

# Dibujo artistico 2 · 2.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** 27/05/2026 23:43

<b>9</b> Competencias	<b>35</b> Criterios	<b>28</b> Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

## 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 2
<b>Curso</b>	2.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 II

#### **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 la promoción del patrimonio.

#### **OBJ2 · Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje,...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

#### **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.

#### **OBJ4 · Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mi...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo 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 han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación 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 han realizado 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 las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

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

**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.

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

**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.

**OBJ8 · Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con cre...**

**TEXTO OFICIAL**

Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

## **OBJ9 · 2-3 3.1-4 1-3 4.1-4.2 Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. - La exploración de una amplia gama ...**

### **TEXTO OFICIAL**

2-3 3.1-4 1-3 4.1-4.2 Líneas de actuación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. - La exploración de una amplia gama de experiencias de expresión gráfica utilizando diversas técnicas, soportes, materiales tradicionales y alternativos, así como la incorporación de medios y herramientas tecnológicos. - El desarrollo de la sensibilidad artística y del disfrute estético del alumnado facilitando su conocimiento y análisis de las diferentes tendencias y propuestas artísticas, incluidas las contemporáneas, y utilizando correctamente el vocabulario y la terminología específica. - El uso de estrategias para el fomento de una dinámica creativa y de la expresividad del alumnado, así como el desarrollo de la observación, del análisis y de la reflexión sobre la realidad, estimulando un pensamiento divergente y una conexión inmediata de la imaginación con la realidad. - El trabajo conjunto de los diferentes contenidos y competencias haciendo que intervengan aquellos desempeños más significativos en cada caso, de forma que se puedan adquirir los conocimientos, destrezas y actitudes de manera interrelacionada y progresiva en lo referente a su complejidad. - El desarrollo en el alumnado de una cultura visual propia y de una postura abierta y respetuosa ante la pluralidad y la divergencia de diferentes propuestas estéticas y cultura-

### 3. Criterios de evaluación

#### Dibujo Artístico II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.	
CE1.2	OBJ1	Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.	
CE1.3	OBJ1	Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística a través de un discurso razonado, argumentado 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 procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluidas las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes.	
CE1.5	OBJ2	Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.	
CE1.6	OBJ5	Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas explicando la influencia que ejercen y las relaciones que establecen entre ellas y reconociendo la importancia de la herencia cultural.	
CE1.7	OBJ5	Expresar de forma autónoma ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y obras artísticas de interés personal.	
CE2.1	OBJ3	Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, experimentando con ellas y empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	
CE2.2	OBJ4	Usar el dibujo como medio de autoexpresión experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.	
CE2.3	OBJ6	Expresar a través del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	
CE2.4	OBJ7	Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad con diferentes niveles de iconicidad experimentando con las formas y sus transformaciones, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.	
CE2.5	OBJ7	Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
CE2.6	OBJ8	Interpretar gráficamente la realidad observada abstrayendo la información recibida y desarrollando la capacidad de análisis y observación, la retentiva y la memoria visual.	
CE3.1	OBJ3	Recrear gráficamente la realidad tridimensional en el plano mediante el dibujo del natural, bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada de los espacios circundantes como de la propia imaginación.	
CE3.2	OBJ4	Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con el efecto perspectiva de profundidad.	
CE3.3	OBJ6	Representar gráficamente las formas, su geometría, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir de un estudio de estos intencionado y selectivo.	
CE3.4	OBJ6	Expresar a través del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.	
CE3.5	OBJ7	Plantear soluciones alternativas a la representación de la realidad para partir del análisis de las relaciones entre geometría y naturaleza, en diferentes niveles de iconicidad, utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados y buscando activamente un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.	
CE3.6	OBJ7	Interpretar gráficamente la realidad observada abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	
CE3.7	OBJ8	Lograr el efecto perspectiva de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo correctamente a las normas básicas de la perspectiva visual, a las proporciones y a los contrastes lumínicos, y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad.	
CE4.1	OBJ3	Recrear gráficamente la realidad mediante el uso del claroscuro o del color partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	
CE4.2	OBJ3	Analizar, interpretar y representar las cualidades y las relaciones del color, explorando sus posibilidades expresivas y empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.	
CE4.3	OBJ5	Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas con relación al uso del color, de los efectos ópticos y de la geometría, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que establecen entre ellas.	
CE4.4	OBJ7	Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.	
CE4.5	OBJ8	Lograr el efecto perspectiva de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas, atendiendo a los contrastes lumínicos y cromáticos y valorando la perspectiva atmosférica como un método para recrear la tridimensionalidad.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
CE5.1	OBJ1	Identificar la presencia del dibujo de la figura humana a lo largo de la historia en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorando los estereotipos de belleza en diferentes épocas.	
CE5.2	OBJ3	Recrear gráficamente la figura humana mediante bocetos o esbozos y apuntes del natural, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.	
CE5.3	OBJ4	Usar el dibujo como medio de autoexpresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso y forma de expresión.	
CE5.4	OBJ4	Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.	
CE5.5	OBJ8	Interpretar gráficamente la realidad observada analizando la información recibida para captar trazos, gestos, proporciones y movimiento, y desarrollando la retentiva y la memoria visual.	
CE5.6	OBJ8	Lograr el efecto perspectiva de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando el esborzo como un método para recrear la tridimensionalidad en la representación de la figura humana.	
CE6.1	OBJ9	Planificar producciones gráficas de forma colaborativa adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido y organizando, y distribuyendo las tareas de manera adecuada.	
CE6.2	OBJ9	Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	
CE6.3	OBJ9	Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y a la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	
CE6.4	OBJ6	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.	

## 4. Saberes básicos

### Dibujo Artístico II

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes creadores y creadoras.	
2	De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.	
3	La Bauhaus y el diseño.	
4	El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio.	
5	Dibujo y artes plásticas en Galicia en los siglos XIX y XX. El Laboratorio de Formas.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La retentiva y la memoria visual.	
2	Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.	
3	Textura visual y táctil.	
4	Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.	
2	La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.	
3	Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.	
4	Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.	
5	Geometría y naturaleza.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.	
2	Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.	
3	Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.	
4	Perspectiva atmosférica.	
5	El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.	
2	Nociones básicas de anatomía artística.	
3	Apunte del natural y del escorzo.	
4	El retrato. Facciones y expresiones.	
5	El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.	

### 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 de aprendizaje.	

## 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 el contenido en formatos complementarios: textos explicativos, videos comentados de obras, infografías comparativas y audiodescripciones de obras clave de diversas culturas y épocas.</li> <li>• Incluir un glosario visual con imágenes de obras, técnicas y contextos históricos, etiquetado con descripciones breves y enlaces a recursos ampliados.</li> <li>• Permitir el uso de herramientas digitales de anotación sobre imágenes (Google Arts &amp; Culture, etc.) para que el alumnado pueda marcar y relacionar elementos significativos en las obras.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facultar al alumnado para demostrar su comprensión mediante formatos variados: un ensayo escrito, una presentación oral con apoyo visual, un vídeo comentado, un pódcast analítico o un tablero colaborativo digital.</li> <li>• Ofrecer la opción de realizar un cuaderno de bocetos comparado donde, mediante dibujos propios, reproduzcan y contrasten elementos de obras de distintas culturas, acompañados de breves anotaciones reflexivas.</li> <li>• Proponer la creación de un mapa visual (físico o digital) que sitúe las obras analizadas y trace conexiones temáticas, técnicas o simbólicas entre ellas, explicando las relaciones mediante etiquetas o grabaciones de voz.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que el alumnado elija las obras o manifestaciones culturales a comparar dentro de un abanico predefinido que incluya ejemplos contemporáneos, locales y globales, vinculándolos a sus intereses personales.</li> <li>• Plantear un reto de 'curador invitado' donde el estudiante seleccione tres obras de distintas procedencias y prepare una breve exposición argumentando por qué representan modos diversos de entender el dibujo como comunicación.</li> <li>• Incorporar una tarea de autoevaluación y coevaluación con rúbricas claras, donde el alumnado pueda reflexionar sobre su propio proceso de comparación y recibir retroalimentación ajustada.</li> </ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer láminas impresas con obras comentadas y un código QR que enlace a un recurso digital con realidad aumentada (superposición de esquemas compositivos y paletas cromáticas sobre la obra).</li> <li>• Proporcionar una tabla visual comparativa de lenguajes gráficos (claroscuro, línea, mancha) con ejemplos de distintas épocas, donde cada técnica tenga un icono asociado y un enlace a una breve animación que muestre su aplicación.</li> <li>• Facilitar un glosario visual ilustrado con los términos clave (expresividad, función significativa, etc.) acompañado de un mapa conceptual interactivo que relacione movimientos artísticos, técnicas y recursos expresivos.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado elabore una infografía manual o digital donde analice una obra aplicando los conceptos de lenguaje, técnica y expresividad, combinando dibujo esquemático y texto breve.</li> <li>• Solicitar la creación de un cuaderno de análisis visual en formato físico o blog de aula, donde cada entrada desarrolle un análisis crítico de una obra diferente, incluyendo croquis propios que reproduzcan partes significativas.</li> <li>• Ofrecer la opción de realizar un microvídeo (máximo 2 minutos) en el que el estudiante, apoyándose en reproducciones y dibujos propios, justifique su valoración estética de la obra y la relacione con un contexto actual.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un sistema de elección abierto en el que el alumnado seleccione las obras a analizar de entre un banco diverso (por épocas, estilos y temáticas), pudiendo incluso proponer alguna obra propia o de su entorno cultural.</li> <li>• Vincular cada análisis con un reto de reinterpretación: tras el análisis, el estudiante puede optar por modificar algún aspecto formal de la obra (color, composición, técnica) para explorar cómo cambia su expresividad, documentando el proceso.</li> <li>• Incorporar una dinámica de 'jurado crítico' donde los estudiantes, en grupos reducidos, defiendan su análisis ante sus compañeros y reciban retroalimentación constructiva, con la posibilidad de mejorar su trabajo antes de la entrega final.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer obras de arte en alta resolución y modelos 3D rotables para analizar la construcción espacial.</li> <li>• Proporcionar textos explicativos con diagramas visuales que descompongan la sintaxis de la forma.</li> <li>• Incluir archivos de audio con descripciones detalladas de obras para alumnado con baja visión.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado represente la realidad mediante dibujo a mano alzada, collage digital o fotografía intervenida.</li> <li>• Ofrecer la opción de presentar la interpretación personal en formato videodiario artístico o portfolio comentado.</li> <li>• Facultar el uso de herramientas digitales de dibujo vectorial o escaneado para quienes tengan dificultades motoras finas.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que el alumnado elija el tema o referente visual dentro de la realidad cotidiana o patrimonial local.</li> <li>• Proponer desafíos graduados de complejidad en la interpretación (copia, variación, reinterpretación).</li> <li>• Fomentar la autoevaluación mediante rúbricas que valoren la expresión personal por encima del realismo.</li> </ul>

#### CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una 'biblioteca táctil' de soportes no convencionales (lija, acetato, cartón corrugado, tela) y muestras de texturas gráficas reales para que el alumnado perciba físicamente la resistencia del material antes de intervenir.</li> <li>• Proporcionar vídeos en cámara lenta y diagramas cinéticos que descompongan el 'gesto técnico' (movimiento de hombro, codo y muñeca) en dibujos de gran formato, permitiendo visualizar la relación entre la anatomía del artista y la traza resultante.</li> <li>• Utilizar visores de realidad aumentada o superposiciones digitales que comparen el canon clásico de proporciones humanas sobre fotografías de espacios arquitectónicos contemporáneos, facilitando la comprensión de la escala humana como medida del espacio.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la entrega de un 'diario de experimentación matérica' donde el producto final pueda ser una serie de pruebas de error/acierto, un registro fotográfico de una acción performativa de dibujo, o una obra plástica tradicional.</li> <li>• Ofrecer la opción de realizar 'dibujo espacial' utilizando hilos, alambres o luz (light painting) para aquellos alumnos que demuestren mejor su comprensión de la tridimensionalidad y el gesto fuera del soporte bidimensional de papel.</li> <li>• Implementar estaciones de trabajo con herramientas de dibujo de mangos extendidos o pesos variables, permitiendo que el alumnado elija la que mejor se adapte a su capacidad motriz y a la expresividad de su trazo personal.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar un proyecto de 'autorretrato expandido' donde el alumnado elija un material que simbolice un rasgo de su identidad, vinculando la experimentación técnica con la autoexpresión emocional y la aceptación personal.</li> <li>• Organizar sesiones de 'dibujo a ciegas' o con la mano no dominante en formatos gigantes, eliminando el miedo al error técnico y centrando el interés en la liberación del gesto y la ocupación física del espacio de trabajo.</li> <li>• Vincular la tarea con retos profesionales reales, como el diseño de escenografías o la creación de texturas para concept art, permitiendo que el alumno ajuste el nivel de complejidad técnica según sus intereses vocacionales.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Galería de referentes en formatos híbridos: utilizar tableros digitales (tipo Padlet) que vinculen obras de museos con procesos de 'speed painting' de artistas contemporáneos, analizando cómo ambos usan el trazo para transmitir emociones.</li> <li>• Glosarios visuales de retórica gráfica: crear infografías que desglosen conceptos abstractos (como 'angustia' o 'serenidad') mediante ejemplos reales de calidad de línea, presión del soporte y uso del claroscuro.</li> <li>• Modelado de procesos de investigación: presentar ejemplos de cuadernos de artista que muestren el paso de la idea al dibujo final, incluyendo anotaciones, recortes de prensa y bocetos fallidos para normalizar el proceso creativo.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversidad de soportes y herramientas: permitir la entrega de la propuesta expresiva tanto en medios tradicionales (carboncillo, sanguina) como en dibujo digital o técnicas mixtas (collage y dibujo), respetando el estilo personal del alumnado.</li> <li>• Portafolio de proceso multimodal: ofrecer la posibilidad de documentar la investigación cultural previa mediante un video-ensayo corto, un mapa conceptual visual o una presentación oral antes de la ejecución del dibujo final.</li> <li>• Andamiaje compositivo opcional: proporcionar guías de composición (regla de los tercios, espirales áureas) impresas en acetatos transparentes para que el alumnado pueda probar diferentes estructuras sobre sus bocetos antes de decidir la definitiva.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de temática social o personal: permitir que el alumnado elija un conflicto contemporáneo o una emoción propia como eje de su obra, vinculándolo obligatoriamente con un referente artístico de su interés.</li> <li>• Contratos de aprendizaje técnico: dejar que el alumno decida en qué aspecto técnico desea profundizar (ej. la anatomía expresiva frente a la abstracción gestual) para alcanzar los objetivos de la competencia.</li> <li>• Exposición de 'estudio abierto': organizar sesiones donde el alumnado comparta no solo el dibujo terminado, sino las fuentes culturales que lo inspiraron, fomentando la relevancia social de su producción artística.</li> </ul>

## CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Galería comparativa de 'itinerarios de estilo': Mostrar la evolución de un mismo concepto (ej. el retrato) a través de diversos autores (desde el trazo analítico de Ingres hasta la mancha expresiva de Auerbach) mediante láminas físicas y proyecciones en alta resolución para identificar elementos del lenguaje gráfico.</li> <li>• Modelado de procesos técnicos mediante 'micro-cápsulas' visuales: Proporcionar códigos QR en el caballete que enlacen a vídeos cortos sin audio que muestren exclusivamente la presión del trazo, el ángulo de la herramienta y la superposición de capas en técnicas secas y húmedas.</li> <li>• Muestrario sensorial de soportes y texturas: Facilitar un catálogo de papeles con diferentes gramajes y texturas (grano fino, grueso, satinado) junto con ejemplos reales de cómo reacciona el grafito, la tinta o el carboncillo en cada uno, permitiendo la exploración táctil previa a la ejecución.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuaderno de experimentación dicotómica: Permitir que el alumnado entregue una serie de estudios donde un mismo modelo se resuelva mediante dos lenguajes opuestos (ej. síntesis lineal frente a claroscuro atmosférico) para evidenciar la toma de decisiones estilísticas.</li> <li>• Portfolio narrativo de procesos: Ofrecer la opción de documentar la evolución técnica mediante un 'time-lapse' comentado o un diario visual anotado donde expliquen la intencionalidad comunicativa de sus grafismos y el uso de la mancha.</li> <li>• Proyecto de 'Reinterpretación Estilística': Permitir la entrega de una obra final que hibride una técnica tradicional (carboncillo) con intervenciones digitales o collage, facilitando que el alumnado con distintas destrezas motrices demuestre su capacidad expresiva.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contratos de aprendizaje sobre el 'Estilo Propio': Permitir que el alumnado elija el tema de su proyecto final de unidad (ej. crítica social, introspección, naturaleza urbana) vinculando los criterios técnicos de la CE.6 a sus intereses personales.</li> <li>• Dinámica de 'Crítica de Taller' entre pares: Organizar sesiones de visionado donde el alumnado asuma el rol de 'curador', destacando los aciertos expresivos de los compañeros y sugiriendo variaciones técnicas sin juicio de valor, fomentando la comunidad de aprendizaje.</li> <li>• Escalado de desafíos técnicos: Ofrecer tres niveles de complejidad en las propuestas prácticas (ej. Nivel 1: Estudio de línea; Nivel 2: Integración de valores tonales; Nivel 3: Experimentación con texturas no convencionales) para que cada alumno regule su propio reto.</li> </ul>

## CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestrario físico y digital de soportes (papeles de diversos gramajes, maderas, materiales reciclados) con fichas técnicas que incluyan su huella de carbono y grado de biodegradabilidad.</li> <li>• Estaciones de demostración técnica con códigos QR que vinculen a macrofotografías de la textura del trazo y vídeos en 'slow motion' sobre la carga de pigmento y el comportamiento del aglutinante.</li> <li>• Matrices comparativas visuales que desglosen los componentes químicos de técnicas tradicionales (óleo, tintas) frente a alternativas sostenibles (pigmentos naturales, aglutinantes orgánicos).</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bitácora de experimentación técnica en formato libre (físico, videoblog o portfolio digital) donde se documenten los ensayos de mezcla, tiempos de secado y resultados de la interacción entre medios.</li> <li>• Proyecto 'Laboratorio de Materiales': creación de una serie gráfica donde el alumnado deba resolver un mismo problema compositivo utilizando obligatoriamente una herramienta convencional y otra fabricada por ellos mismos.</li> <li>• Diseño de una 'Guía de Usuario Responsable' para el taller, donde el alumnado explique mediante infografías o tutoriales el protocolo de limpieza de pinceles y gestión de residuos químicos.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reto de 'Impacto Cero': encargo de una producción artística donde la elección de la técnica y el soporte deba estar justificada por un relato personal vinculado a la sostenibilidad.</li> <li>• Sesiones de 'Micro-investigación' autónoma donde el alumnado elige una técnica específica para profundizar en su potencial expresivo, ajustando el nivel de complejidad técnica a su destreza previa.</li> <li>• Simulación de entorno profesional: presentar las producciones gráficas ante un panel de iguales, defendiendo la coherencia entre la intención comunicativa y el impacto ambiental de los medios elegidos.</li> </ul>

## CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar la percepción y comprensión de la imagen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exhibición de secuencias de dibujo gestual (gestural drawing) mediante vídeos en 'time-lapse' para identificar la estructura interna y el movimiento antes que el detalle anatómico.</li> <li>• Uso de modelos tridimensionales digitales interactivos que permitan rotar y seccionar volúmenes complejos, facilitando la interiorización de la forma desde múltiples puntos de vista.</li> <li>• Presentación de un catálogo de soluciones gráficas históricas categorizadas por 'desafíos técnicos' (luz cenital, escorzo extremo, texturas táctiles) para ampliar el repertorio de referentes visuales.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la competencia gráfica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realización de ejercicios de 'evocación diferida' donde, tras observar un modelo durante un tiempo limitado, el alumnado debe ejecutar el dibujo sin la referencia visual presente.</li> <li>• Resolución de un mismo desafío de representación (ej. un bodegón) utilizando tres lenguajes plásticos distintos (mancha pictórica, línea analítica y claroscuro expresivo) para demostrar versatilidad.</li> <li>• Creación de un diario de síntesis visual donde se traduzcan escenas complejas del entorno cotidiano a esquemas compositivos básicos en menos de dos minutos.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el interés y la persistencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planteamiento de proyectos de 'reinención estilística' donde el alumnado elija un movimiento artístico histórico para representar un objeto tecnológico actual, conectando intereses personales con la tradición.</li> <li>• Organización de sesiones de dibujo con niveles de dificultad técnica elegibles (andamiaje ajustable), permitiendo al alumnado decidir el grado de complejidad del modelo o la técnica a emplear.</li> <li>• Vinculación de las propuestas prácticas con salidas profesionales reales, como la creación de 'concept art' para videojuegos o ilustración editorial, aumentando la relevancia de los desafíos gráficos.</li> </ul>

## CE.9

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Presentar modelos de flujos de trabajo profesionales mediante 'making-of' de estudios de ilustración y diseño, desglosando visualmente las fases de briefing, bocetado colaborativo y artes finales.</li><li>• Utilizar organizadores visuales específicos de producción artística (tableros Kanban adaptados) que segmenten las tareas por técnicas: grafito, entintado, colorimetría y maquetación final.</li><li>• Ofrecer un catálogo de referentes de 'estilos híbridos' donde se aprecie mediante ejemplos reales cómo diferentes trazos individuales se integran con éxito en una obra colectiva (ej. colectivos de muralismo o fanzines experimentales).</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"><li>• Permitir la entrega del proyecto en diversos soportes profesionales: desde un portfolio digital interactivo hasta una propuesta de intervención mural a escala o un fanzine físico autoeditado.</li><li>• Documentar el proceso creativo mediante un 'Diario de Bitácora' multimodal que combine bocetos analógicos escaneados, grabaciones de voz sobre decisiones estéticas y capturas de pantalla de la gestión de capas digitales.</li><li>• Habilitar la combinación de técnicas heterogéneas en un mismo proyecto, permitiendo que unos miembros aporten texturas matéricas (collage, transferencia) y otros realicen la composición vectorial o el retoque fotográfico final.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Vincular el proyecto a un 'encargo real' de una entidad social o cultural del entorno, transformando el aula en un estudio de diseño que responde a una necesidad comunitaria tangible y profesional.</li><li>• Fomentar la autonomía mediante la elección de roles especializados dentro del equipo (Director de Arte, Ilustrador, Tipógrafo, Editor), permitiendo que cada alumno potencie su destreza técnica preferida dentro del grupo.</li><li>• Organizar sesiones de 'crítica constructiva de taller' basadas en protocolos de feedback entre pares, donde se valore específicamente cómo la aportación ajena ha transformado y mejorado la idea inicial propia.</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

Consulta el decreto autonómico que regula 2.º Bachillerato en tu CCAA. Localiza la materia Dibujo Artístico II y extrae las competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos y orientaciones sobre la distribución temporal. Contrasta con el Real Decreto 243/2022.

**Tip:** No te fíes de la primera búsqueda en Google; accede al portal de la consejería de educación. En Madrid, el decreto es el 64/2022. Algunas CCAA publican anexos con aclaraciones horarias.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Transcribe las 9 competencias específicas y los 23 criterios de evaluación en un documento. Agrúpalos por bloques (6 bloques: I a VI). Numéralos exactamente como aparecen en el decreto.

**Tip:** Usa una hoja de cálculo con columnas: bloque, CE, criterio. Añade más columnas para instrumentos y ponderaciones; te ahorrará reorganizar después.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 2 horas

Decide qué criterios evaluarás con qué instrumentos (rúbricas, portafolios, pruebas prácticas, análisis críticos). No todos los criterios necesitan evaluarse cada trimestre; prioriza los esenciales para cada situación de aprendizaje.

**Tip:** En Dibujo Artístico II, los criterios de producción gráfica (análisis, composición, técnica) suelen evaluarse mejor con trabajos prácticos. Los de reflexión y valoración (argumentación, crítica) requieren texto o diálogo. Asigna un instrumento principal por criterio.

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

Reparte los 27 saberes básicos en tres trimestres de forma coherente, teniendo en cuenta la progresión lógica y la carga horaria (3h/semana). Agrupa saberes en situaciones de aprendizaje.

**Tip:** No intentes cubrir todos los saberes cada trimestre. Prioriza los instrumentales al principio (encaje, proporción, claroscuro) y deja los creativos o críticos para el final (proyectos personales, análisis de obras).

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

Crea una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre que integre varios saberes y criterios. Define el producto final, las fases, los agrupamientos y los instrumentos de evaluación.

**Tip:** Para Dibujo Artístico II: una SDA puede ser reinterpretación de una obra clásica (1er trim), autorretrato expresivo (2º), o portafolio de proyecto personal (3º). Incluye momentos de autoevaluación y reflexión.

### **Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento** 1 hora

En reunión de departamento, acuerda el peso de cada competencia específica y criterio en la calificación final. La normativa exige que todas las CE tengan algún peso, pero puedes priorizar las más relevantes.

**Tip:** En Dibujo Artístico II, las CE de producción (CE1, CE2, CE4) suelen sumar 60-70% del peso; las de análisis y valoración (CE3, CE5, etc.) el 30-40%. Documenta el acuerdo en acta de departamento.

### **Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación** 1 hora

Incluye en la programación medidas de atención a la diversidad (refuerzo, ampliación) y el plan de recuperación para alumnado con evaluación negativa, detallando criterios y procedimientos.

**Tip:** Para la recuperación, diseña un plan individualizado con entregas escalonadas y una prueba práctica compensatoria. En Dibujo Artístico II, suele funcionar un portafolio con trabajos mejorados.