

Educación plástica visual y audiovisual · 3.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 10/07/2026 21:50

8 Competencias	21 Criterios	14 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso de profundización: la complejidad de los saberes básicos aumenta significativamente y se introducen criterios que exigen razonamiento abstracto y modelización. Se acerca la toma de decisiones de itinerario para 4.º ESO.

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

Materia	Educacion plastica visual y audiovisual
Curso	3.º ESO
Comunidad Autónoma	Galicia
Decreto autonómico	Decreto 156/2022, de 15 de septiembre
Particularidad	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, y describir sus particularidades y su papel como transmisoras de conceptos, valores y convicciones, 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	OBJ2	Analizar diversas producciones artísticas y culturales, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una visual estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	
CE1.4	OBJ3	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizarlas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporarlas a su cultura personal y su imaginario propio.	
CE1.5	OBJ3	Argumentar la satisfacción producida por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones, y expresar la opinión personal de forma abierta.	
CE1.6	OBJ6	Explicar 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.	
CE2.1	OBJ4	Analizar de manera guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas, e incorporarlas con creatividad en las producciones propias.	
CE2.2	OBJ5	Expresar conceptos, ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas y visuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	
CE2.3	OBJ2	Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, lo imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	
CE2.4	OBJ7	Realizar un proyecto gráfico-plástico, con creatividad y de manera consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	
CE3.1	OBJ4	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus procesos y 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 plásticas y visuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	
CE3.3	OBJ6	Utilizar con creatividad referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE3.4	OBJ7	Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de manera consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas de creación gráfico-plástica.	
CE3.5	OBJ8	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones gráfico-plásticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, procurando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	
CE4.1	OBJ2	Analizar de manera guiada diversas producciones visuales y audiovisuales, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una visual estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	
CE4.2	OBJ4	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes visuales y audiovisuales, así como sus procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, procurando y analizando la información con interés y eficacia.	
CE4.3	OBJ6	Utilizar con creatividad referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones audiovisuales propias, mostrando una visión personal.	
CE4.4	OBJ7	Realizar un proyecto audiovisual con creatividad y de manera consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	
CE4.5	OBJ8	Reconocer los diferentes usos y las funciones de las producciones y de las manifestaciones visuales y audiovisuales, y argumentar de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	
CE4.6	OBJ8	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones audiovisuales, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	

4. Saberes básicos

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los géneros artísticos.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas clave a lo largo de la historia, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: análisis de sus aspectos formales y de su contexto histórico. Particularidades del patrimonio artístico gallego.	
3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno: geometría en la naturaleza, la arquitectura y el diseño de objetos cotidianos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos visuales: elementos básicos, forma, color y textura.	
2	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
3	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	

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	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: manipular, reproducir, aislar, transformar y asociar.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
4	Introducción a los sistemas de representación. Sistema diédrico: vistas. El croquis isométrico.	
5	Factores y etapas del proceso creativo. Elección de materiales y técnicas, realización. El croquis.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	
2	Imagen en movimiento. Características, origen y evolución. El cine y la animación.	
3	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de manera individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales 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
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de visores de realidad aumentada para superponer el estado original de una obra arquitectónica o pictórica sobre su estado actual degradado, facilitando la comprensión visual de la conservación. • Infografías táctiles y diagramas de flujo que desglosen los materiales y técnicas artísticas (pigmentos, aglutinantes) vinculándolos con la época histórica y sus valores sociales dominantes. • Galerías de imágenes comparativas que enfrenten obras de arte canónico con manifestaciones de arte urbano actual, analizando patrones visuales comunes y cambios en el mensaje simbólico.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un 'Cuaderno de Restaurador' que combine bocetos técnicos, muestras de color y justificaciones éticas sobre la intervención en una obra dañada de libre elección. • Producción de un video-ensayo o crítica artística multimodal donde el alumnado defienda la importancia de un bien patrimonial local frente a una amenaza urbanística ficticia. • Creación de una maqueta o prototipo tridimensional que represente una reinterpretación contemporánea de un símbolo artístico histórico, utilizando materiales reciclados para simbolizar la sostenibilidad.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Proyecto 'Curador por un día': el alumnado elige una temática social actual (feminismo, ecología, migración) y selecciona obras históricas que la representen para diseñar su propia exposición virtual. • Debate de roles sobre la restitución de obras de arte a sus países de origen, permitiendo que asuman posturas de diferentes agentes (arqueólogos, directores de museos, ciudadanos locales). • Realización de un 'Safari Fotográfico' de elementos patrimoniales del barrio, donde deben capturar detalles visuales que reflejen la identidad de su comunidad para una galería colectiva.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar organizadores gráficos comparativos que incluyan muestras táctiles, paletas de color físicas y esquemas compositivos simplificados para contrastar la obra propia con referentes del patrimonio. • Ofrecer bancos de vocabulario visual y descriptivo mediante tarjetas con iconos que representen conceptos técnicos (claroscuro, perspectiva, saturación) para facilitar la articulación de la justificación artística. • Presentar modelos de 'diarios de proceso' en diversos formatos (vídeo-time-lapse, esquemas de bocetos anotados y registros de audio) que muestren la evolución real desde el boceto inicial hasta el acabado final.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un 'videoblog de autor' donde el alumnado narre oralmente su proceso creativo, señalando físicamente sobre su obra los aciertos y las desviaciones respecto a la idea original. • Diseñar una 'guía de sala' interactiva (digital o física) en la que el alumno actúe como comisario, comparando su producción con una obra de un compañero y una pieza histórica mediante etiquetas de texto o códigos QR. • Elaborar un mapa conceptual visual que conecte los elementos de su obra con estereotipos culturales analizados en clase, usando hilos, colores o flechas para justificar su superación o reinterpretación.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar dinámicas de 'crítica constructiva ciega' donde el alumnado deba adivinar la intención comunicativa de la obra de un par antes de que el autor la explique, fomentando el diálogo intercultural. • Permitir la elección del referente del patrimonio cultural con el que compararse, habilitando temas de cultura popular, arte urbano o tradiciones locales que conecten con su identidad personal. • Establecer un sistema de 'metas de progreso personalizadas' donde la valoración no recaiga solo en el resultado estético, sino en la capacidad de identificar y explicar un cambio técnico concreto logrado durante el proyecto.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar diagramas de 'despiece visual' mediante capas de acetato o herramientas digitales (tipo Photoshop/GIMP) para aislar y observar por separado la composición, la paleta cromática y el esquema de iluminación de una obra. • Implementar estaciones de análisis sensorial que incluyan reproducciones táctiles en relieve de las obras y paisajes sonoros o música de la época que evoquen la atmósfera emocional de la pieza analizada. • Proporcionar guías de observación con organizadores gráficos que empleen iconos para identificar elementos del lenguaje visual (puntos de fuga, tipos de planos, texturas) facilitando la decodificación de la imagen.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un 'Sketchnote' o diario visual de pensamiento donde el alumnado traduzca su experiencia estética mediante una combinación de dibujo rápido, símbolos y palabras clave en lugar de un texto crítico convencional. • Grabar un vídeo-ensayo breve o 'Art-Reel' en el que el alumno narre su análisis visual utilizando herramientas de edición para señalar y ampliar detalles específicos de la obra mientras explica su interpretación. • Diseñar un 'Moodboard' físico o digital que recoja la esencia de la obra analizada a través de muestras de texturas, paletas de color y tipografías que demuestren la interiorización de su estilo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la libre elección del objeto de estudio dentro de un repositorio diverso que incluya desde arte clásico y contemporáneo hasta estética de videojuegos, diseño de moda o arte urbano. • Organizar una 'Subasta de Crítica' donde los alumnos asuman roles (historiador, escéptico, coleccionista) para debatir el valor estético y emocional de una propuesta, fomentando el respeto y el juicio crítico. • Vincular el análisis con un proyecto de 'Artivismo' personal, donde el alumnado deba encontrar y analizar obras que resuenen con una causa social que les interese, conectando la cultura artística con su identidad.

CE.4

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para que el alumnado perciba y comprenda la información artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar reproducciones en relieve o muestras matéricas reales para identificar texturas y técnicas pictóricas mediante el tacto y la vista de forma simultánea. • Facilitar infografías interactivas que desglosen los elementos del lenguaje visual (ritmo, equilibrio, tensión) en obras de distintas épocas con apoyos de audio descripción. • Ofrecer guías de análisis con organizadores gráficos que vinculen visualmente la intención del autor con el contexto social y los materiales utilizados en la obra.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la comprensión de los lenguajes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborar un portfolio de procesos (físico o digital) que recoja la experimentación con diferentes lenguajes plásticos mediante bocetos, grabaciones de audio o secuencias fotográficas. • Reinterpretar una producción cultural clásica utilizando herramientas digitales contemporáneas o técnicas mixtas para demostrar la comprensión del mensaje y la intención original. • Exponer el análisis de una obra mediante un mapa de 'visual thinking' o una narrativa audiovisual que conecte gráficamente el producto final con su recepción en el contexto actual.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y fomentar la autonomía en el análisis artístico.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos de 'investigación técnica' donde el alumnado deba descubrir los materiales y procesos ocultos tras una obra para resolver un enigma artístico planteado en el aula. • Permitir la libre elección de la producción cultural a analizar, integrando manifestaciones actuales como el arte urbano, el diseño de personajes de videojuegos o la estética del cine contemporáneo. • Organizar un simulacro de comisariado artístico colaborativo donde deban seleccionar y justificar la inclusión de obras en una exposición virtual basada en una temática social de su interés.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Crear estaciones de exploración matérica donde el alumnado pueda tocar y experimentar con diferentes soportes (papel de distintos gramajes, acetatos, mallas metálicas) y texturas antes de decidir cuál se ajusta mejor a su intención expresiva. • Utilizar organizadores visuales dinámicos que desglosen el proceso creativo en fases (ideación, bocetado, experimentación técnica y acabado) mediante iconos y ejemplos reales de artistas contemporáneos que empleen lenguajes diversos. • Ofrecer videotutoriales breves accesibles mediante códigos QR en el aula que demuestren técnicas específicas (como el estarcido, el claroscuro o el modelado) para que el alumnado pueda revisar el procedimiento técnico a su propio ritmo durante la creación.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega del proyecto final en diversos formatos: desde una producción plástica tradicional (lienzo, escultura) hasta una obra digital (pintura digital, modelado 3D) o una instalación efímera documentada fotográficamente. • Implementar un 'Diario de Proceso' multimodal donde el alumnado pueda registrar su evolución mediante bocetos, notas de voz, esquemas conceptuales o fotografías de las pruebas fallidas, valorando la reflexión crítica sobre el error. • Establecer roles de 'consultoría técnica' en el aula, donde alumnos que dominen una herramienta específica (un software de edición o una técnica de acuarela) ayuden a otros, fomentando la comunicación y la autoconfianza a través de la enseñanza entre iguales.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar proyectos basados en 'desafíos de identidad' donde el tema central sea abierto (ej. 'Mi refugio visual') para que el alumnado conecte la producción artística con sus propias emociones, intereses culturales o vivencias personales. • Ofrecer una 'matriz de complejidad técnica' graduable, donde el alumnado elija el nivel de dificultad del soporte o la técnica a aplicar, permitiendo que cada estudiante ajuste el reto a su nivel de competencia actual para evitar la frustración. • Organizar una curaduría participativa en la que el alumnado decida cómo y dónde exponer sus obras (galería virtual, intervención en pasillos, exposición física), dándoles autonomía sobre la difusión de su visión del mundo.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar visores de realidad aumentada o mapas interactivos que superpongan capas de información técnica (esquemas compositivos, paletas cromáticas, texturas) sobre monumentos o arte urbano del entorno cercano. • Ofrecer catálogos de referentes locales en formatos multisensoriales, incluyendo muestras físicas de materiales autóctonos (piedra, cerámica, forja) y modelos 3D simplificados de elementos arquitectónicos para su exploración táctil. • Proporcionar guías de análisis visual que utilicen organizadores gráficos específicos para descomponer las 'singularidades' de una obra (ritmo, proporción, simbología) mediante iconos y códigos de color en lugar de solo texto.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que la 'apropiación' del referente se demuestre mediante diversos productos: un 'remix' digital fotográfico, una reinterpretación escultórica con materiales reciclados o un rediseño de identidad visual para un comercio local. • Implementar el uso de 'bitácoras de proceso' multimodales donde el alumnado pueda documentar su evolución creativa mediante bocetos rápidos, grabaciones de audio explicativas o secuencias de fotos del 'paso a paso'. • Facilitar herramientas de composición asistida (plantillas de rejillas modulares, software de diseño vectorial o collage físico) para que la destreza motriz no sea una barrera al reinterpretar los patrones artísticos del entorno.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto con la identidad personal permitiendo que el alumnado elija un 'objeto de estudio' de su propio barrio o cultura familiar, convirtiéndolos en expertos ante el grupo. • Diseñar desafíos de 'búsqueda del tesoro estético' fuera del aula, donde deban capturar detalles visuales específicos que les generen curiosidad, fomentando la autonomía y la conexión emocional con su contexto social. • Organizar una exposición final con roles diversificados (comisariado, montaje, diseño de cartelería, mediación cultural) para que cada estudiante encuentre un propósito relevante según sus intereses en el proceso artístico.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la información técnica y artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar bancos de texturas y paletas cromáticas interactivas que vinculen el código hexadecimal digital con la mezcla física de pigmentos mediante simuladores de color. • Implementar guías visuales mediante códigos QR en el aula que dirijan a micro-demostraciones en vídeo sobre el manejo de herramientas específicas (gubias, pinceles, software de edición vectorial). • Presentar los conceptos de composición y encuadre mediante el uso de visores físicos recortados y superposiciones digitales de rejillas (regla de los tercios, proporción áurea) sobre obras clásicas.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el dominio de las técnicas y tecnologías.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de proyectos híbridos donde el alumnado elija entre un soporte físico tradicional, un modelado 3D digital o una pieza de 'light painting' fotográfico. • Fomentar el uso de diarios de aprendizaje visual (Visual Thinking) donde el proceso creativo se documente mediante bocetos rápidos, capturas de pantalla de capas de edición o grabaciones de audio explicativas. • Ofrecer plantillas de andamiaje para el diseño de proyectos, desde guiones gráficos (storyboards) impresos hasta herramientas de prototipado rápido digital para organizar la narrativa visual.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para captar el interés y mantener el esfuerzo.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos artísticos de 'temática abierta' basados en problemas sociales reales del entorno cercano, permitiendo que el alumno elija el lenguaje artístico que mejor conecte con su identidad. • Organizar una galería virtual colaborativa (tipo ArtSteps o Padlet) donde el alumnado asuma roles de comisariado, crítica de arte o diseño de montaje, otorgando autonomía en la difusión de su obra. • Establecer niveles de complejidad técnica opcionales (insignias de maestría) que permitan al alumnado decidir si profundizar en el realismo analógico o en la experimentación con filtros y algoritmos digitales.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar un 'Muestrario de Contextos' que compare cómo una misma obra cambia su significado al exponerse en un museo, en un muro urbano o en una red social visual, usando ejemplos reales de artistas contemporáneos. • Ofrecer guías de 'Curaduría Visual' en formatos diversos (infografías interactivas o audios) que expliquen técnicas de montaje, iluminación y etiquetado de obras según el perfil del espectador. • Proporcionar modelos de portafolios profesionales de distintas ramas (diseño gráfico, escenografía, ilustración) para que el alumnado identifique diferentes lenguajes técnicos y formas de proyectar su identidad artística.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la elección del formato de difusión final: desde el diseño de una exposición física en el centro hasta la creación de una galería virtual 360º o un catálogo digital interactivo. • Implementar el 'Elevator Pitch Artístico', donde el alumnado debe adaptar la explicación oral o signada de su obra para tres destinatarios distintos: un niño, un experto en arte y un posible empleador. • Utilizar diarios de aprendizaje multimodales (mezclando bocetos, notas de voz y vídeos del proceso) para documentar la evolución del proyecto y facilitar la autoevaluación del desarrollo personal.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto con un fin social real (Aprendizaje-Servicio), permitiendo que el alumnado elija una entidad local para la que diseñar una intervención artística específica. • Establecer dinámicas de 'Crítica Constructiva por Pares' basadas en roles elegidos (el técnico, el creativo, el público objetivo), fomentando la autonomía y la relevancia social del trabajo. • Crear un 'Mapa de Metas Personales' donde cada estudiante conecte sus intereses vocacionales con las competencias técnicas desarrolladas en el proyecto, ajustando el nivel de desafío a sus expectativas.

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 **2 horas**

Localiza el decreto autonómico que desarrolla el RD 217/2022 para la ESO en tu CCAA. Identifica las 8 competencias específicas (CE), 16 criterios de evaluación y 17 saberes básicos distribuidos en 4 bloques: 'Expresión plástica y visual', 'Comunicación audiovisual', 'Dibujo técnico' y 'Lenguaje y técnicas artísticas'. Anota las orientaciones metodológicas y la organización por horas semanales (3 h/semana).

Tip: Imprime en A3 los cuadros de saberes y criterios y pégamelos en la pared: los verás a diario y te ayudarán a mantener el foco LOMLOE.

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

Elabora una tabla con las 8 CE y sus 2 criterios cada una (16 en total). Numéralos según el orden del decreto. Relaciona cada criterio con los saberes básicos que lo desarrollan (los 17 saberes). Usa colores para marcar los bloques. Esta lista será la base de tu programación.

Tip: No copies literalmente las CE: transfórmalas en una pregunta corta: '¿Qué sabrá hacer el alumno?' Por ejemplo, CE1 puede ser 'Analizar obras plásticas y visuales'.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos **1.5 horas**

Selecciona los criterios que evaluarás en cada situación de aprendizaje (SDA). Como tienes 3 horas semanales, prioriza entre 4 y 6 criterios por SDA. Decide los instrumentos: análisis de producciones, observación directa, pruebas prácticas (no memorísticas), portfolios. Por ejemplo, para trabajar la composición visual, el instrumento principal es la creación de una obra original.

Tip: Evita pruebas escritas teóricas: en Plástica, el 80% del peso debe ser práctico. Si usas un examen, que sea de reconocimiento visual o resolución de problemas con lápiz.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **1.5 horas**

Distribuye los 17 saberes en tres trimestres, asegurando coherencia con los criterios. Cada trimestre cubre aproximadamente 1/3 de los saberes. Por ejemplo: 1er trimestre: expresión gráfica y color (saberes 1-5); 2º: comunicación audiovisual y fotografía (saberes 6-11); 3º: diseño y dibujo técnico (saberes 12-17). Ajusta según la progresión.

Tip: No repartas los saberes de forma mecánica: agrúpalos por proyectos reales. Por ejemplo, un proyecto de stop-motion puede cubrir saberes de animación, guion y edición.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3 horas

Crea una situación de aprendizaje (SDA) que integre varios criterios y saberes. Para 3º ESO, ejemplos: 'Crear un cartel publicitario sobre un tema social' (1er trimestre), 'Producir un cortometraje de 60 segundos' (2º trimestre), 'Diseñar un objeto funcional en 3D' (3er trimestre). Cada SDA debe incluir objetivos, contenidos, metodología activa y evaluación formativa con rúbricas.

Tip: Cada SDA debe responder a un reto real: vincula con el entorno del centro (ej. diseñar la señalética del instituto). La inspección valora la conexión con la realidad.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Define el peso de cada criterio de evaluación en la nota final (sumando 100%). Por ejemplo: CE1 (10%), CE2 (15%), etc. Asegura que la suma de criterios de cada bloque sea coherente. Establece también el peso de cada trimestre (normalmente 33,3% cada uno, o progresivo 20-30-50). Incluye la nota de atención a la diversidad (no puede superar el 10% del total).

Tip: Deja un 10% de la nota para la autoevaluación y coevaluación: los alumnos valoran su proceso y el de sus compañeros con una rúbrica sencilla. La inspección lo exige en LOMLOE.

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

Recoge las medidas de atención a la diversidad: adaptaciones curriculares significativas y no significativas, métodos de recuperación (no exámenes de recuperación, sino nuevas situaciones de aprendizaje). Para quienes no superen un criterio, diseña un plan de refuerzo con actividades personalizadas. Incluye también la evaluación de competencias clave (comunicación, aprender a aprender, etc.) usando la rúbrica del centro.

Tip: La recuperación en Plástica no es un examen: el alumno debe volver a producir la tarea con mejoras. Por ejemplo, si suspendió un dibujo en perspectiva, repite el ejercicio con pautas adicionales.