

# Educación plástica visual y audiovisual · 1.º

## ESO · País Vasco

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

**Normativa** Decreto 77/2023, de 30 de mayo

**Generado** 27/05/2026 23:39

<b>4</b> Competencias	<b>11</b> Criterios	<b>22</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>	País Vasco
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
<b>Particularidad</b>	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

---

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

#### **CE.1 · Conocer y valorar, sin sesgo de género, distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la rec...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Conocer y valorar, sin sesgo de género, distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la recepción activa y el uso de diversas herramientas, mostrando curiosidad, sensibilidad y respeto, para desarrollar el pensamiento crítico y entender la necesidad de la conservación del patrimonio.

##### **RESUMEN CLARO**

Apreciar cómo el arte refleja las ideas de una época y entender por qué debemos cuidar nuestro patrimonio cultural.

##### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado investiga obras de arte, analiza qué valores sociales transmiten y propone acciones para conservar el patrimonio de su entorno cercano.

##### **NO ES**

No es memorizar un listado de autores y fechas. No es identificar estilos artísticos de forma aislada sin contexto social ni compromiso ético.

##### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Investigar un monumento local, identificar qué valores representa para la comunidad y diseñar un cartel para concienciar sobre su conservación.

valorar

## **CE.2 · Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, utilizando como referencia las producciones artíst...**

### **TEXTO OFICIAL**

Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, utilizando como referencia las producciones artísticas del patrimonio, así como las que forman parte del patrimonio, mostrando interés y teniendo en cuenta las características de los lenguajes artísticos para desarrollar el respeto por la diversidad cultural, construir una cultura artística amplia y alimentar el propio imaginario.

### **RESUMEN CLARO**

Saber explicar por qué y cómo han creado sus obras, comparándolas con las de otros artistas y compañeros para aprender del intercambio.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado describe sus procesos creativos, justifica sus decisiones artísticas y analiza similitudes o diferencias con obras de arte famosas y de sus propios compañeros.

### **NO ES**

No es solo describir qué colores usaron. No es criticar negativamente el trabajo ajeno. No es memorizar fichas técnicas de cuadros históricos sin conexión personal.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Tras realizar un autorretrato, el alumnado explica su proceso en un mural comparándolo con un autorretrato de Frida Kahlo y el de un compañero.

explicar

## **CE.3 · Experimentar con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investi...**

### **TEXTO OFICIAL**

Experimentar con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigación y la práctica, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, así como desarrollar su capacidad de superación, autoestima y autocrítica con actitud abierta.

### **RESUMEN CLARO**

Aprender a mirar y comprender obras de arte y cine con curiosidad, disfrutando de la experiencia para ampliar su propia creatividad.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado observa obras diversas, reflexiona sobre lo que transmiten, respeta distintas visiones creativas y conecta lo visto con su propio mundo interior.

### **NO ES**

No es memorizar una lista de autores o fechas históricas. No es copiar un cuadro. Es entender por qué una imagen nos impacta.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado analiza el uso del color en una película de animación y explica cómo influye en las emociones de la escena.

analizar

## **CE.4 · Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poni...**

### **TEXTO OFICIAL**

Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

### **RESUMEN CLARO**

Investigar cómo y por qué se hicieron ciertas obras de arte para inspirarse y encontrar soluciones creativas propias.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado observa obras de arte, investiga sus materiales y mensajes, y reflexiona sobre cómo el contexto influye en lo que el artista quiso transmitir.

### **NO ES**

No es memorizar fechas de cuadros ni nombres de autores. No es copiar una obra famosa. Es entender el cómo y el porqué para aprender de ello.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Investigar el uso del color en el arte pop y crear un collage que use esa misma lógica visual para un tema actual.

analizar

### 3. Criterios de evaluación

#### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p><b>Seleccionar la información recogida de diversas fuentes sobre diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales artísticas, analizando los principales elementos que las caracterizan y desarrollando el pensamiento crítico, con curiosidad, sensibilidad y respeto.</b></p> <p>Identificar el contexto social e histórico de obras artísticas, analizando su función, valores y la representación de género para valorar el patrimonio cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis escrito o presentación visual donde identifica el contexto, la finalidad y la perspectiva de género de obras plásticas seleccionadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado de obras de arte significativas mediante fichas técnicas que incluyan el estudio del papel de la mujer y el contexto histórico.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitarse a la descripción formal o técnica de la obra (colores, formas) ignorando el análisis del contexto social y la perspectiva de género.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
1.2	CE.1	<p><b>Reconocer el contexto que rodea a diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiéndolas de forma oral y/o escrita, haciendo uso del vocabulario específico, con interés y respeto.</b></p> <p>Analizar obras de arte mediante guías de observación para explicar por qué es fundamental proteger y conservar el patrimonio cultural como herencia colectiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis técnico y crítico de una obra artística, identificando sus valores culturales y proponiendo acciones para su conservación preventiva.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio de casos de monumentos o piezas artísticas locales degradadas, donde se debate sobre el impacto de la pérdida del patrimonio en la identidad social.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la valoración del patrimonio con un examen memorístico de historia del arte, sin vincularlo a la necesidad de protección y conservación física.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
1.3	CE.1	<p><b>Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico propio, identificando profesiones relacionadas con la práctica plástica, visual y audiovisual como forma de enriquecimiento personal.</b></p>	
2.1	CE.2	<p><b>Identificar los rasgos particulares de cada lenguaje artístico, mostrando interés y respeto a los diferentes tipos de derechos de autoría.</b></p> <p>Explicar el proceso creativo desde la idea inicial hasta el resultado final, justificando las decisiones tomadas y evitando el uso de clichés o estereotipos visuales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un diario de aprendizaje o memoria técnica donde describe las fases de su creación y analiza la influencia de referentes culturales diversos.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante la fase de bocetado y finalización de un proyecto artístico, el alumnado reflexiona sobre cómo ha transformado su idea inicial en una obra física.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la calidad técnica del dibujo final sin valorar la reflexión escrita sobre el proceso creativo o la superación de prejuicios estéticos.</p>	<p><b>Portfolio</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p><b>Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando una mirada estética hacia el mundo de forma abierta y respetando la diversidad.</b></p> <p>Analizar y comparar obras propias, de compañeros y del patrimonio mediante guías, fomentando el respeto por la diversidad cultural y el desarrollo de la sensibilidad estética.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza fichas de análisis o comentarios escritos donde identifica elementos visuales en obras diversas, comparando sus propios trabajos con referentes artísticos y de sus compañeros.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividades de crítica guiada en el aula donde se proyectan obras y se comparan con los ejercicios prácticos realizados por los estudiantes.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la capacidad de análisis crítico y estético con la destreza técnica o calidad plástica del dibujo realizado por el alumno.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
2.3	CE.2	<p><b>Valorar la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, mostrando un comportamiento respetuoso con la libertad de expresión desde un punto de vista inclusivo.</b></p>	
3.1	CE.3	<p><b>Exteriorizar sus ideas y sentimientos, a través de la experimentación, utilizando materiales, instrumentos, soportes y técnicas adecuadas a unos fines expresivos propios, enriqueciendo su pensamiento creativo y personal.</b></p> <p>Identificar y explicar obras artísticas de diferentes épocas, analizando sus elementos visuales y el papel de la mujer para ampliar el repertorio visual propio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde identifica autores, estilos y elementos formales, incluyendo una reflexión sobre la perspectiva de género.</p> <p><i>Contexto:</i> Actividad de visionado y debate sobre obras de arte históricas y contemporáneas, seguida de la redacción de un comentario crítico guiado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la capacidad de dibujo o técnica plástica del alumno en lugar de su capacidad de análisis crítico y comprensión del contexto cultural.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Representar con creatividad sus propias vivencias y su visión del mundo, recurriendo a su propio imaginario y a su sensibilidad, esforzándose en superarse, aumentando su propio conocimiento y el de sus iguales, así como su autoestima</b></p> <p>Expresar y justificar razonadamente las sensaciones, emociones y opiniones personales que despierta la observación de obras artísticas, manteniendo una actitud de respeto hacia otras interpretaciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un comentario crítico, escrito u oral, sobre una obra visual donde identifica emociones propias y justifica su opinión estética mediante argumentos coherentes.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras la visualización de una obra o exposición, se organiza un debate o diario de clase donde cada estudiante explica qué le transmite la pieza.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la capacidad de argumentar la experiencia estética con la simple descripción técnica de los elementos formales de la obra de arte.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Argumentar</b></p>
3.3	CE.3	<p><b>Realizar un proyecto artístico individual con creatividad, de forma consciente en la generación de mensajes propios y mostrando iniciativa en el manejo de materiales, soportes y herramientas, con criterios de sostenibilidad.</b></p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p><b>Desarrollar colaborativamente y con creatividad producciones con una intención comunicativa, planificando el proceso creativo y asumiendo diferentes roles durante las sucesivas etapas del proceso..</b></p> <p>Identificar y analizar técnicas y lenguajes artísticos en diversas obras, relacionándolos con su contexto histórico y social mediante la búsqueda eficaz de información.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de análisis o presentación digital donde identifica materiales, técnicas y el contexto histórico de diversas producciones artísticas seleccionadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación guiada sobre un movimiento artístico específico donde el alumnado debe explicar cómo la tecnología de la época influyó en el resultado final.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar la destreza técnica en la ejecución de un dibujo en lugar de la capacidad de identificar y contextualizar las técnicas analizadas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
4.2	CE.4	<p><b>Exponer el proceso de elaboración y el resultado final de proyectos artísticos, valorando la opinión de los demás.</b></p> <p>Identificar elementos visuales en obras artísticas variadas para integrarlos de forma original y creativa en sus propios proyectos y composiciones plásticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza producciones plásticas o visuales donde se aprecia la aplicación consciente de recursos técnicos y expresivos extraídos del análisis previo de referentes culturales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis colectivo de obras de distintos estilos y épocas seguido de la creación de un proyecto artístico que fusione elementos de los lenguajes estudiados.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la capacidad de memorización de estilos artísticos en lugar de la aplicación práctica y creativa de sus lenguajes en la obra propia.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>

## 4. Saberes básicos

### Educación Plástica, Visual y Audiovisual

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Patrimonio artístico y Géneros artísticos a lo largo de la historia del arte, desde la perspectiva de género. cultural. Manifestaciones culturales y artísticas pertenecientes al patrimonio local y global: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico, incorporando además la perspectiva de género	
2	Elementos formales Lenguaje visual como forma de comunicación. de la imagen, el Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y lenguaje visual y comunicativas	
3	audiovisual. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura	
4	Dibujo técnico como lenguaje	
5	Introducción al dibujo técnico. Introducción a la Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio. Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación, nuevos formatos digitales	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Expresión artística y Proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. gráfico plástica. imagen Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. y comunicación visual Su uso en el arte y sus características expresivas	
2	y audiovisual. técnicas y procedimientos Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Técnicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Profesiones vinculadas con los ámbitos plásticos, visuales y audiovisuales.	
2	Perspectiva de género y ruptura de estereotipos. Conocimiento, valoración, promoción de la vocación profesional.	
3	Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción y creación de propuestas gráfico-plásticas, diseño y publicidad y fotografía. lenguaje audiovisual y multimedia, en diferentes espacios culturales y artísticos, teniendo en cuenta las normas de netiqueta	
4	Lenguaje y vocabulario específico vinculado al ámbito gráfico-plástico, al diseño y publicidad, a la fotografía y al lenguaje audiovisual y multimedia. Conocimiento y uso	
5	Respeto por la diversidad.	
6	Asumir el error como forma de aprendizaje/ idea del fracaso como forma de aprendizaje.	
7	El esfuerzo como método camino para lograr metas, objetivos... Respeto por la diversidad.	
8	Asumir roles de forma colaborativa.	
9	Aceptación y comprensión de la existencia de roles diversos que hay que conocer, respetar y valorar, Actitud abierta.	
10	Autocrítica.	
11	Curiosidad.	
12	Iniciativa.	
13	Sensibilidad.	
14	Pensamiento crítico.	

## 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.

### CE.1 · 15 % Rubrica generica

Conocer y valorar, sin sesgo de género, distintas manifestaciones plásticas, visuales y audiovisuales a través de la recepción activa y el uso de diversas herramientas, mostrando curiosidad, sensibili...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con ayuda docente algunos elementos básicos de manifestaciones artísticas, sin establecer vínculos con su contexto histórico-social ni reconocer la importancia de su conservación. <i>Ejemplo: Nombra una obra de arte conocida pero es incapaz de explicar su origen o por qué debe ser protegida.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe rasgos generales de producciones artísticas y reconoce, siguiendo pautas guiadas, algunos factores sociales básicos que las rodean, mostrando una actitud receptiva hacia la protección del patrimonio. <i>Ejemplo: Completa una ficha técnica sobre un monumento local mencionando su época y una norma básica para su mantenimiento.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica con claridad la relación entre manifestaciones artísticas seleccionadas y su contexto histórico, valorando el patrimonio como testimonio de la cultura y argumentando razonadamente la necesidad de su conservación. <i>Ejemplo: Realiza una exposición oral donde analiza cómo una obra refleja los valores de su sociedad y propone medidas concretas para su protección.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente la evolución de los valores sociales a través del arte, integrando diversos ejemplos y demostrando un compromiso activo en la difusión y defensa de la preservación del patrimonio cultural y artístico. <i>Ejemplo: Diseña un folleto o campaña digital que conecta obras de diferentes épocas, justificando su relevancia histórica y promoviendo acciones de concienciación ciudadana para su salvaguarda.</i>

**CE.2 · 20 %** **Portfolio**

Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, utilizando como referencia las producciones artísticas del patrimonio, así como las que forman parte del patrimonio, mostrando in...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada elementos de su producción plástica sin lograr explicar el proceso creativo ni establecer comparaciones con obras de sus iguales o del patrimonio cultural. <i>Ejemplo: Ficha de trabajo donde el alumno solo enumera los materiales utilizados, sin describir pasos ni intención artística.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe de manera guiada las fases de su producción y realiza comparaciones básicas con otras obras, aunque la justificación de sus opiniones es superficial y le cuesta vincular la intención inicial con el resultado obtenido. <i>Ejemplo: Comentario breve en clase donde señala que su dibujo es 'parecido' al de un compañero por el uso del color, sin profundizar en el significado.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica de forma razonada el proceso desde la intención hasta la realización, comparando su obra con la de sus iguales y con referentes del patrimonio, justificando sus opiniones y mostrando una actitud abierta hacia el diálogo intercultural y la superación de estereotipos. <i>Ejemplo: Diario de aprendizaje que detalla la evolución de un proyecto de diseño, comparándolo con una obra del patrimonio artístico y justificando los cambios realizados durante el proceso.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con autonomía su producción y la ajena, integrando referentes culturales diversos y justificando con rigor técnico y estético la evolución de su trabajo, valorando el intercambio comunicativo como herramienta para la reflexión social y la ruptura de prejuicios. <i>Ejemplo: Presentación multimedia donde defiende su proyecto audiovisual, argumentando cómo su obra dialoga con una corriente artística histórica y cómo desafía estereotipos visuales contemporáneos.</i>

**CE.3 · 20 %****Observacion sistematica**

Experimentar con los lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigación y la práctica, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentim...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con ayuda constante elementos básicos de propuestas plásticas o visuales, mostrando dificultades para expresar impresiones personales o mantener una actitud de respeto hacia las manifestaciones artísticas analizadas. <i>Ejemplo: Identificación errática de colores o formas básicas en una imagen sin capacidad de descripción técnica.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe propuestas plásticas y audiovisuales sencillas utilizando un vocabulario técnico limitado, expresando sus gustos personales de forma guiada y mostrando una actitud de respeto básica hacia la diversidad de expresiones. <i>Ejemplo: Ficha de análisis dirigida donde el alumno señala elementos compositivos básicos y comenta brevemente si le gusta la obra.</i>
3	Adquirido	70-89%	Selecciona y analiza con propiedad diversas propuestas plásticas y audiovisuales, utilizando terminología específica para describir sus elementos y argumentando con respeto el disfrute estético que le producen, enriqueciendo su propio imaginario. <i>Ejemplo: Comentario crítico escrito sobre una obra de arte donde se analizan técnica, color y composición, justificando la respuesta emocional generada.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza de forma crítica y autónoma propuestas de diversos estilos y épocas, integrando la experiencia estética en su cultura artística individual y comunicando reflexiones profundas que demuestran una interiorización creativa y sensible de la obra. <i>Ejemplo: Presentación multimedia comparativa entre dos obras de distintas épocas, relacionando sus elementos visuales con la intención comunicativa y el impacto en el espectador.</i>

**CE.4 · 20 %** **Portfolio**

Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un re...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de manera aislada y con dificultad algunos elementos básicos de las técnicas y lenguajes artísticos, necesitando ayuda constante para reconocer la intención o el contexto de una producción cultural.</p> <p><i>Ejemplo: Ficha de trabajo incompleta donde solo se señalan colores o formas sin identificar la técnica pictórica ni el propósito de la obra.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce rasgos generales de técnicas y lenguajes artísticos y realiza, bajo supervisión continua, un análisis descriptivo de producciones culturales, identificando de forma elemental su proceso y contexto.</p> <p><i>Ejemplo: Comentario breve de una obra donde se nombra la técnica (ej. grabado) y se describe lo que se ve, pero sin profundizar en el porqué de su recepción.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Reconoce con precisión técnicas y lenguajes artísticos, analizando de forma guiada y respetuosa el proceso, el producto y su contexto, utilizándolos como fuente de inspiración para la generación de ideas propias.</p> <p><i>Ejemplo: Guion de análisis de una obra contemporánea donde se explica la relación entre los materiales usados, la intención del autor y el contexto social de la pieza.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza con profundidad y autonomía las técnicas, lenguajes e intenciones de diversas producciones, estableciendo conexiones complejas entre el contexto y la recepción, y transfiriendo estos hallazgos de forma creativa a sus propias respuestas artísticas.</p> <p><i>Ejemplo: Ensayo visual o comparativa crítica entre dos producciones culturales de distintos contextos, integrando los lenguajes analizados en un boceto original para un proyecto personal.</i></p>

## 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 portafolios 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 videoconstrucción 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.