

PRUEBA DIAGNÓSTICA DE INICIO DE CURSO

Evaluación inicial

Educación Plástica, Visual y Audiovisual · 3.º ESO

Diagnóstico del análisis visual, la autonomía creativa y el lenguaje audiovisual.

Material listo para imprimir, corregir y registrar.

CURSO

2026 / 2027

DURACIÓN

60 min

PUNTUACIÓN

10 puntos

ACTIVIDADES

10 · 5 bloques



Recursos ESO

Materiales para el aula de Secundaria

recursoseso.com

Evaluación inicial · Colección EPVA

CONTENIDO DEL RECURSO

Guía docente

Finalidad, aplicación y advertencias de uso.

Prueba del alumnado

10 actividades en 5 bloques + autoevaluación.

Solucionario

Respuestas y criterios de corrección desglosados.

Registro e informe

Ficha individual, registro de grupo y vinculación curricular.

**FINALIDAD**

Comprobar si el alumnado analiza una imagen con vocabulario propio, elige técnicas con criterio, traza con precisión, maneja el lenguaje fotográfico y audiovisual y planifica un proyecto gráfico completo.

DURACIÓN

55–60 minutos. Combina análisis, trazados y producción gráfica; conviene reservar los últimos veinte minutos para los dos proyectos finales.

MATERIAL

Imprescindible: lápiz, goma, regla y compás. **Recomendable:** lápices de colores o rotuladores.

01. Qué evalúa esta prueba

Análisis visual y artístico, técnicas y producción, geometría y representación, imagen y audiovisual, y proyecto creativo. Es la prueba de mayor nivel del tramo de 1.º a 3.º: el alumnado ya no solo identifica, sino que **analiza, transforma y proyecta**.

1 · Análisis visual y artístico		2 puntos
2 · Técnicas y producción		2 puntos
3 · Geometría y representación		2 puntos
4 · Imagen y audiovisual		2 puntos
5 · Proyecto creativo		2 puntos

02. Cómo está construida

CRITERIO DE DISEÑO	PLANTEAMIENTO
Enfoque	Diagnóstico y competencial, de carácter práctico. Cinco actividades exigen producción gráfica y dos culminan en un proyecto: uno gráfico y otro audiovisual mediante storyboard.
Tipo de tarea	Se combinan respuesta cerrada, aplicación de procedimientos y tareas competenciales con explicación razonada, evitando la prueba enteramente tipo test.
Formato	10 actividades con varios apartados y 10 puntos exactos, con puntuación parcial por apartado.
Autoevaluación	Al final de la prueba y sin puntuación: recoge la percepción del alumnado sobre su desempeño sin convertirla en calificación.

03. Corrección y registro

- El **solucionario** (págs. 9–12) incluye la respuesta correcta y los criterios de puntuación por apartado, para homogeneizar la corrección entre docentes.
- La **ficha individual** (pág. 13) convierte la puntuación de cada bloque en un nivel diagnóstico por áreas.
- El **registro de grupo** (pág. 15) permite detectar necesidades comunes y fijar prioridades de repaso antes de la sesión de evaluación inicial.
- La **vinculación curricular** (pág. 16) relaciona cada actividad con competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.
- La **ficha de observación gráfico-plástica** (pág. 14), sin puntuación, recoge las competencias que una prueba escrita no puede diagnosticar: análisis, planificación, precisión y comunicación.

Consolidado

80–100 %

Adecuado

60–79 %

En proceso

40–59 %

Nivel inicial

0–39 %

Advertencia de uso

Esta evaluación tiene carácter diagnóstico y orientativo. No pretende reproducir una prueba final del curso anterior ni determinar por sí sola una calificación académica. Conviene comunicar al alumnado que el resultado no cuenta como nota y explicarle para qué sirve.

NOMBRE Y APELLIDOS

.....

GRUPO

.....

FECHA

.....

PUNTUACIÓN

___ / 10

Antes de empezar

¿Cuántos cursos has cursado Plástica en la ESO? No puntúa: ayuda a interpretar tu resultado.

☐ Ninguno, es el primero ☐ Uno ☐ Dos

Antes de empezar

Lee cada enunciado con atención y contesta en el espacio previsto. Escribe siempre el procedimiento, no solo el resultado: los pasos también puntúan. Si un ejercicio se te resiste, pasa al siguiente y vuelve al final. **Esta prueba no cuenta como nota:** sirve para saber desde dónde partimos.

1

Análisis visual y artístico

LECTURA FORMAL Y CONTEXTO

2 puntos

1 Análisis formal de una obra.

ESCRITA

1 p



Analiza cómo está construida la imagen, no lo que representa.

- a) Describe la **composición**: ¿cómo se distribuyen las formas? ¿Hay simetría, diagonales, un centro claro? (0,3 p)
- b) ¿Dónde está el **centro de atención** y con qué recursos se ha conseguido? (0,25 p)
- c) Analiza el **color**: gama dominante, contrastes y qué aporta al conjunto. (0,25 p)
- d) ¿Qué crees que pretendía transmitir el autor? Justifícalo con lo que has descrito. (0,2 p)

2 Arte, contexto y patrimonio.

ESCRITA

1 p



Esta obra no se hizo solo para decorar: tenía una función.

- a) ¿Qué **función** crees que cumplía: informar, convencer, conmemorar, protestar, decorar? Justifícalo. (0,3 p)
- b) ¿A qué **público** se dirigía? ¿Dónde estaría colocada? (0,25 p)
- c) ¿Qué relación hay entre lo que representa y la **época** en que se hizo? (0,25 p)
- d) ¿Cambia su significado al verla hoy, fuera de su contexto original? (0,2 p)

2

Técnicas y producción

ELECCIÓN EXPRESIVA Y TRANSFORMACIÓN

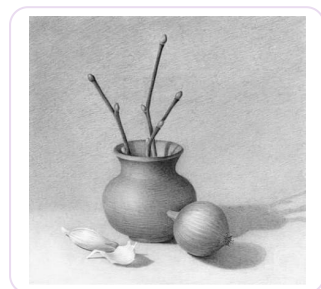
2 puntos

3 Técnicas y elección expresiva.

ESCRITA

1 p

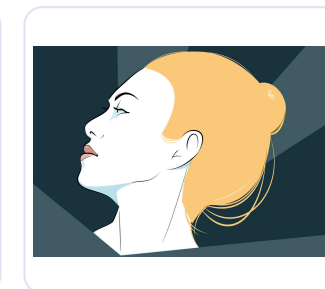
Cada detalle corresponde a un procedimiento distinto.



A



B



C



D

- a) Identifica la técnica de cada uno: **digital**, **volumen**, **dibujo a lápiz** o **collage**. A • B • C • D (0,3 p)

- b) Tienes que ilustrar un cuento infantil que se imprimirá en color. ¿Qué técnica elegirías y por qué? (0,35 p)
- c) ¿Qué ventaja tiene la técnica **digital** frente a las manuales? ¿Y qué pierde? (0,35 p)

4 Transformación creativa.

GRÁFICA

1 p



Partiendo de esta forma, aplica **una** de estas operaciones: **aislar** (quedarte con una parte), **reproducir** (repetirla), **transformar** (deformarla, girarla, cambiar su escala) o **asociar** (combinarla con otra).

Tu transformación

- a) Operación elegida: (0,1 p)
- b) Explica **qué has hecho** exactamente y qué resultado buscabas. (0,35 p)

3

Geometría y representación

CONSTRUCCIONES Y DISEÑO

2 puntos

5 Geometría plana.

GRÁFICA

1 p

Usa regla y compás. **No borres las marcas del proceso.**



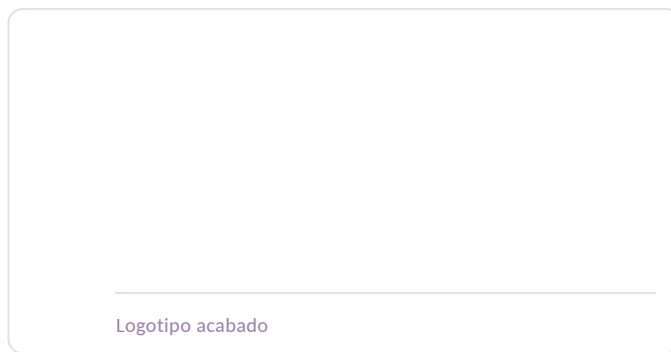
- a) Divide el segmento 1 en **tres partes iguales** usando el teorema de Tales. (0,4 p)
- b) Construye un **triángulo equilátero** cuyo lado sea el segmento 1. (0,3 p)
- c) Inscribe un **cuadrado** en la circunferencia 3. (0,3 p)

6 Representación y diseño.

GRÁFICA

1 p

Vas a diseñar un **logotipo** para el club de lectura del instituto, usando solo formas geométricas: círculos, cuadrados, triángulos y líneas. Debe funcionar en **un solo color**.



- a) ¿Qué formas has usado y qué idea representan? (0,3 p)
- b) ¿Se entendería reducido al tamaño de un sello? Explica por qué. (0,25 p)

4

Imagen y audiovisual

FOTOGRAFÍA Y NARRATIVA

2 puntos

7 Fotografía y lenguaje visual.

ESCRITA

1 p

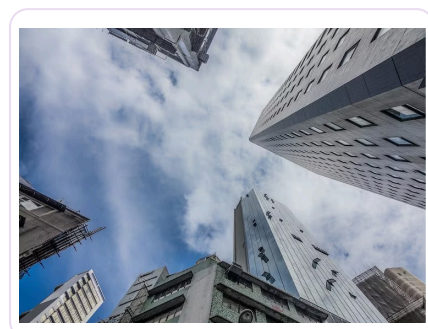


Foto 1

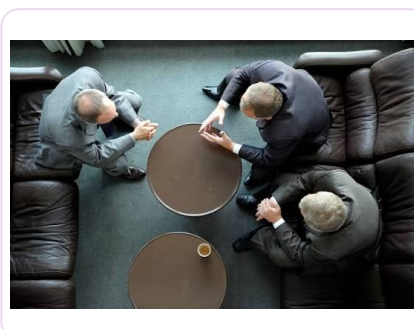


Foto 2

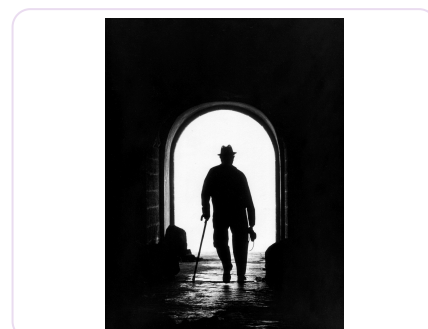
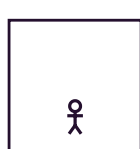
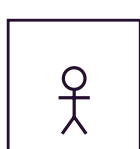


Foto 3

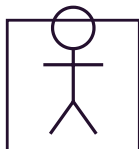
- a) Identifica el recurso de cada una: **contraluz**, **contrapicado** o **cenital**. 1 · 2 · 3 (0,3 p)
- b) ¿Qué efecto produce el **contrapicado** sobre lo fotografiado? (0,25 p)
- c) En la foto a contraluz, ¿qué se gana y qué se pierde? (0,25 p)
- d) Ordena estos cuatro encuadres de más lejano a más cercano y di cuál usarías para mostrar una emoción. (0,2 p)



A



B



C



D

8 Narrativa audiovisual.

GRÁFICA

1 p

Dibuja el **storyboard** de una escena de cuatro planos: alguien entra en una sala, encuentra algo inesperado y reacciona. Bajo cada viñeta anota qué tipo de plano usas.

1	2	3	4

a) ¿Por qué has elegido ese plano para el momento de la reacción? (0,3 p)

b) ¿Qué es la **continuidad** en una secuencia y por qué importa? (0,2 p)

5

Proyecto creativo

DISEÑO GRÁFICO Y AUDIOVISUAL

2 puntos

9 Proyecto gráfico.

GRÁFICA

1 p

Diseña la portada de una **campaña cultural dirigida a adolescentes** (un ciclo de cine, un festival de música, una semana del libro). Haz primero un boceto pequeño y después la propuesta.

Boceto	Propuesta
-------------------------------	----------------------------------

a) Explica la **jerarquía**: qué debe verse primero, segundo y tercero. (0,3 p)

b) ¿Qué colores has elegido y qué transmiten al destinatario? (0,25 p)

Registro del docente · Actividad 9

SE OBSERVA	INICIAL	EN PROCESO	ADECUADO	CONSOLIDADO
Parte de un boceto y no del resultado final				
Establece una jerarquía visual clara entre imagen y texto				
Los recursos elegidos se ajustan al destinatario adolescente				
La propuesta se entiende sin explicación añadida				

1 p

d) ¿Dónde lo publicarías para que llegue a tu público? (0,15 p)

9

¿Hay algún tipo de ejercicio que no recuerdes haber trabajado antes?

Criterio general. Se valora el procedimiento aunque el resultado final sea incorrecto: si el planteamiento es adecuado y el error es de cálculo, se otorga hasta el 50 % de la puntuación del apartado. Los errores de unidades restan 0,05 por apartado, sin bajar de 0.

1**Análisis visual y artístico**

SOLUCIONES

2 puntos**1 Análisis formal de una obra****1 p**

- a) Composición **asimétrica y en diagonal**: la gran ola ocupa toda la mitad izquierda y avanza hacia la derecha, con las barcas hundidas en los senos de las olas. Hay una curva envolvente dominante que encierra la escena, y el vacío del cielo equilibra la masa de agua. Se acepta señalar la espiral o la sección que forma la cresta.
- b) En la **cresta de la ola**, arriba a la izquierda: es el punto más alto, el de mayor detalle —las garras de espuma— y el de máximo contraste entre el azul oscuro y el blanco. La mirada llega después al monte Fuji, pequeño y al fondo, que actúa como contrapunto.
- c) Gama **fría y muy limitada**: azules de dos intensidades sobre el beige del papel, con blanco para la espuma. El contraste es de claro-oscuro dentro del propio azul, no de colores complementarios, lo que da unidad y refuerza la sensación de agua.
- d) La fuerza de la naturaleza frente a la pequeñez humana: la ola es enorme y está viva —la espuma parece tener dedos—, mientras las barcas son diminutas y los remeros se agachan. El Fuji, símbolo de permanencia, aparece minúsculo y a punto de ser tapado por el agua. Se valora que la intención se deduzca de lo descrito en a), b) y c).

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,25 · c) 0,25 · d) 0,2.

El salto respecto a 2.º está en d): no basta con describir, hay que **relacionar recursos con intención**. Una interpretación sin apoyo en lo descrito no supera 0,08.

2 Arte, contexto y patrimonio**1 p**

- a) **Advertir y convencer**: es un mural de denuncia contra el consumo de crack. Lo indican el mensaje escrito en letras enormes que ocupan la mitad superior, las figuras retorcidas y los símbolos de peligro —la calavera, el esqueleto, las llamas—, y el color naranja de alarma. No decora: alerta.
- b) Al público que pasa por la calle, especialmente jóvenes del barrio. Está pintado sobre un muro exterior junto a una pista deportiva, a la vista de cualquiera y sin necesidad de entrar en ningún sitio ni pagar entrada: por eso el lenguaje es directo, con figuras esquemáticas y una frase corta.
- c) La fecha aparece en el propio mural: se pintó en Nueva York en **1986**, en plena epidemia de crack en los barrios de la ciudad. Responde a un problema social concreto de ese momento y de ese lugar, y por eso se pinta en la calle y no en un museo.
- d) Sí. Hoy la epidemia que lo motivó ha pasado, así que el mural funciona más como **documento histórico** y como obra de arte reconocible que como advertencia eficaz. Muchos visitantes lo fotografían por su valor artístico sin conocer el problema que denunciaba: el mensaje sigue ahí, pero el contexto que le daba urgencia ha desaparecido.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,25 · c) 0,25 · d) 0,2.

El apartado d) es el más exigente y el más revelador: implica entender que el significado no está solo en la obra, sino en la relación entre obra y espectador.

3 Técnicas y elección expresiva

1 p

a) A **dibujo a lápiz** · B **collage** · C **digital** · D **volumen**

b) Cualquier elección justificada. La digital facilita la reproducción, la corrección y el ajuste de color para imprenta; la acuarela o el collage aportan textura y calidez muy valoradas en álbum infantil. Lo que se puntúa es la razón, no la técnica.

c) Gana: permite deshacer, duplicar, probar variantes sin gastar material, corregir el color y reproducir infinitas veces sin pérdida. Pierde: la huella física del gesto y la textura real del material, la pieza única, y depende de un dispositivo y de un programa.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,35 · c) 0,35 (0,175 lo que gana y 0,175 lo que pierde).

En c) responder solo con ventajas indica una visión acrítica de la herramienta: conviene señalarlo.

4 Transformación creativa

1 p

Las cuatro operaciones son las del bloque C del currículo. Aplicadas a la llave:

Aislar: quedarse solo con el perfil dentado del paletón o con el óvalo de la cabeza y ampliarlo hasta que deje de reconocerse como llave; el zigzag de los dientes da una forma abstracta muy potente.

Reproducir: repetir la silueta girándola o alternando su dirección hasta construir una trama, una cenefa o una forma radial en estrella.

Transformar: estirla, curvarla, agrandar desmesuradamente la cabeza frente al vástago, reflejarla o convertir su contorno en una silueta plana de un solo color.

Asociar: combinarla con otra forma para generar un significado nuevo: una llave cuyo paletón sea una hilera de edificios, un árbol o un pentagrama; o encajarla con una cerradura, una boca o una mano.

Desglose (1 p): la transformación es reconocible como tal, no una copia 0,3 · la operación aplicada coincide con la declarada 0,25 · a) 0,1 · b) 0,35.

Copiar la forma tal cual, aunque esté bien dibujada, puntúa 0,2 como máximo: la actividad evalúa la **operación**, no el dibujo.

Nota al docente. Es la actividad que mejor distingue a quien entiende la creación plástica como transformación de la que la entiende como copia. Muy útil para orientar el trabajo del primer trimestre.

5 Geometría plana

1 p

a) Teorema de Tales: desde A se traza una recta auxiliar oblicua, sobre ella se marcan tres segmentos iguales con el compás, se une el último punto con B y se trazan paralelas a esa recta por los otros dos puntos. Los cortes sobre AB lo dividen en tres partes iguales.

b) Triángulo equilátero: con radio igual al segmento, un arco desde A y otro desde B; su corte es el tercer vértice.

c) Cuadrado inscrito: se trazan dos diámetros perpendiculares entre sí y se unen los cuatro puntos donde cortan a la circunferencia.

Desglose: a) 0,4 · b) 0,3 · c) 0,3.

Se puntúa la **construcción**: dividir el segmento midiendo con la regla, aunque el resultado sea exacto, no supera 0,15 en a). Si el alumnado no conoce Tales, conviene registrarlo: es prerequisite de proporción y escala.

Un logotipo debe ser **simple, memorable y reproducible**. La restricción de un solo color obliga a resolverlo por forma y no por color, que es la prueba real de un buen logotipo.

b) Sí si las formas son grandes y pocas, con espacios claros entre ellas; no si acumula detalles finos, que desaparecen al reducir. Se valora que aplique este criterio a su propio diseño con honestidad.

Desglose (1 p): construcción geométrica visible y correcta 0,25 · logotipo simple y legible 0,2 · a) 0,3 · b) 0,25.

Un logotipo lleno de detalles evaluado por el alumno como «se vería bien reducido» indica que aún no distingue diseño de ilustración.

4

Imagen y audiovisual

SOLUCIONES

2 puntos

7 Fotografía y lenguaje visual

1 p

a) 1 **contrapicado** · 2 **cenital** · 3 **contraluz**

b) Agrandar y dar **poder o imponentia** a lo fotografiado: al mirar desde abajo, el objeto o la persona domina la imagen. Es el recurso habitual para transmitir autoridad o grandeza.

c) Se gana la **silueta**, el misterio y un fuerte contraste entre figura y fondo; se pierden el detalle, la textura y el color del sujeto, que queda en sombra.

d) De más lejano a más cercano: **A · B · C · D**. Para mostrar una emoción, el más cercano: el primer plano o el plano detalle.

Puntuación: a) 0,3 · b) 0,25 · c) 0,25 · d) 0,2.

8 Narrativa audiovisual

1 p

Una secuencia coherente suele empezar con un plano general que sitúa, seguir con planos medios que muestran la acción y cerrar con un primer plano de la reacción. Los dibujos pueden ser esquemáticos: se valora la **decisión de encuadre**, no la calidad gráfica.

b) La continuidad es la coherencia entre planos: que la posición de los personajes, la luz, la ropa y la dirección de las miradas y los movimientos se mantengan de un plano al siguiente. Importa porque un fallo rompe la ilusión y despista al espectador.

Desglose (1 p): los cuatro planos cuentan la historia con lógica 0,3 · variedad de encuadres, sin repetir el mismo 0,2 · a) 0,3 · b) 0,2.

Dibujar cuatro veces el mismo encuadre indica que aún no percibe el plano como decisión narrativa: es el error más frecuente aquí.

5

Proyecto creativo

SOLUCIONES

2 puntos

9 Proyecto gráfico

1 p

La **jerarquía visual** es el orden en que la mirada recorre la portada, y se construye con tamaño, color, contraste y posición. Lo habitual: primero el título o la imagen principal, después la información esencial (fechas y lugar) y por último los detalles (organizadores, precio, logotipos).

Desglose (1 p): registro de observación 0,45 · a) 0,3 · b) 0,25.

Una portada donde todo tiene el mismo peso no supera 0,1 en el apartado a), aunque esté bien dibujada: la ausencia de jerarquía es precisamente lo que se evalúa.

- a) Debe formularse el **efecto buscado** en el espectador, no solo el tema: no «hablar del reciclaje», sino «que se dé cuenta de cuánto plástico tira en una semana».
- b) Cuatro o cinco planos con duraciones que sumen unos veinte segundos: por ejemplo 4 s + 5 s + 4 s + 3 s + 4 s. Se valora que las duraciones sean realistas y que la suma cuadre.
- c) Música o sonido coherente con la intención, y texto en pantalla breve, normalmente al final con el mensaje o el logotipo.
- d) Donde esté su público: redes sociales, pantallas del centro, la web del instituto. Se valora que justifique la elección por el destinatario.

Desglose: a) 0,25 · b) 0,4 (0,25 la secuencia de planos y 0,15 que las duraciones sumen unos 20 s) · c) 0,2 · d) 0,15.

Planificar diez planos para veinte segundos, o dos de diez segundos cada uno, revela falta de noción del ritmo audiovisual: conviene comentarlo.

Resumen para la corrección

BLOQUE	ACTIVIDADES	PUNTOS	QUÉ INFORMA ESTE BLOQUE
1 · Análisis visual y artístico	1, 2	2	Composición, color, intención, función y contexto.
2 · Técnicas y producción	3, 4	2	Elección expresiva y operaciones de transformación.
3 · Geometría y representación	5, 6	2	Tales, polígonos inscritos y diseño de logotipo.
4 · Imagen y audiovisual	7, 8	2	Angulación, encuadre, storyboard y continuidad.
5 · Proyecto creativo	9, 10	2	Portada con jerarquía y planificación de un vídeo.
TOTAL	10 actividades	10	

Hoja de corrección rápida

ACTIVIDAD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
MÁXIMO	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
OBTENIDO											

ALUMNO / ALUMNA

GRUPO

FECHA

ÁREA EVALUADA	PUNTOS	%	NIVEL DIAGNÓSTICO
1 • Análisis visual y artístico	/ 2		
2 • Técnicas y producción	/ 2		
3 • Geometría y representación	/ 2		
4 • Imagen y audiovisual	/ 2		
5 • Proyecto creativo	/ 2		
TOTAL	/ 10		

Escala de interpretación

NIVEL	RESULTADO	LECTURA PEDAGÓGICA Y PROPUESTA DE ACTUACIÓN
Consolidado	80-100 %	Analiza con vocabulario específico, transforma con intención y planifica proyectos completos. Preparado para trabajar con autonomía.
Adecuado	60-79 %	Buena base con aspectos por afinar, normalmente en precisión geométrica o en la planificación audiovisual.
En proceso	40-59 %	Identifica los elementos, pero le cuesta analizarlos y justificar sus decisiones creativas.
Nivel inicial	0-39 %	Puede tratarse de alumnado con poca trayectoria en la materia. Comprobar la pregunta previa antes de interpretar el resultado.

Fortalezas detectadas

Aprendizajes que requieren refuerzo

Autoevaluación del alumno y observaciones

Recordatorio

El resultado de esta prueba es un punto de partida, no una etiqueta. Conviene contrastarlo con la observación de aula de las primeras semanas y con la información del curso anterior antes de tomar decisiones sobre agrupamientos o medidas de refuerzo.

Recoge lo que una prueba escrita no puede evaluar: el **proceso de trabajo gráfico**. Se completa durante las primeras semanas, observando cómo trabaja el alumnado, no solo el resultado final.

ALUMNO / ALUMNA	GRUPO	PERIODO DE OBSERVACIÓN
_____	_____	_____

INDICADOR	INICIAL	EN PROCESO	ADECUADO	CONSOLIDADO	OBSERVACIONES
Analiza con vocabulario propio Describe una imagen con términos específicos.					
Planifica mediante bocetos Prueba ideas antes de ejecutar la definitiva.					
Usa los elementos visuales Emplea línea, forma y color con intención.					
Selecciona la técnica Justifica el procedimiento según el propósito.					
Maneja el instrumental Construye con regla y compás con precisión.					
Transforma con criterio Modifica una forma en lugar de copiarla.					
Comunica visualmente Su producción se entiende sin explicación.					
Revisa y mejora Detecta fallos y ajusta antes de entregar.					

Situaciones en las que se ha observado

☐ Transformación creativa
 ☐ Trazados geométricos
 ☐ Diseño de logotipo
 ☐ Storyboard
 ☐ Proyecto gráfico

Anotaciones para la sesión de evaluación inicial

Cómo usar esta ficha

No se puntúa ni se suma a la prueba escrita. Se completa a lo largo de las primeras semanas de curso, a partir de la observación en situaciones reales de aula, y se archiva junto al registro individual para dar una imagen completa del punto de partida del alumnado.

N.º	ALUMNO / ALUMNA	1 · ANÁLISIS /2	2 · TÉCNICAS /2	3 · GEOMETRÍA /2	4 · IMAGEN /2	5 · PROYECTO /2	TOTAL /10
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							
21							
22							
23							
24							
25							
MEDIA DEL GRUPO							

Necesidades generales detectadas

☐ Análisis visual y artístico
 ☐ Técnicas y producción
 ☐ Geometría y representación
 ☐ Imagen y audiovisual
 ☐ Proyecto creativo

Prioridades de repaso para el primer trimestre

Relación entre cada actividad y los elementos curriculares de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** del **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, que formula conjuntamente los criterios de **1.º a 3.º de ESO**. Los saberes se organizan en cuatro bloques: A. Patrimonio artístico y cultural · B. Elementos formales de la imagen y lenguaje visual · C. Expresión gráfico-plástica · D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.

ACT.	APRENDIZAJE EVALUADO	COMP. ESPECÍFICA	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
1	Análisis formal: composición, color e intención	CE2 · CE3 · CE4	2.2 · 3.1 · 4.1	B. Elementos formales de la imagen — lectura y análisis visual
2	Función, destinatario y contexto de una obra	CE1 · CE2	1.1 · 1.2 · 2.2	A. Patrimonio artístico y cultural — contexto histórico y social
3	Selección razonada de procedimientos	CE4 · CE5	4.1 · 5.1	C. Expresión gráfico-plástica — técnicas secas, húmedas, mixtas y digitales
4	Aislar, reproducir, transformar y asociar	CE5 · CE7	5.1 · 7.1	C. Expresión gráfico-plástica — operaciones plásticas de transformación
5	Tales, triángulo equilátero y polígono inscrito	CE5 · CE7	5.1 · 7.1	B y C — geometría plana y trazados
6	Diseño geométrico aplicado a un logotipo	CE5 · CE7 · CE8	5.1 · 7.1 · 8.1	C y D — representación, diseño y comunicación
7	Angulación, encuadre e iluminación fotográfica	CE3 · CE4 · CE8	3.1 · 4.1 · 8.1	D. Imagen y comunicación — fotografía y lenguaje visual
8	Storyboard, tipos de plano y continuidad	CE4 · CE7 · CE8	4.1 · 7.1 · 8.1	D. Imagen y comunicación — narrativa audiovisual
9	Proyecto gráfico con jerarquía y destinatario	CE5 · CE7 · CE8	5.1 · 7.1 · 8.2	C y D — proyecto artístico y comunicación
10	Planificación audiovisual: intención, planes y difusión	CE7 · CE8	7.1 · 8.1 · 8.2	D. Imagen y comunicación — proyectos audiovisuales y multimodales

Competencias específicas implicadas

CE1	Conocer y valorar el patrimonio artístico y cultural, y contribuir a su conservación.
CE2	Explicar y valorar producciones artísticas propias y ajenas con criterio.
CE3	Analizar propuestas visuales y audiovisuales identificando su finalidad y su contexto.
CE4	Reconocer técnicas, lenguajes y procesos propios de la expresión visual.
CE5	Expresar ideas y emociones mediante la creación gráfico-plástica.
CE6	Reconocer la identidad cultural propia y ajena a través de referencias artísticas.
CE7	Desarrollar proyectos artísticos, planificando sus fases.
CE8	Comunicar producciones atendiendo a su función, su audiencia y su contexto.

Sobre la distribución de la materia. El **Real Decreto 217/2022** establece que en cada uno de los tres primeros cursos el alumnado cursará **Música y/o Educación Plástica, Visual y Audiovisual**, sin distribuir rígidamente los criterios entre 1.º, 2.º y 3.º. La prueba incluye por ello una pregunta previa sin puntuación.

Cómo se puntúa. No se puntúa el talento artístico. Se valoran el análisis con vocabulario propio, la intención, la planificación, la precisión con el instrumental y la eficacia comunicativa. Un alumno que dibuje con torpeza pero analice bien, transforme con criterio y planifique un proyecto coherente debe obtener una puntuación alta.