	EL PROCESO CREATIVO. - Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (A). - Arte mural y grafiti. Técnicas pictóricas para superficies murales. (B).	CT2 CT5 CT6 CT7 CT9 CT11 CT13 CT14 CT15	PRUEBAS PRÁCTICAS Y PROYECTOS	COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN	SA 5 SA 6 SA 7 SA 8 SA 9 SA 10
2.2 Trabajar de forma cooperativa, asumiendo roles, planificando y repartiendo tareas: buscando soluciones adecuadas a las necesidades planteadas, huyendo de todo tipo de representaciones discriminatorias por motivos culturales, raciales o de género.	10%	PROYECTO GRUPAL - Estrategias y técnicas creativas. (A). - Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible. (A). - Análisis y estudio de materiales reciclables. (C).		PRUEBAS PRÁCTICAS Y PROYECTOS	COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN	SA 5 SA 6 SA 7 SA 9 SA 10

(CCL1, STEM3, CD2, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CCEC4)		- Organización y mantenimiento del espacio y equipo de trabajo. (A). - Acabado y conservación de las obras. (A). - Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional.				
3.1 Experimentar con las técnicas y los procesos elegidos en composiciones que respondan a propuestas de trabajo externas o a intereses propios, utilizando diferentes lenguajes artísticos y visuales, buscando soluciones alternativas y de carácter personal. (CD2, CPSAA1, CPSAA4, CC1, CC3, CE3, CCEC3)	10%	TÉCNICAS DE EXPRESIÓN TRIDIMENSIONALES - Soportes. Tipos. (C). - Herramientas y utensilios. (C). - El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones (C). - Taller del escultor. (C). - Técnicas aditivas, técnicas sustractivas y técnicas de ensamblaje básicas. (C). - Técnicas y materiales básicos de reproducción. Moldes y vaciado. Presión sobre materiales rígidos. (C). - Técnicas y procedimientos de acabados básicos: texturas y tratamientos cromáticos. (C). - El lenguaje tridimensional como medio de comunicación y expresión. (C).	CT3 CT7 CT9 CT10 CT13	PRUEBAS PRÁCTICAS Y PROYECTOS	COEVALUACIÓN Y HETEROEVALUACIÓN	SA 5 SA 6 SA 7 SA 9
3.2 Conocer las principales técnicas de representación bidimensional y tridimensionales y aplicarlas en diferentes proyectos o tareas, desarrollando la autoestima y aplicándolas con imaginación y sentido crítico. (CD2, CPSAA1, CC3, CE3, CCEC4))	10%	- La comunicación visual y el diseño. (B). - Las formas básicas del diseño. Áreas de aplicación del diseño gráfico. (B). - Generación del volumen a partir de una estructura bidimensional. Maquetas. (C).		<i>Prueba práctica</i> <i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	TODASD E LA SA.1 A LA SA. 11

		- Land-Art, Arte Povera y Ready Made. Arte Objetual y Conceptual. La instalación artística. (C).				
4.1 Elegir los materiales y/o soportes tradicionales o contemporáneos y los procesos de manipulación adecuados para cada proyecto o tarea, aplicables en el aula, mostrando interés por aprender las características fundamentales de cada uno de ellos, tomando en consideración el impacto medioambiental de los materiales usados para realizar creaciones originales. (STEM2, CPSAA1, CE1, CCEC4)	10%	MATERIALES Y SOPORTES -Factores del proceso creativo: elección de materiales y técnicas en función del impacto ambiental y la creación sostenible. (A). Técnicas de Expresión Bidimensionales - Soportes. Tipos. (B). - El papel como soporte y material. Aplicaciones. (B). Técnicas de Expresión Tridimensionales - Soportes. Tipos. (C). - El papel como soporte y material. Estructuras. Aplicaciones (C).	CT4 CT9 CT10 CT13 CT14	<i>Prueba práctica</i>	<i>Coevaluación</i>	TODAS
				<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
4.2 Valorar, a lo largo de todo el desarrollo creativo, el proceso de toma de decisiones mostrando una actitud sincera y autocrítica: aceptando los errores con ánimo de superación, realizando propuestas de posibles mejoras que permitan afianzar la confianza en lo conseguido y mostrando una actitud abierta, positiva y curiosa necesaria para seguir progresando. (CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CC4, CE1, CE3)	10%	EL PROYECTO CREATIVO. Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (A). - Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación. (D).		<i>Prueba práctica</i>	<i>Coevaluación</i>	TODAS
				<i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i>	
5.1 Experimentar, individual o colectivamente, con diferentes lenguajes audiovisuales, transmitiendo un mensaje, tanto	10%	TECNOLOGÍAS DIGITALES APPLICABLES PARA LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA.	CT2 CT3 CT4 CT6	<i>Prueba práctica</i> <i>Proyecto</i>	<i>Heteroevaluación</i> <i>Coevaluación</i>	De la SA 5 a la SA 11

personal como a partir de una propuesta, teniendo en cuenta las diferentes posibilidades constructivas y justificando la elección tomada. (STEM3, CD2, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4)		- Programas informáticos de dibujo bidimensional. Programas vectoriales. (D). - La cámara fotográfica. Fotografía digital con cámaras y móviles. (D). - Programas informáticos de edición y retoque fotográfico. (D). - Programas informáticos de maquetación y edición gráfica. (D). - Programas informáticos de diseño y modelaje en 3D. (D). - Aplicaciones informáticas para la realización de grafitis. (D). - Aplicaciones informáticas para la realización de anamorfosis. (D).	CT7 CT8 CT9 CT10 CT11 CT13 CT15			
5.2 Presentar proyectos o tareas en diferentes formatos y/o soportes, desde los bocetos iniciales hasta el producto final, aplicando conceptos básicos de diseño, teniendo en cuenta a quién se quiere mostrar, valorando la repercusión del trabajo finalizado y explicando todo el proceso de trabajo llevado a cabo para estimarlo tanto como la obra acabada, argumentando las elecciones tomadas en su desarrollo. (CCL1, STEM4, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CCEC3)	10%	- El proyecto creativo. Proyectos de producciones artísticas: fases y secuenciación: Investigación planificación, desarrollo, realización, difusión y evaluación. (A). - Las tecnologías de la información y comunicación aplicadas al proyecto y a su presentación.		<i>Prueba prácticaProyecto</i>	<i>CoevaluaciónHeteroevaluación</i>	SA 6 SA 7 SA 8 SA 9 SA 10