

Proyectos artísticos · 1.º Bachillerato · Galicia

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

Normativa Decreto 157/2022, de 15 de septiembre

Generado 26/05/2026 18:50

5 Competencias	19 Criterios	8 Saberes
--------------------------	------------------------	---------------------

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

Índice

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

1. Resumen normativo

Materia	Proyectos artisticos
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Galicia
Decreto autonómico	Decreto 157/2022, 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

Proyectos Artísticos

OBJ1 · Generar y perfeccionar ideas de proyecto consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creati...

TEXTO OFICIAL

Generar y perfeccionar ideas de proyecto consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. - El desarrollo de la creatividad es un desempeño fundamental de esta materia.

OBJ2 · Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico considerando los recursos disponible...

TEXTO OFICIAL

Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto. - La adecuada planificación de las fases y del proceso de trabajo de un proyecto artístico condiciona su desarrollo y su resultado final.

OBJ3 · Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnic...

TEXTO OFICIAL

Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno. - La realización efectiva de proyectos artísticos, individuales o colectivos, comporta, entre otras tareas, la correcta selección de espacios, técnicas, medios y soportes, así como el reparto de las distintas funciones que hay que desempeñar en las diferentes fases del proceso.

OBJ4 · Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto intercambiando ideas, comentarios y opinio...

TEXTO OFICIAL

Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno. - La puesta en común de las distintas fases del proyecto y el intercambio de ideas, comentarios y opiniones al respecto, ya sea entre sus responsables o con otras personas, permite asegurar la evaluación interna y externa de los avances realizados y del logro de la intención inicial expuesta, así como incorporar, en su caso, posibles aportaciones de mejora. - Son especialmente relevantes las reacciones del público receptor.

OBJ5 · Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los d...

TEXTO OFICIAL

Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción. - El tratamiento de la documentación, tanto física como digital, es un componente esencial de todo proyecto artístico.

3. Criterios de evaluación

Proyectos Artísticos

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	Generar y perfeccionar ideas de proyecto consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	
CE1.2	OBJ2	Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.	
CE1.3	OBJ3	Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	
CE1.4	OBJ3	Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional, relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.	
CE1.5	OBJ4	Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y solicitando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.	
CE1.6	OBJ4	Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.	
CE1.7	OBJ5	Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.	
CE1.8	OBJ5	Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	
CE1.9	OBJ5	Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.	
CE2.1	OBJ1	Generar y perfeccionar ideas de proyecto consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.	
CE2.2	OBJ1	Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.	
CE2.3	OBJ2	Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.	
CE2.4	OBJ3	Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.	
CE2.5	OBJ3	Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE2.6	OBJ3	Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.	
CE2.7	OBJ4	Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y solicitando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones.	
CE2.8	OBJ4	Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial expuesta, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.	
CE2.9	OBJ5	Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.	
CE2.10	OBJ5	Registrar las distintas fases del proyecto adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.	

4. Saberes básicos

Proyectos Artísticos

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.	
2	Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.	
3	Estrategias de superación del bloqueo creativo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.	
2	Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.	
3	Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.	
4	Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.	
5	Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.	

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 del contenido	<ul style="list-style-type: none">• Presentar casos de estudio de artistas que muestren sus cuadernos de bocetos y procesos de prototipado en diferentes soportes (vídeo, muestras físicas, portfolios digitales).• Ofrecer un andamiaje visual con diagramas de flujo para la toma de decisiones sobre relevancia artística, viabilidad y sostenibilidad, aplicado a ejemplos de distintas disciplinas artísticas.• Facilitar herramientas digitales interactivas que permitan explorar cómo cambios en materiales, escala o contexto modifican la viabilidad del proyecto.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Permitir documentar el proceso de ideación en formatos variados: diario escrito, audio-diario, vídeo o mapas visuales.• Ofrecer opciones para presentar la propuesta final: pitch oral, vídeo, informe escrito, prototipo físico o modelo digital.• Posibilitar la evaluación crítica mediante una rúbrica de autoevaluación, una forma de retroalimentación entre pares o un análisis comparativo escrito.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación	<ul style="list-style-type: none">• Permitir elegir la disciplina artística del proyecto (artes visuales, escénicas, digitales) para conectar con intereses personales.• Ofrecer niveles de desafío ajustables: desde generación guiada con restricciones predefinidas hasta exploración abierta para alumnado avanzado.• Incorporar sesiones de retroalimentación con público real (artistas locales, compañeros de otros cursos) para aumentar la relevancia y la motivación.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la planificación de proyectos artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer plantillas de planificación en formatos digital (tabla dinámica en hoja de cálculo) y físico (póster con cronograma dibujado) para que el alumnado elija el que mejor se adapte a su estilo de organización. • Presentar ejemplos de planificación de artistas profesionales mediante vídeos time-lapse de procesos creativos, storyboards visuales y textos narrativos que describan las fases y la toma de decisiones. • Explicar los criterios de sostenibilidad (materiales reciclados, consumo energético, etc.) a través de una infografía interactiva y una lista de verificación que el alumnado pueda consultar durante la planificación.
Acción y expresión	Facilitar múltiples formas de expresión del proceso de planificación y sus resultados	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el plan del proyecto se presente como un documento escrito, un guion gráfico ilustrado o un vídeo narrado donde se expliquen las fases y los plazos. • Ofrecer la opción de mostrar el presupuesto como una hoja de cálculo, un esquema con dibujos de materiales y costes, o un informe oral grabado con justificación de partidas. • Aceptar que la evaluación de la sostenibilidad se represente mediante un diagrama de impacto ambiental, una maqueta con materiales alternativos o un póster comparativo de opciones.
Implicación / motivación	Impulsar la motivación mediante la elección, la relevancia contextual y el desafío ajustable	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija la tipología de proyecto artístico (instalación efímera, mural colectivo, performance, etc.) para vincular la planificación con sus intereses personales. • Invitar a un artista o gestor cultural local a compartir en vídeo los retos de planificación reales que enfrenta, generando conexión entre el contenido académico y el mundo profesional. • Organizar un taller de planificación exprés por equipos con un tiempo límite y restricciones presupuestarias simuladas, donde el grupo ganador reciba feedback detallado del docente y de los compañeros.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer el contenido del proyecto a través de mapas visuales, tutoriales en vídeo y textos con apoyos gráficos que muestren ejemplos de proyectos artísticos de diferentes disciplinas. • Presentar los conceptos de espacio, técnica, medio y soporte mediante estaciones de exploración donde el alumnado manipule materiales y observe resultados. • Utilizar un glosario visual e interactivo con los términos clave del proyecto, accesible en línea y en formato físico para consulta durante el proceso.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado documente su proceso creativo mediante diarios visuales, grabaciones de audio o portfolios digitales, según su preferencia. • Ofrecer plantillas estructuradas para la planificación del proyecto que incluyan secciones de objetivos, fases y reflexión, con opción de completarlas de forma escrita, visual o auditiva. • Evaluar el proyecto final a través de una rúbrica que valore tanto la presentación oral como la exposición física o digital, dando opción a elegir el formato de entrega.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija el tema del proyecto entre varias opciones que conecten con su contexto local o intereses personales (arte urbano, diseño sostenible, instalación interactiva, etc.). • Proponer roles rotativos dentro del grupo (coordinador, documentalista, técnico, comunicador) para que cada estudiante experimente diferentes funciones y descubra fortalezas. • Ofrecer niveles de dificultad ajustables en las técnicas y materiales a utilizar, de modo que el proyecto pueda adaptarse al nivel de destreza de cada estudiante sin perder el desafío.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del proceso y criterios de evaluación del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una rúbrica visual con iconos, texto y ejemplos de trabajos previos que ilustren los niveles de logro en la fase de intercambio de ideas y recepción de feedback. • Presentar un guion gráfico (storyboard) de las fases del proyecto con códigos QR que enlacen a vídeos breves de artistas explicando cómo integran aportaciones externas. • Facilitar un mapa conceptual interactivo que relacione conceptos clave (actitud abierta, evaluación compartida, repercusión en el entorno) con recursos auditivos y textuales.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples opciones para que el alumnado muestre cómo comparte y evalúa el proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir documentar las fases del proyecto mediante un diario visual (fotografías, bocetos, audios) en lugar de solo texto escrito, explicando cómo incorporaron comentarios. • Posibilitar la realización de una presentación oral interactiva (usando herramientas como Menti o Nearpod) donde el público receptor pueda votar o comentar en tiempo real. • Ofrecer la opción de crear un podcast o vídeo-diario donde el alumno reflexione sobre las aportaciones recibidas y las mejoras implementadas, con subtítulos opcionales.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Fomentar la motivación mediante la relevancia, la elección y la autorregulación.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer que cada alumno elija el formato de difusión de su proyecto (exposición, performance, instalación, etc.) para aumentar la conexión con sus intereses artísticos. • Incluir la opción de seleccionar a qué tipo de público dirigir el proyecto (compañeros, familia, comunidad local, redes sociales) para dar sentido real a la evaluación externa. • Establecer hitos de autoevaluación con rúbricas simples y contratos de aprendizaje donde el alumno defina cómo incorporará las sugerencias recibidas, promoviendo la autonomía.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la documentación del proyecto artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer plantillas visuales (mapas conceptuales, diagramas de flujo) que muestren las fases del proceso creativo y su correspondiente documentación. • Presentar ejemplos reales de documentación de proyectos artísticos en diferentes formatos (portfolio físico, blog, video-diario, archivo digital). • Facilitar glosarios visuales y audios explicativos de términos técnicos (dossier, memoria, ficha técnica) junto con sus aplicaciones prácticas en proyectos artísticos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión para la elaboración y archivo de la documentación del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre un portfolio digital (web, PDF interactivo) o físico (carpeta con bocetos, fotografías, textos manuscritos) para documentar el proceso. • Ofrecer la opción de grabar videodiaros o audios reflexivos en lugar de textos escritos para registrar el proceso creativo y las decisiones tomadas. • Posibilitar la creación de una línea del tiempo interactiva (herramienta digital o mural físico) que organice y archive los hitos del proyecto.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación en la tarea de documentación del proyecto artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a elegir al alumnado el tema o enfoque del proyecto artístico (por ejemplo, intervención urbana, instalación, performance, obra gráfica) para que la documentación cobre sentido personal. • Proponer que el portfolio o memoria del proyecto se presente ante un tribunal simulado (compañeros/as, profesorado de otras materias o agentes culturales externos) para darle autenticidad y audiencia real. • Incorporar elementos de gamificación como insignias o puntos por cumplir hitos de documentación (entrega a tiempo de bocetos, registro diario, archivo ordenado).

Cómo programar paso a paso

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

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el Real Decreto 243/2022 de Bachillerato y el decreto autonómico de tu comunidad que desarrolla el currículo de Proyectos Artísticos. Extrae las 5 competencias específicas, los 15 criterios de evaluación y los 8 saberes básicos organizados en 2 bloques.

Tip: Descarga el anexo del decreto autonómico en PDF y usa la función de búsqueda para localizar 'Proyectos Artísticos' rápidamente; evita consultar fuentes no oficiales.

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

Elabora una tabla con las 5 competencias específicas y, para cada una, los criterios de evaluación asociados. Numera cada criterio según el orden oficial (por ejemplo, 1.1, 1.2, etc.). Relaciona cada criterio con los saberes básicos que moviliza.

Tip: Agrupa los criterios que compartan saberes para visualizar posibles agrupaciones en las situaciones de aprendizaje; usa colores para cada competencia específica.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Analiza los 15 criterios: identifica los que son esenciales (evaluables en todas las SDA) y los complementarios (evaluables en alguna SDA). Decide qué instrumentos (rúbrica, diario de aprendizaje, producto final, etc.) usarás para cada criterio, teniendo en cuenta las 3 horas semanales.

Tip: No asignes más de 3 criterios por instrumento para evitar sobrecarga de evaluación. Prioriza criterios que impliquen procesos creativos y reflexivos propios de la materia.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1 hora

Divide los 8 saberes en tres bloques temporales (trimestres) considerando su progresión lógica y la duración de los proyectos. Procura que cada trimestre cubra saberes de los dos bloques oficiales.

Tip: Empieza con saberes de ideación y experimentación en el primer trimestre, desarrollo de proyectos en el segundo, y difusión/evaluación en el tercero; así construyes una secuencia coherente.

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

Redacta una situación de aprendizaje por trimestre que integre al menos 3 competencias específicas y 5 criterios de evaluación. Describe la tarea final (ej. intervención artística, portfolio digital) y las fases de trabajo. Incluye los saberes trabajados.

Tip: Aprovecha el contexto del centro (efemérides, exposiciones locales) para dar autenticidad a las SDA. Define un producto final que requiera toma de decisiones creativas, no solo reproducción técnica.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1-2 horas

Acuerda con el departamento el peso de cada criterio en la calificación trimestral y final. Decide cómo se combinan las notas de las SDA (media ponderada, notas independientes, etc.). Documenta el sistema en la programación.

Tip: Pondera con mayor peso los criterios de proceso (experimentación, reflexión) frente a los de producto final; así evitas que un mal resultado puntual desmotive al alumnado.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Incluye medidas universales y específicas (DUA) para las SDA, así como el plan de recuperación para el alumnado que no supere los criterios. Define actividades de refuerzo y mecanismos de re-evaluación (ej. mejora del producto).

Tip: Diseña la recuperación como una oportunidad de mejora del mismo producto, no como un examen adicional; así mantienes el enfoque competencial y reduces la carga docente.

Este documento es una ayuda de trabajo generada por Corrigiendo.es a partir de datos curriculares oficiales estructurados y de un enriquecimiento didáctico sintetizado con IA (Gemini). Revisa siempre la normativa vigente de tu administración educativa antes de incorporarlo literalmente a documentos administrativos del centro.