

# Educación plástica visual y audiovisual · 1.º

## ESO · Galicia

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

**Normativa** Decreto 156/2022, de 15 de septiembre

**Generado** 27/05/2026 22:35

<b>8</b> Competencias	<b>21</b> Criterios	<b>10</b> Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso bisagra entre Primaria y la evaluación competencial completa. Recibe alumnado de procedencia muy heterogénea, lo que exige evaluación inicial diagnóstica documentada y plan de refuerzo proporcional.

## 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>	Educacion plastica visual y audiovisual
<b>Curso</b>	1.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Galicia
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 156/2022, 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

---

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

#### **OBJ1 · Comprender la importancia que tuvieron en el desarrollo del ser humano algunos ejemplos seleccionados de las distintas m...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Comprender la importancia que tuvieron en el desarrollo del ser humano algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y de las convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y de su conservación. - La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las culturas a lo largo de la historia. A través de las artes, el ser humano se define a sí mismo, acercando sus valores y sus convicciones, pero también a la sociedad en la que está inmerso, sea por asimilación o sea por rechazo, con todos los matices entre estas dos posiciones.

#### **OBJ2 · Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con alguna...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos. - La realización de obras propias contribuye al desarrollo de la creatividad y de la imaginación del alumnado, así como a la construcción de un discurso crítico elaborado y fundamentado sobre sus obras y sobre las obras de otras personas. A partir de la comprensión activa de las dificultades inherentes a todo proceso de creación en sus diferentes fases, con la asimilación de la compleja vinculación entre lo ideado y lo finalmente conseguido, el alumnado puede superar prejuicios, especialmente comunes en lo relativo a la percepción de las producciones artísticas y culturales. - Al mismo tiempo, el intercambio razonado de experiencias creativas entre iguales, así como la puesta en contexto de estas con otras manifestaciones artísticas y culturales, debe servir para que el alumnado valore las experiencias compartidas, amplíe sus horizontes y establezca un juicio crítico -y autocrítico-, informado y respetuoso con las creaciones de otras personas y con las manifestaciones de otras culturas.

### **OBJ3 · Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de ob...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y de la satisfacción estética, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario propio. - Las producciones plásticas, visuales y audiovisuales contemporáneas aumentaron las posibilidades en cuanto a soportes y formatos. Solo en el terreno audiovisual se encuentran, entre otros, series, películas, anuncios publicitarios, videoclips, formatos televisivos o formatos revolucionarios asociados a las redes sociales. Apreciar estas producciones en toda su variedad y complejidad supone un enriquecimiento para el alumnado, dado que, además de ayudar a interiorizar el placer inherente a la observación de la obra de arte visual y del discurso audiovisual, de ellas emana la construcción de una parte de la identidad de todo ser humano, lo que resulta fundamental en la elaboración de un catálogo de imágenes y recursos propios y en la cimentación de un vistazo empática y despojada de prejuicios. - El análisis de la diversidad de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales debe estar orientado hacia el enriquecimiento de la cultura artística individual y de la configuración de un lenguaje visual. Además de las propuestas contemporáneas, se deben incluir en este análisis las manifestaciones de épocas anteriores, para que el alumnado comprenda que construyeron el camino para llegar hasta donde nos hallamos hoy. Entre estos ejemplos se debe incorporar la perspectiva de género, con énfasis en el estudio de producciones artísticas ejecutadas por mujeres, así como de su representación en el arte. Finalmente, el acercamiento a diferentes manifestaciones construirá un vistazo respetuoso hacia la creación artística en general y sus manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales en particular.

### **OBJ4 · Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, d...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas. - En la creación de producciones artísticas, las técnicas y los lenguajes empleados son prácticamente ilimitadas; desde el trabajo con la arcilla hasta el videomapping, el arco expresivo es inabarcable y los resultados son tan diversos como la propia creatividad del ser humano.

### **OBJ5 · Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herr...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. - Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

**OBJ6 · Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las...**

**TEXTO OFICIAL**

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social. - Para el desarrollo de la identidad personal del alumnado, es indispensable el conocimiento del contexto artístico y cultural de la sociedad en la que experimenta sus vivencias.

**OBJ7 · Aplicar las técnicas, los recursos y las convenciones principales de los lenguajes artísticos, incorporando de forma cre...**

**TEXTO OFICIAL**

Aplicar las técnicas, los recursos y las convenciones principales de los lenguajes artísticos, incorporando de forma creativa las posibilidades que ofrecen las tecnologías, para integrarlas y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico. - El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de lenguajes artísticos, desde los más tradicionales, como la pintura, hasta los más recientes, como el audiovisual, la instalación o la performance.

**OBJ8 · Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del pú...**

**TEXTO OFICIAL**

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal. - La obra artística alcanza todo su sentido y su potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él.

### 3. Criterios de evaluación

#### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y su finalidad, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	
CE1.2	OBJ1	Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico universal y gallego a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	
CE1.3	OBJ3	Describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizarlas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género.	
CE1.4	OBJ6	Entender su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	
CE1.5	OBJ2	Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	
CE2.1	OBJ4	Analizar de manera guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas.	
CE2.2	OBJ5	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas y visuales a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes.	
CE2.3	OBJ5	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	
CE2.4	OBJ8	Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva.	
CE2.5	OBJ6	Utilizar con creatividad referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias.	
CE3.1	OBJ4	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes gráficos y visuales, así como sus procesos y los resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, procurando y analizando la información con interés y eficacia.	
CE3.2	OBJ5	Expresar conceptos, ideas y sentimientos en diferentes producciones gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	
CE3.3	OBJ7	Experimentar con distintas técnicas bidimensionales y tridimensionales en la generación de mensajes propios, mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	
CE3.4	OBJ8	Desarrollar producciones gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, con una intención previa, de forma individual o colectiva.	

<b>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
<b>CE3.5</b>	OBJ8	<b>Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones gráfico-plásticas, tanto artísticas como técnicas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, procurando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas.</b>	
<b>CE4.1</b>	OBJ1	<b>Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y su finalidad.</b>	
<b>CE4.2</b>	OBJ4	<b>Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos.</b>	
<b>CE4.3</b>	OBJ4	<b>Analizar de manera guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones visuales y audiovisuales.</b>	
<b>CE4.4</b>	OBJ6	<b>Utilizar con creatividad referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias</b>	
<b>CE4.5</b>	OBJ8	<b>Desarrollar producciones y manifestaciones visuales con una intención previa, de forma individual o colectiva.</b>	
<b>CE4.6</b>	OBJ8	<b>Reconocer los usos y las funciones de las producciones y de las manifestaciones artísticas, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</b>	

## 4. Saberes básicos

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los géneros artísticos más destacados.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje visual como forma de comunicación.	
2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Cualidades expresivas y comunicativas.	
3	Elementos de configuración visual: forma, color y textura. Conceptos y posibilidad expresivas.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
2	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
3	Introducción a la geometría plana. Trazados geométricos básicos. Introducción a los sistemas de representación: vistas diédricas.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Imagen fija, secuencial y en movimiento. Características, origen y evolución. El cómic, la fotografía y los formatos digitales. 3 er curso. Materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual	

## 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>Utilizar organizadores visuales que empleen códigos de color para vincular elementos del lenguaje plástico (línea, color, textura) con los valores sociales de la época (ej. el uso del dorado en el arte bizantino asociado a la divinidad).</li> <li>Proporcionar réplicas táctiles o modelos 3D simplificados de piezas de patrimonio arquitectónico o escultórico para comprender el volumen y la escala más allá de la imagen bidimensional del libro de texto.</li> <li>Presentar la evolución de las manifestaciones artísticas mediante líneas de tiempo interactivas que integren capas de información visual: desde el pigmento natural en la prehistoria hasta el píxel en el arte digital contemporáneo.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear un 'Diario de Restauración' donde el alumnado intervenga gráficamente (mediante collage o retoque digital) una obra deteriorada, justificando visualmente los criterios estéticos aplicados para su conservación.</li> <li>Diseñar una infografía visual o cómic mudo que narre el proceso de creación de una técnica artística tradicional local, demostrando la comprensión de su valor como testimonio cultural.</li> <li>Componer un 'Moodboard de Identidad' donde seleccionen y analicen tres obras del patrimonio histórico que reflejen sus propios valores personales o convicciones actuales a través de elementos visuales.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Plantear un desafío de 'Detectives del Patrimonio' centrado en el entorno cercano, donde deban localizar y fotografiar elementos artísticos infravalorados de su barrio para proponer su protección.</li> <li>Simular un comité de adquisición de un museo donde los alumnos elijan, mediante debate basado en criterios estéticos y sociales, qué obra contemporánea debería conservarse como testimonio para el siglo XXII.</li> <li>Conectar las manifestaciones artísticas históricas con la cultura visual actual (ej. comparar la función social de los frisos griegos con la narrativa de los murales de arte urbano o el diseño de videojuegos).</li> </ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la información artística y cultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar organizadores gráficos de 'Línea de Tiempo del Proceso' que incluyan desde el boceto inicial hasta el resultado final, permitiendo visualizar físicamente la evolución técnica y creativa.</li> <li>• Presentar las obras del patrimonio cultural mediante 'Muros de Referentes' que combinen la imagen física con códigos QR vinculados a audiodescripciones técnicas y diagramas de composición simplificados.</li> <li>• Facilitar tarjetas de vocabulario visual (flashcards) que asocien conceptos abstractos como 'ritmo visual' o 'equilibrio compositivo' con ejemplos icónicos de la historia del arte y pictogramas explicativos.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para que el alumnado demuestre lo aprendido.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un 'Making-of' en formato vídeo o stop-motion donde el alumno narre oralmente las decisiones tomadas y los cambios de rumbo durante la ejecución de su pieza plástica.</li> <li>• Diseñar una 'Audioguía de Museo' en la que el alumnado compare su obra con una pieza del patrimonio, utilizando un guion estructurado que facilite la justificación de sus opiniones estéticas.</li> <li>• Elaborar un 'Mapa de Conexiones Visuales' donde el alumno relacione mediante flechas, etiquetas y breves notas manuscritas los elementos comunes entre su trabajo y el de un compañero.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar el rol de 'Comisario de Exposición', permitiendo que los alumnos elijan qué obras de sus compañeros y qué referentes históricos incluir en una muestra colectiva basada en un tema de interés social.</li> <li>• Utilizar 'Contratos de Autoevaluación' donde el alumno decida en qué fase de su progreso (intención, técnica o resultado) quiere poner el foco para su reflexión personal y comparación.</li> <li>• Organizar un 'Debate de Estereotipos Visuales' partiendo de imágenes de la cultura popular actual para que el alumnado sienta la relevancia real de analizar críticamente las producciones audiovisuales.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de láminas táctiles con texturas diferenciadas y relieves para que el alumnado perciba la composición, el ritmo y la jerarquía visual de la obra analizada mediante el tacto.</li> <li>• Presentación de obras de arte mediante descomposiciones por capas (color, línea, geometría) utilizando visores digitales interactivos o acetatos físicos superpuestos para facilitar el análisis estructural.</li> <li>• Incorporación de audios descriptivos que narren la técnica, el contexto y la intención comunicativa de la pieza mientras se observa, permitiendo una doble vía de entrada sensorial.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de un 'Moodboard' sensorial que traduzca las sensaciones de una obra analizada mediante muestras de materiales, paletas de color y texturas, en lugar de un análisis escrito convencional.</li> <li>• Creación de un micro-podcast o audio-guía de la obra donde el alumnado explique su interpretación personal y técnica, permitiendo la expresión oral frente a la producción de textos complejos.</li> <li>• Realización de un 'remix visual' o collage digital donde el alumnado intervenga una obra clásica para demostrar su comprensión de los elementos compositivos y el lenguaje visual.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulación de un rol de 'Comisario de Arte' donde el alumnado debe seleccionar y justificar obras para una galería virtual basada en sus propios intereses (videojuegos, moda, cine).</li> <li>• Implementación de retos de 'Búsqueda del Tesoro Iconográfico' donde deben identificar símbolos ocultos o secretos técnicos en las obras para desbloquear la siguiente fase de la actividad.</li> <li>• Conexión del análisis artístico con la cultura visual cotidiana, comparando esquemas compositivos de pinturas clásicas con encuadres de películas actuales o interfaces de redes sociales.</li> </ul>

#### CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestrarios matéricos comparativos: Paneles físicos y digitales que desglosan una obra en sus capas técnicas (soporte, imprimación, mancha y detalle) para visualizar el proceso constructivo oculto.</li> <li>• Infografías de gramática visual: Esquemas que traducen conceptos abstractos como ritmo, tensión o equilibrio mediante ejemplos contrastados de arte clásico, diseño de videojuegos y cultura visual urbana.</li> <li>• Cápsulas de contexto inmersivo: Uso de códigos QR vinculados a paisajes sonoros o recreaciones 3D del entorno original (taller, catedral, calle) donde se gestó la producción artística analizada.</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>• Bitácora de experimentación híbrida: Registro del proceso creativo que permite combinar bocetos analógicos, fotografías de pruebas de color y notas de voz sobre las decisiones técnicas tomadas.</li> <li>• Proyectos de apropiacionismo multimodal: Reinterpretación de una técnica estudiada mediante un medio de libre elección, como un diorama con materiales reciclados, un stop-motion del proceso o un collage digital.</li> <li>• Curaduría de Moodboards críticos: Creación de paneles visuales donde el alumnado conecte una obra analizada con sus propias propuestas estéticas, justificando la intención mediante etiquetas de texto o iconos.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafíos de Ingeniería Inversa: Presentar un producto artístico final y retar al alumnado a deducir, mediante la experimentación con materiales en el aula, qué herramientas y pasos se utilizaron para su creación.</li> <li>• Itinerarios de exploración por intereses: Ofrecer diversos focos de análisis (arte urbano, diseño de personajes o artesanía tradicional) para que el alumno elija el contexto cultural que más le resuene como fuente de ideas.</li> <li>• Muro de Semillas Creativas: Espacio físico o virtual compartido donde las conclusiones del análisis de cada alumno se transforman en 'retos' o sugerencias visuales para los proyectos de sus compañeros.</li> </ul>

## CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para que el alumnado perciba y comprenda las posibilidades del lenguaje visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muestrarios táctiles y visuales de técnicas: paneles físicos con muestras reales de texturas (grafito, témpera con carga, collage) junto a códigos QR que enlazan a vídeos de la ejecución técnica desde plano cenital.</li> <li>• Organizadores gráficos de composición: plantillas transparentes (acetatos) con esquemas compositivos (regla de tercios, simetría, espiral) para superponer sobre obras de referencia y entender la estructura visual de forma tangible.</li> <li>• Diccionarios visuales de simbología: guías que asocian conceptos abstractos y emociones (ira, calma, velocidad) con paletas cromáticas específicas y tipos de línea, facilitando la traducción de sentimientos a lenguaje plástico.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para que el alumnado demuestre su creatividad y dominio técnico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección de soporte y formato final: permitir que el mensaje artístico se materialice mediante un fanzine autoeditado, una intervención fotográfica digital o una escultura de ensamblaje con materiales reciclados, según la destreza del alumno.</li> <li>• Diarios de proceso multimodales: registro de la evolución de la obra mediante bocetos rápidos, notas de voz sobre la toma de decisiones técnicas o una secuencia de fotos 'time-lapse' que documente el proceso creativo.</li> <li>• Andamiaje técnico graduable: ofrecer guías de dibujo opcionales (rejillas de transferencia, siluetas base o pinceles digitales preconfigurados) para que el alumnado pueda centrarse en la expresión emocional sin que la destreza motriz sea un limitador.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y fomentar la autoconfianza en la producción artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyectos de temática con significado personal: vincular la producción artística a intereses reales del alumnado (cultura urbana, videojuegos, identidad personal), permitiendo que elijan el 'mundo' que desean expresar.</li> <li>• Menú de desafíos técnicos: ofrecer una rúbrica de 'progreso personal' donde el alumno elige su propio nivel de dificultad técnica (ej. nivel básico: color plano; nivel avanzado: claroscuro) para ajustar el reto a su capacidad actual.</li> <li>• Roles de experto en el taller: organizar el aula de forma que existan especialistas temporales (experto en mezclas, experto en herramientas digitales, experto en texturas) para fomentar la colaboración y el reconocimiento mutuo.</li> </ul>

## CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar organizadores visuales comparativos que vinculen patrones geométricos de la arquitectura local (como azulejos o forja) con obras de arte contemporáneo, empleando texturas táctiles para alumnos con discapacidad visual.</li> <li>• Crear un mapa interactivo del patrimonio artístico del barrio mediante códigos QR que activen audiodescripciones sobre la paleta cromática y la composición de los monumentos o grafitis seleccionados.</li> <li>• Presentar las referencias culturales mediante 'estaciones de aprendizaje' donde se desglosen los elementos del lenguaje visual (línea, forma, color) presentes en la artesanía local a través de modelos 3D y despieces gráficos.</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>• Diseñar un 'Remix Identitario' donde el alumnado elija entre realizar un collage digital, una escultura con materiales reciclados o un dibujo técnico que reinterprete un símbolo cultural de su entorno.</li> <li>• Elaborar un diario visual de campo (sketching) utilizando técnicas libres (rotuladores, acuarela o fotografía móvil) para documentar y transformar elementos estéticos hallados en su contexto cotidiano.</li> <li>• Producir un video-ensayo breve o una presentación visual sin texto donde se explique la evolución de una técnica artística local, permitiendo el uso de herramientas de edición sencillas o stop-motion.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un desafío de 'Curaduría Artística' donde los alumnos seleccionen qué elementos de su cultura urbana merecen ser expuestos en un museo virtual, conectando el contenido con sus propios intereses estéticos.</li> <li>• Organizar una dinámica de 'Diseño para la Comunidad' en la que deban proponer una intervención artística (mural, mobiliario) para un espacio real del centro, ajustando el nivel de complejidad técnica a su elección.</li> <li>• Implementar un sistema de 'Portfolio de Identidad' con autoevaluación por rúbricas de colores, donde el alumno decida qué hitos de su proceso creativo reflejan mejor su evolución personal y social.</li> </ul>

## CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografías interactivas con capas de realidad aumentada que desglosen los elementos compositivos (ritmo, equilibrio, tensión) sobre obras clásicas y contemporáneas simultáneamente.</li> <li>• Estaciones de experimentación táctil y visual donde se comparen muestras físicas de pigmentos y soportes (lienzos, papeles de distinto gramaje) con sus equivalentes en simuladores de pintura digital.</li> <li>• Videotutoriales de técnicas procedimentales (uso de escuadra y cartabón o mezcla de primarios) con opción de velocidad lenta, subtítulos técnicos y diferentes ángulos de cámara (cenital y lateral).</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (el cómo del aprendizaje)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto de diseño híbrido que permita combinar el dibujo analógico (bocetado a mano) con el retoque fotográfico o la ilustración vectorial para resolver un mismo problema visual.</li> <li>• Creación de un 'diario de proceso' multimodal donde el alumno elija entre grabar un screencast comentando sus decisiones técnicas o realizar un storyboard anotado de su evolución artística.</li> <li>• Uso de la técnica stop-motion para demostrar la comprensión de la construcción de estructuras tridimensionales, permitiendo al alumno explicar el volumen a través del movimiento digital.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación (el porqué del aprendizaje)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simulación de un 'estudio de diseño' profesional donde los alumnos eligen un rol técnico específico (colorista, maquetador o ilustrador) para colaborar en un proyecto artístico común.</li> <li>• Gamificación mediante 'retos de materiales' donde el alumnado decide el nivel de dificultad del soporte (desde papel estándar hasta materiales reciclados complejos) para aplicar una misma convención artística.</li> <li>• Galería virtual de 'obras abiertas' donde los estudiantes pueden invitar a otros a intervenir digitalmente sus creaciones físicas, fomentando la autoría compartida y la conexión social.</li> </ul>

## CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar 'moodboards' comparativos que muestren cómo un mismo concepto visual (ej. la línea) se adapta para un público infantil (colores saturados, formas redondeadas) frente a un público técnico (diagramas, sobriedad).</li> <li>• Proporcionar guías de 'lectura fácil' y plantillas de audiodescripción para que el alumnado comprenda cómo hacer accesible su obra a personas con diversidad funcional visual o cognitiva.</li> <li>• Exhibir modelos de portfolios profesionales en diversos formatos: desde el cuaderno de artista físico (tacto, texturas) hasta galerías virtuales 3D y Reels de procesos creativos.</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 final en formatos híbridos: una instalación física en el centro, un catálogo digital interactivo con Genially o una videocreación explicativa del proceso.</li> <li>• Implementar estaciones de 'feedback' diversificadas donde el público pueda reaccionar a la obra mediante códigos QR con encuestas, murales de post-its físicos o grabaciones de voz rápidas.</li> <li>• Ofrecer organizadores gráficos de 'comisariado' para que el alumnado planifique la disposición espacial de su obra considerando la iluminación, la altura de la mirada y la circulación del público.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vincular la producción artística con un destinatario real del entorno cercano (ej. diseñar la señalética del huerto escolar o crear ilustraciones para un cuento de Educación Infantil).</li> <li>• Fomentar la autonomía mediante la elección de 'roles de exposición': el alumnado puede participar como artista, como diseñador de montaje, como gestor de redes sociales o como guía de la muestra.</li> <li>• Organizar sesiones de 'crítica constructiva entre pares' basadas en el protocolo de 'Amigos Críticos', donde el objetivo no es juzgar la estética sino evaluar si el mensaje llega al público elegido.</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 **30 minutos**

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el currículo de ESO en tu CCAA. Identifica las competencias específicas (CE) de la materia (8 en total), los criterios de evaluación asociados (16) y los saberes básicos (17) organizados en 4 bloques. Anota las horas semanales (3) y el contexto del centro.

**Tip:** No te limites a descargar el PDF: imprime la tabla de CE-criterios-saberes y tenla a mano mientras lees. Subraya con colores cada bloque para visualizar la estructura.

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

Enumera las 8 competencias específicas y sus 16 criterios de evaluación. Agrupa los criterios por CE y verifica que cada CE tiene entre 1 y 3 criterios. Anota la redacción literal para evitar interpretaciones erróneas.

**Tip:** Crea una tabla en un procesador de texto con tres columnas: CE, criterios asociados y saberes que movilizan. Esto te servirá de mapa para no perderte.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos **1 hora 30 minutos**

Selecciona los criterios de evaluación que vas a evaluar en cada evaluación. Dado que son 16 criterios para 3 evaluaciones, distribúyelos equitativamente (5-5-6 o similar). Decide qué instrumentos (rúbricas, observación directa, análisis de producciones) usarás para cada criterio, asegurando variedad.

**Tip:** No asignes más de 3 instrumentos diferentes por evaluación. Para Plástica, el portafolio digital (evidencias fotográficas, bocetos, obra final) es un instrumento potente que cubre varios criterios a la vez.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **2 horas**

Reparte los 17 saberes básicos en los tres trimestres. Ten en cuenta la progresión: comienza con saberes más procedimentales (técnicas básicas, lenguaje visual) y avanza hacia los más complejos (composición, proyectos audiovisuales). Cada bloque debe estar presente en al menos dos trimestres.

**Tip:** Reserva el último trimestre para un proyecto integrador que combine saberes de los 4 bloques, por ejemplo, una producción audiovisual que incluya diseño de storyboard, composición, técnica y crítica artística.

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

Redacta una situación de aprendizaje (SDA) para cada trimestre. Cada SDA debe incluir: título, justificación, competencias específicas trabajadas, saberes implicados, secuencia de actividades (6-8 sesiones), criterios de evaluación e instrumentos. Asegúrate de que la SDA sea contextualizada y significativa.

**Tip:** Para 1.º ESO, conecta las SDA con su realidad: diseño de un logotipo para el instituto, storyboard de un vídeo sobre el cambio climático, o reinterpretación de una obra famosa con materiales reciclados. La motivación inicial es clave.

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

Define el peso de cada criterio de evaluación en la calificación final. Si el departamento no ha fijado criterios comunes, propón una ponderación coherente: por ejemplo, cada CE tiene el mismo peso (12,5%) y dentro de ella los criterios se reparten equitativamente. Incluye la nota de observación del cuaderno y la actitud si tu CCAA lo permite.

**Tip:** Evita ponderaciones complejas que después sean difíciles de calcular. Usa porcentajes redondos (5%, 10%, 15%) y aplica la misma estructura en todas las evaluaciones para que el alumnado pueda hacer seguimiento.

### Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1 hora 30 minutos

Incluye en la programación medidas de atención a la diversidad (DUA, adaptaciones curriculares no significativas) y el plan de recuperación: actividades de refuerzo, pruebas de recuperación trimestrales y globales, y criterios para la evaluación extraordinaria. Detalla cómo se recogerán las evidencias de aprendizaje del alumnado con necesidades específicas.

**Tip:** Para Plástica, las adaptaciones suelen ser de acceso: más tiempo, materiales alternativos (tijeras adaptadas, soportes digitales) o formatos de expresión (oral en lugar de escrito). Diseña rúbricas con indicadores graduados que permitan valorar el progreso individual.