

# Dibujo artistico 1 · 1.º Bachillerato · Galicia

Cuadernillo de trabajo del profesorado: currículo oficial, secuenciación trimestral, situaciones de aprendizaje, rúbricas competenciales, DUA y comparativa autonómica frente al BOE.

**Normativa** Decreto 157/2022, de 15 de septiembre

**Generado** 26/05/2026 18:55

<b>9</b> Competencias	<b>33</b> Criterios	<b>30</b> Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Primer curso post-obligatorio. El alumnado entra con motivación y nivel muy variables tras 4.º ESO. Los criterios LOMLOE exigen ya razonamiento de nivel medio-alto y autonomía en el aprendizaje.

## Índice

1. Resumen normativo
  2. Competencias específicas (explicadas)
  3. Criterios de evaluación (con evidencia)
  4. Saberes básicos (con actividad de aula)
  5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Sugerencias DUA por CE
  - Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

---

<b>Materia</b>	Dibujo artistico 1
<b>Curso</b>	1.º Bachillerato
<b>Comunidad Autónoma</b>	Galicia
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 157/2022, de 15 de septiembre
<b>Particularidad</b>	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

### Dibujo Artístico I

#### **OBJ1 · Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manife...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares y valorando la diversidad de significados que origina para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y de la promoción del patrimonio. - Las sociedades realizan representaciones del mundo por diversos medios expresivos que generan tanto una identidad y un proceso reflexivo propios como una pluralidad cultural y artística.

#### **OBJ2 · Analizar con actitud crítica y reflexiva, utilizando la terminología específica adecuada, producciones plásticas de dist...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Analizar con actitud crítica y reflexiva, utilizando la terminología específica adecuada, producciones plásticas de distintas épocas y estilos artísticos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y los procedimientos, la función significativa y la expresividad del dibujo presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético, y ampliar las posibilidades de disfrutar del arte. - Una recepción artística completa requiere situarse ante cualquier propuesta cultural, incluidas las contemporáneas, con actitud abierta y con el mayor conocimiento posible del lenguaje, de las técnicas y de los recursos que son necesarios en todo proceso creativo. Reconocer las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso contribuye a su valoración. Además, el análisis crítico y reflexivo de la expresividad gráfica y la función significativa presentes en toda producción plástica ayuda al alumnado a utilizar correctamente la terminología específica. Entre los ejemplos considerados se debe incorporar la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, incidiendo en el estudio de producciones realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren la discriminación racial, así como su representación en el arte. - Es un objetivo ineludible de esta materia conjugar el análisis con el conocimiento manteniendo una postura abierta y respetuosa ante las dificultades encontradas, lo que favorece la adquisición de una conciencia visual y, en paralelo, el desarrollo de un criterio estético informado ante cualquier manifestación cultural o artística, y aumenta las posibilidades de disfrute en la recepción artística.

#### **OBJ3 · Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofre...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico. - La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la interpretación personal que hacemos de él.

**OBJ4 · Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, y analizar la importancia de est...**

**TEXTO OFICIAL**

Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, y analizar la importancia de este en las propuestas artísticas contemporáneas para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. - A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se produjeron por la incesante experimentación que diferentes artistas introdujeron en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento como en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y localización en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se realizaron tomando la medida de la figura humana como referencia de escala y proporción.

**OBJ5 · Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los ...**

**TEXTO OFICIAL**

Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a estas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias. - El conocimiento y el análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas de cualquier lugar y época favorecen que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas tuvieron sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes a las propias de la persona que crea. Pueden establecer así conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc.) y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos.

**OBJ6 · Realizar producciones gráficas expresivas y creativas valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y s...**

**TEXTO OFICIAL**

Realizar producciones gráficas expresivas y creativas valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias. - El dibujo parte de la observación precisa y activa de la realidad, por lo que es fundamental entender cómo funciona la percepción visual de la que partimos, sus leyes y principios, y la organización de los elementos en el espacio.

**OBJ7 · Experimentar con las técnicas propias del dibujo identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizan...**

**TEXTO OFICIAL**

Experimentar con las técnicas propias del dibujo identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas. - Para que el alumnado pueda experimentar con las técnicas del dibujo, tanto con las tradicionales como con las digitales, debe adquirir unos conocimientos básicos previos de un catálogo amplio de herramientas, medios y soportes.

## **OBJ8 · Adaptar los conocimientos y las destrezas adquiridos desarrollando la retentiva y la memoria visual para responder con c...**

### **TEXTO OFICIAL**

Adaptar los conocimientos y las destrezas adquiridos desarrollando la retentiva y la memoria visual para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. - La observación consciente del entorno para abstraer y seleccionar lo más representativo es fundamental en el proceso de representación gráfica de la realidad. Lo que se percibe no es más que la reconstrucción que hace el cerebro de la información recibida y en esa reconstrucción interviene como factor fundamental la memoria visual, entendida como la capacidad de recordar imágenes. Cuando se dibuja del natural, se debe observar, analizar y retener la información que se quiere trasladar al dibujo, y para ello se ejercitan la memoria visual y la retentiva, destrezas fundamentales en la expresión gráfica. A través del encuadre y del encaje se organiza esa información en el soporte elegido y se establecen proporciones, teniendo en cuenta la perspectiva, tanto en las formas y objetos como en el espacio que los rodea, procesos que ponen en juego los conocimientos y destrezas adquiridos por el alumnado. - Además, en el proceso de dibujar intervienen la imaginación, los recuerdos y las imágenes mentales, y es por ello que en las producciones gráficas se transmite tanto la visión y la interpretación exterior del mundo como la interior, lo que propicia una expresión personal y diferenciada del resto.

## **OBJ9 · Crear proyectos gráficos colaborativos contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el d...**

### **TEXTO OFICIAL**

Crear proyectos gráficos colaborativos contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. - El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, requiere establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente, entendiendo que crear cualquier proyecto gráfico ajustado a un ámbito disciplinar concreto supone, además de un enriquecimiento, asumir riesgos y retos.

### 3. Criterios de evaluación

#### Dibujo Artístico I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Identificar el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en estas.	
CE1.2	OBJ1	Comparar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	
CE1.3	OBJ1	Valorar la pluralidad cultural y artística relacionándola con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.	
CE1.4	OBJ2	Analizar el lenguaje, las técnicas y los procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se produjeron en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	
CE1.5	OBJ2	Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en estas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.	
CE1.6	OBJ5	Identificar los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen entre ellos y en diferentes ámbitos disciplinares.	
CE1.7	OBJ5	Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones, a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	
CE2.1	OBJ2	Analizar el lenguaje, los materiales, las técnicas y los procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se produjeron en su uso a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.	
CE2.2	OBJ3	Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.	
CE2.3	OBJ3	Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante esbozos y croquis, utilizando las técnicas y herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.	
CE2.4	OBJ4	Aportar una huella y un gesto propios a la realización de dibujos combinando de manera adecuada el uso tradicional de diferentes materiales, soportes y técnicas, con una manipulación personal y creativa.	
CE2.5	OBJ6	Expresar, a través del trazo y del gesto del dibujo, una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico y con sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	
CE2.6	OBJ7	Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
CE2.7	OBJ8	Representar gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y del análisis de este.	
CE2.8	OBJ8	Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.	
CE3.1	OBJ3	Experimentar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo, la composición y los sistemas de ordenación en la sintaxis visual, mejorando el proceso de creación gráfica.	
CE3.2	OBJ4	Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y la ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.	
CE3.3	OBJ6	Comprender y emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio mostrando interés en sus aplicaciones.	
CE3.4	OBJ8	Representar gráficamente el espacio elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y del análisis de este.	
CE3.5	OBJ8	Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando los diferentes volúmenes, sus proporciones y posición relativa y también el espacio que completa el conjunto.	
CE4.1	OBJ5	Identificar los referentes artísticos de una obra determinada con relación al uso de la luz y del color que se hace en ella, describiendo la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen.	
CE4.2	OBJ5	Expresar ideas, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas de claroscuro y color utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.	
CE4.3	OBJ6	Analizar y emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual referidos a la luz, al claroscuro y al color y sus leyes y principios, mostrando interés en sus aplicaciones.	
CE4.4	OBJ7	Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.	
CE5.1	OBJ1	Comparar las múltiples funciones del dibujo y de la pintura digital a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	
CE5.2	OBJ4	Aportar una huella y un hacer propios a la realización de producciones gráficas, combinando el uso de las tecnologías y de las herramientas de edición digitales, de forma personal e innovadora.	
CE5.3	OBJ7	Seleccionar y utilizar con destreza las herramientas de edición propias de cada programa de pintura o dibujo digital más adecuadas a la intención creativa, en una interpretación gráfica personal de la realidad.	
CE5.4	OBJ7	Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
<b>CE5.5</b>	OBJ8	<b>Representar gráficamente el modelo elegido mediante procedimientos de dibujo digital, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas a partir del estudio y del análisis de este.</b>	
<b>CE6.1</b>	OBJ9	<b>Planificar proyectos gráficos colaborativos sencillos identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada y determinando las diferentes fases del proyecto.</b>	
<b>CE6.2</b>	OBJ9	<b>Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</b>	
<b>CE6.3</b>	OBJ9	<b>Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</b>	
<b>CE6.4</b>	OBJ9	<b>Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo y expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</b>	

## 4. Saberes básicos

### Dibujo Artístico I

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, expresión, imaginación, representación y comunicación.	
2	El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.	
3	El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos y técnicos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Terminología y materiales del dibujo.	
2	El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.	
3	La línea: trazo y grafismo. Las tramas.	
4	La forma. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.	
5	Niveles de iconicidad de la imagen.	
6	El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	
7	Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.	
8	Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Fundamentos de la percepción visual.	
2	Principios de la psicología de la Gestalt.	
3	Ilusiones ópticas.	
4	La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	
6	Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La luz y el volumen.	
2	Tipos de luz y de iluminación.	
3	Valoración tonal y claroscuro.	
4	Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.	
5	Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Introducción al dibujo y a la imagen digital. Su uso en diferentes ámbitos disciplinares.	
2	Dibujo vectorial.	
3	Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.	
4	Programas de pintura y dibujo digital.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.	
2	Fases de los proyectos gráficos.	
3	Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	
4	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje. 2º curso. Materia de Dibujo Artístico II	

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

---

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

## Sugerencias DUA por competencia específica

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

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrecer un álbum físico de obras de diversas culturas con códigos QR a anotaciones digitales y audiodescripciones que contextualicen cada obra en su época y lugar.</li><li>• Crear una línea del tiempo comparativa visual con marcadores táctiles que relacione obras clave con eventos históricos y cambios culturales, destacando usos del dibujo.</li><li>• Facilitar un 'glosario visual' de términos artísticos (ej. claroscuro, perspectiva) con imágenes, diagramas y enlaces a videos cortos de técnicas, en formato impreso y digital.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"><li>• Elaborar un ensayo gráfico (cómic, infografía o línea del tiempo ilustrada) que compare el uso del dibujo en dos contextos culturales distintos, explicando significados y valores.</li><li>• Realizar una presentación oral acompañada de un cuaderno de bocetos con referencias seleccionadas, argumentando oralmente la diversidad de significados detectada.</li><li>• Diseñar una miniexposición (física o digital) con obras de diferentes épocas y lugares, incluyendo textos reflexivos sobre la importancia de conservar el patrimonio cultural.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir que el alumnado elija, de una lista predeterminada, las manifestaciones culturales a comparar (ej. manga japonés, dibujos preparatorios renacentistas, pintura aborígen australiana).</li><li>• Vincular la actividad con la práctica artística propia: pedir que identifiquen influencias culturales en su obra personal y las compartan con el grupo.</li><li>• Organizar una sesión de retroalimentación entre iguales donde se expongan los trabajos y se vote la comparación más reveladora, premiando al ganador con la exhibición en el aula.</li></ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer una galería digital interactiva con imágenes en alta resolución que incluya anotaciones sobre técnicas, composición y contexto histórico de cada obra.</li> <li>• Facilitar audiodescripciones de obras clave donde se detallen elementos formales (línea, color, textura) y su expresividad, permitiendo a los alumnos escuchar mientras observan.</li> <li>• Diseñar una línea del tiempo visual y multimedia que combine imágenes, breves vídeos y textos para situar cronológicamente los estilos y movimientos artísticos.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado elabore un mapa visual o infografía analizando las relaciones entre lenguaje, técnica y función significativa de una obra.</li> <li>• Posibilitar la creación de un podcast o videocomentario de 3 minutos donde argumenten su análisis crítico de una obra, comparándola con otra de distinto estilo.</li> <li>• Ofrecer la opción de realizar un dibujo o recreación digital de un detalle de la obra, acompañado de una breve memoria justificativa de las decisiones estéticas tomadas.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que cada estudiante seleccione una obra de entre un conjunto diverso (incluyendo arte contemporáneo y no occidental) para su análisis, vinculándola a sus intereses personales.</li> <li>• Implementar una dinámica de juego de roles donde asuman el papel de críticos de arte de una revista y deban defender su valoración ante un jurado simulado.</li> <li>• Conectar el análisis con imágenes de la cultura visual actual (publicidad, redes sociales, cine) para que identifiquen técnicas y funciones significativas similares a las del arte clásico.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer referencias visuales de obras en papel, digital y proyección con diferentes estilos artísticos para analizar la sintaxis del dibujo.</li> <li>• Acompañar cada ejercicio con instrucciones verbales y escritas, y ejemplos físicos de materiales y técnicas.</li> <li>• Utilizar modelos tridimensionales o esculturas para que el alumnado observe y dibuje desde diversos ángulos, combinando percepción táctil y visual.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir elegir entre dibujo a lápiz, carboncillo o digital para representar una misma realidad, evaluando la misma competencia.</li> <li>• Ofrecer la opción de presentar una interpretación oral grabada explicando decisiones compositivas en lugar de solo el dibujo final.</li> <li>• Posibilitar la entrega de un diario visual con bocetos progresivos y reflexiones escritas breves, en vez de una única lámina acabada.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que cada estudiante seleccione un objeto personal (juguete, instrumento, herramienta) como modelo, conectando la práctica con su vida cotidiana.</li> <li>• Plantear un reto de 'estilo libre' donde puedan exagerar o distorsionar la realidad (visión propia) sin restricciones de realismo, fomentando la exploración.</li> <li>• Organizar una exposición final de los trabajos con un sistema de votación anónima de 'mejor interpretación', dando reconocimiento y sentido a la tarea.</li> </ul>

#### CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un banco de imágenes y breves videoclips de artistas contemporáneos que experimentan con el propio cuerpo como soporte y herramienta (ej. Yves Klein, Ana Mendieta, David Hockney), con etiquetas que describan materiales, técnicas y gestos.</li> <li>• Disponer estaciones táctiles con diversos materiales y soportes no convencionales (papel de lija, tela, cartón ondulado, barro) para que el alumnado los explore antes de dibujar.</li> <li>• Proporcionar guías visuales-pasos sobre cómo la escala humana ha servido de referencia en la representación del espacio (desde el canon egipcio hasta la anamorfosis contemporánea), incluyendo esquemas comparativos.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una serie de dibujos gestuales empleando al menos tres materiales diferentes (carboncillo, tinta, pintura corporal) sobre soportes variados, acompañada de un breve escrito reflexivo sobre la experiencia sensorial.</li> <li>• Diseñar una acción performativa en la que el propio cuerpo genere la obra (dibujo con huellas, arrastre de materiales) y documentarla mediante fotografía o vídeo, presentando el proceso como producto final.</li> <li>• Elaborar un autorretrato espacial donde la figura humana se integre en un entorno dibujado con materiales no tradicionales, mostrando la relación proporcional entre cuerpo y espacio.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir elegir entre varias temáticas personales (identidad, emoción, naturaleza) para aplicarlas a la experimentación material, fomentando la conexión emocional con el proyecto.</li> <li>• Plantear un reto de 'dibujo a ciegas' o con la mano no dominante para liberar el gesto, reduciendo la presión por el resultado y potenciando la exploración.</li> <li>• Visibilizar referentes artísticos diversos (contemporáneos, de distintas culturas) que usen el cuerpo como medio de expresión, y proponer que cada alumno investigue y comparta un referente que le interpele personalmente.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido (qué ofrece el docente).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer ejemplos visuales de distintas corrientes artísticas (expresionismo alemán, fauismo, dibujo gestual) que muestren cómo se traducen emociones en trazo y color.</li> <li>• Incluir referentes culturales de diversas épocas y regiones (grabados japoneses, arte naïf latinoamericano, cómic underground) para que el alumnado compare enfoques expresivos.</li> <li>• Presentar videotutoriales breves sobre técnicas de dibujo (carboncillo, tinta, digital) que vinculen cada técnica con un tipo de expresión emocional o narrativa.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión de la producción del alumnado (qué entrega).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir elegir entre formato físico (lápiz, pastel, collage) o digital (tableta gráfica, software de dibujo) para la obra final, siempre que se refleje la exploración emocional y cultural.</li> <li>• Ofrecer la opción de presentar un diario visual o un storyboard que narre una idea u opinión personal, acompañado de anotaciones que expliciten los referentes culturales consultados.</li> <li>• Aceptar como producto una serie de variaciones expresivas sobre un mismo tema (ej. 'soledad') utilizando diferentes técnicas, con una breve justificación escrita de cómo cada variante modifica la emoción transmitida.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación (cómo se engancha).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que el alumnado seleccione un tema de interés personal (identidad, medio ambiente, relaciones) como eje de su proyecto expresivo, aumentando la conexión emocional.</li> <li>• Iniciar la actividad con un estímulo multisensorial (una canción, un fragmento literario, una fotografía) para que cada estudiante interprete libremente la emoción que le sugiere antes de dibujar.</li> <li>• Organizar una sesión de crítica constructiva en pequeños grupos donde compartan borradores y discutan cómo los referentes culturales elegidos enriquecen su obra, fomentando la interacción y el feedback entre iguales.</li> </ul>

## CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido gráfico y expresivo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Descomponer visualmente obras de referencia en fichas que aislen elementos del lenguaje gráfico (línea, textura, composición) y su efecto expresivo</li><li>• Ofrecer videotutoriales breves que muestren diferentes técnicas de ejecución (grafito, carboncillo, tinta) con ejemplos de estilos personales variados</li><li>• Facilitar un catálogo digital interactivo con obras comentadas que relacionen la organización formal con la intención comunicativa</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para la producción gráfica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir elegir entre soportes y formatos (papel de diferentes texturas, cartón, lienzo digital) y herramientas (lápices de grafito, pasteles, rotuladores, tableta gráfica)</li><li>• Ofrecer la opción de presentar la producción final acompañada de una breve justificación oral o escrita que explique las decisiones estéticas y técnicas</li><li>• Posibilitar la creación de un díptico o serie donde cada pieza explore una variación de un mismo elemento gráfico (por ejemplo, distintos tipos de línea para expresar emociones)</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Plantear un menú de temas conectados con intereses juveniles (retrato de personaje, reinterpretación de un meme, ilustración de una canción) para elegir libremente</li><li>• Permitir el trabajo en parejas o grupos pequeños opcional, con roles rotativos para fomentar la discusión crítica sobre las producciones propias y ajenas</li><li>• Establecer niveles de complejidad graduados: desde composiciones guiadas con esquemas predefinidos hasta propuestas completamente abiertas donde el alumnado define su propio problema gráfico</li></ul>

## CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Infografías visuales que comparen técnicas de dibujo (grafito, carboncillo, tinta) y su impacto ambiental (toxicidad, biodegradabilidad, huella de carbono).</li><li>• Vídeos breves que muestren la elaboración de soportes artísticos a partir de materiales reciclados (papel hecho a mano, cartón reutilizado) con datos ecológicos.</li><li>• Galería digital interactiva con obras de artistas que integran técnicas mixtas y reflexiones sobre sostenibilidad, etiquetadas por materiales y huella ecológica.</li></ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Opción de entregar un dibujo tradicional con materiales reutilizados o una composición digital que simule texturas, acompañado de un breve informe sobre la elección y su impacto ambiental.</li> <li>• Creación de un portfolio que incluya muestras de técnicas experimentadas, bocetos y una ficha de autoevaluación sobre la huella ecológica de cada técnica.</li> <li>• Diario de proceso (en papel o blog) donde el alumnado documente la experimentación técnica y las decisiones creativas, justificando la integración responsable de materiales.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reto 'dibujo circular': usar exclusivamente materiales donados o desechados (cartón, restos de lápices, envases) para crear una obra, fomentando la creatividad con restricciones sostenibles.</li> <li>• Charla-taller con un artista local que emplee técnicas de bajo impacto ambiental, con posibilidad de debate sobre arte y ecología.</li> <li>• Juego de 'ecorastreo': cada técnica o material investigado suma puntos según su impacto ambiental; al acumular puntos se desbloquean tutoriales avanzados o certificados ecológicos.</li> </ul>

## CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación de la información sensorial y visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer secuencias temporales de imágenes (stop-motion o vídeo acelerado) que muestren la evolución de un dibujo, para entrenar la retentiva visual del proceso.</li> <li>• Presentar el mismo motivo gráfico desde distintos ángulos, iluminaciones y materiales (carboncillo, lápiz, tinta) para que el alumnado compare y retenga las variaciones.</li> <li>• Utilizar tableros digitales con galerías de obras de arte organizadas por categorías (luz, textura, composición) que el alumno pueda consultar libremente para fijar referentes visuales.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Ofrecer opciones para la acción y la expresión, permitiendo demostrar la memoria visual y la adaptación creativa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado reproduzca de memoria un dibujo previamente observado durante un tiempo limitado, usando la técnica que prefiera (grafito, carboncillo, pastel).</li> <li>• Solicitar la recreación de una obra conocida cambiando el encuadre o el soporte (papel, tableta gráfica, lienzo) para evidenciar la adaptación a nuevos desafíos.</li> <li>• Proponer un ejercicio de 'dibujo a ciegas' de un objeto real, seguido de una corrección guiada, para que el alumno verbalice o anote las diferencias entre su trazo retenido y la observación directa.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Fomentar la motivación y el compromiso mediante la elección, la relevancia y el reto ajustable.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un banco de imágenes (naturales, urbanas, abstractas) entre las que el alumno elija libremente el motivo para entrenar su memoria visual, vinculándolo a sus intereses personales.</li> <li>• Plantear retos cronometrados de dibujo de memoria con niveles de dificultad creciente (30 s, 1 min, 3 min) para que cada alumno seleccione el ritmo que le suponga un desafío alcanzable.</li> <li>• Invitar al alumnado a crear una secuencia de dibujos que relate una transformación (de un objeto simple a otro complejo) fomentando la creatividad y la conexión con su experiencia cotidiana.</li> </ul>

## CE.9

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido y los procedimientos del proyecto gráfico colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer ejemplos de proyectos colaborativos en distintas disciplinas (arquitectura, animación, diseño gráfico) mediante videotutoriales, portfolios digitales y diagramas de flujo del proceso creativo.</li> <li>• Proporcionar plantillas visuales de planificación (cronograma, mapa de roles, bocetos de grupo) en formatos editables e imprimibles.</li> <li>• Desglosar las fases del proyecto con mapas conceptuales animados y rutinas de pensamiento visual (por ejemplo, 'veo-pienso-me pregunto') para facilitar la comprensión de la colaboración.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Ofrecer múltiples opciones para que el alumnado demuestre su aprendizaje en la creación y presentación del proyecto gráfico colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el producto final sea un dibujo físico, un collage, un storyboard, una animación digital breve o un mock-up, según las preferencias y habilidades de cada estudiante.</li> <li>• Facilitar que la exposición del proyecto sea oral con apoyo visual, escrita (memoria descriptiva) o en formato vídeo-píldora, utilizando herramientas como Canva o Genially.</li> <li>• Posibilitar la colaboración asíncrona mediante murales digitales (Murally, Padlet) donde cada miembro aporta su parte con roles diferenciados (diseñador, narrador, técnico).</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Fomentar la motivación y el compromiso mediante la elección, la relevancia y la interacción social auténtica.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un abanico de temáticas (diseño de cartel para un evento escolar, creación de personajes para un cómic, reinterpretación de una obra clásica) para que el grupo elija según sus intereses.</li> <li>• Incorporar la autoevaluación y coevaluación con rúbricas consensuadas, dando voz al alumnado en la valoración del proceso colaborativo.</li> <li>• Plantear un desafío ajustable: permitir que los grupos decidan el nivel de complejidad (número de técnicas, cantidad de personajes, soporte digital o tradicional) y establecer un compromiso público de entrega.</li> </ul>

## Cómo programar paso a paso

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

### Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el currículo autonómico de Dibujo Artístico I en el BOE de tu comunidad. Identifica las 9 competencias específicas (CE), 22 criterios de evaluación y 29 saberes organizados en los 6 bloques (percepción, expresión, color, composición, técnica, lenguaje gráfico). Anota las fechas de publicación y cualquier instrucción de principio de curso.

**Tip:** Descarga el decreto en PDF y usa un lector con búsqueda. Marca con colores cada bloque: fotografía la tabla de saberes y pégalo en un documento de trabajo; te ahorrará tener que ir al texto oficial cada vez.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1-2 horas

Transcribe las 9 competencias específicas y sus 22 criterios asociados en una hoja de cálculo o procesador. Asegúrate de que cada criterio tiene un código (p.ej., 1.1, 2.3) y relaciónalo con los saberes que evalúa. No crees nuevos criterios ni mezcles CE.

**Tip:** Crea una columna 'tipo de evidencia' (producto, proceso, observación directa) para cada criterio. A los 15 minutos verás cuáles se repiten y podrás agruparlos en una misma situación de aprendizaje.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1 hora

Selecciona los criterios más relevantes para la evaluación competencial. Descarta aquellos que sean redundantes o inviábiles con 3 horas semanales. Decide los instrumentos: portafolio, láminas, ejercicios en clase, análisis gráfico, diario de proceso. Asigna un peso orientativo a cada instrumento (recuerda que el producto final debe pesar más que los ejercicios sueltos).

**Tip:** Haz una criba: de los 22 criterios, elige 10-12 como 'eje'. Por ejemplo, los que piden analizar, experimentar, crear y valorar son más competenciales que los que piden 'identificar' o 'enumerar'.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Organiza los 29 saberes en los tres trimestres según una progresión lógica: primero percepción y expresión (grafito, carboncillo), luego color y composición, finalmente técnicas mixtas y lenguaje gráfico. Cada trimestre debe cubrir al menos dos bloques y todos los saberes deben aparecer al menos una vez.

**Tip:** Dedicar el primer trimestre a la base: línea, mancha, encaje. No metas color hasta después de Navidad. Si metes todo el color en el segundo trimestre, los alumnos se atascan. Mejor reparte teoría del color a lo largo del curso.

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

Para cada trimestre, diseña una Situación de Aprendizaje (SDA) que integre 2-3 criterios y varios saberes. La SDA debe tener un producto final (lámina, conjunto de bocetos, intervención) y fases: motivación, exploración, creación, revisión, presentación. Incluye instrumentos de evaluación variados y momentos de autoevaluación.

**Tip:** Empieza con una SDA corta de 4-6 sesiones: 'Línea y emoción' donde el alumno explora el potencial expresivo de la línea. Concreta la tarea final: un autorretrato expresionista con tinta. Así ves si funciona antes de invertir en un trimestre entero.

### Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 0,5-1 hora

Define los porcentajes de calificación según los instrumentos de evaluación y criterios priorizados. Por ejemplo: 40% producto final (láminas de SDA), 30% portafolio de proceso, 20% ejercicios de taller, 10% actitud y autoevaluación. Asegúrate de que ningún criterio quede sin evaluar y que la suma sea 100%.

**Tip:** Evita que 'actitud' sea un comodín: pon peso solo si tienes rúbrica de participación. Lo mejor es que el producto final de cada SDA valga al menos el 50% de la nota del trimestre; así la evaluación es competencial de verdad.

### Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 0,5-1 hora

Incluye en la programación medidas ordinarias (flexibilización de tiempos, materiales alternativos) y extraordinarias (adaptaciones no significativas). Especifica cómo se recuperan los saberes no adquiridos: plan de refuerzo con actividades online, tutoría de seguimiento, o elaboración de una lámina complementaria. Plasma todo en el apartado de 'Medidas de respuesta educativa'.

**Tip:** No escribas un DUA genérico. Para Dibujo Artístico, identifica barreras frecuentes: baja motricidad fina, daltonismo, ansiedad ante el papel en blanco. Propón adaptaciones concretas: plantillas de encaje, paletas de color con etiquetas, boceto previo obligatorio.