

Artes escénicas · 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 23:41

5 Competencias	11 Criterios	9 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

Materia	Artes escenicas
Curso	1.º ESO
Comunidad Autónoma	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	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

Artes Escénicas

CE.1 · Practicar la expresión y comunicación de emociones, ideas, acciones y temas de interés a través del cuerpo, la voz, el m...

TEXTO OFICIAL

Practicar la expresión y comunicación de emociones, ideas, acciones y temas de interés a través del cuerpo, la voz, el movimiento y/o el texto para promover la salud y desarrollar el autoconocimiento, las habilidades sociales y las habilidades expresivas y comunicativas.

RESUMEN CLARO

Aprender a valorar cómo el teatro y el arte reflejan la identidad de una sociedad y por qué debemos proteger nuestro legado cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga obras clave, analiza los mensajes sociales que transmiten y debate sobre la importancia de conservar las tradiciones escénicas como memoria viva de la humanidad.

NO ES

No es memorizar una lista de dramaturgos y fechas históricas. No es estudiar teoría del arte aislada. Es entender el arte como un testimonio vivo de valores.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza una escena de una obra clásica y diseña una campaña para redes sociales que explique su relevancia social actual.

[conectar](#)

CE.2 · Practicar técnicas corporales, técnicas de improvisación y/o técnicas de composición de secuencias de movimiento y/o de ...

TEXTO OFICIAL

Practicar técnicas corporales, técnicas de improvisación y/o técnicas de composición de secuencias de movimiento y/o de escenas, a través de la ejecución de propuestas escénicas, para explorar habilidades interpretativas y creativas.

RESUMEN CLARO

El alumnado comenta sus propias creaciones artísticas y las de otros, comparándolas con referentes culturales para valorar el proceso creativo y la diversidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado justifica sus decisiones creativas, analiza su evolución desde la idea inicial hasta el resultado final y dialoga sobre diferentes estilos artísticos sin prejuicios.

NO ES

No es memorizar fichas técnicas ni juzgar si un trabajo es bonito o feo. No es una descripción vacía de materiales sin reflexión sobre la intención.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado presenta un boceto de vestuario teatral explicando su inspiración y lo compara con diseños de sus compañeros y de un autor clásico.

explicar

CE.3 · Implicarse en el proceso creativo de una obra escénica, a través de proyectos colaborativos e inclusivos, para potenciar...

TEXTO OFICIAL

Implicarse en el proceso creativo de una obra escénica, a través de proyectos colaborativos e inclusivos, para potenciar las oportunidades de desarrollo personal, social y artístico.

RESUMEN CLARO

Aprender a mirar y disfrutar de obras visuales y audiovisuales con respeto para ampliar su bagaje cultural y creatividad personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras de arte, vídeos o escenografías, reflexiona sobre lo que ve y explica cómo estas experiencias influyen en su propia visión creativa.

NO ES

No es memorizar fechas de cuadros ni hacer exámenes teóricos de historia. No es simplemente mirar sin pensar ni criticar de forma destructiva.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Visionado de una escena teatral grabada para identificar cómo la iluminación y el vestuario crean una atmósfera específica y compartir sensaciones.

analizar

CE.4 · Poner en escena y representar obra/s escénica/s, a través de distintas herramientas tecnológicas y artísticas, para vive...

TEXTO OFICIAL

Poner en escena y representar obra/s escénica/s, a través de distintas herramientas tecnológicas y artísticas, para vivenciar el hecho escénico, valorar el patrimonio inmaterial cultural y experimentar posibilidades transformadoras.

RESUMEN CLARO

Investigar cómo se hacen las obras de teatro para entender su mensaje y usarlas como inspiración en proyectos creativos propios.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa obras escénicas, identifica sus trucos técnicos y reflexiona sobre su impacto para obtener ideas que pueda aplicar en sus propias creaciones.

NO ES

No es memorizar nombres de autores o fechas históricas. No es solo ver una obra pasivamente. No es copiar un estilo sin entender por qué se usa.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Tras ver un fragmento de teatro de sombras, el alumnado identifica cómo se usa la luz y crea una escena breve usando esa técnica.

[analizar](#)

CE.5 · Ser espectadores activos, contextualizar y analizar de forma crítica obras referentes de arte dramático y danza del patr...

TEXTO OFICIAL

Ser espectadores activos, contextualizar y analizar de forma crítica obras referentes de arte dramático y danza del patrimonio escénico clásico y contemporáneo, para desarrollar el pensamiento propio y la identidad cultural manifestando interés y valoración de la importancia del patrimonio como fuente de enriquecimiento cultural, de respeto a la diversidad y de desarrollo individual y social. Tanto el arte dramático como la danza son lenguajes que precisan conocer sus códigos y la conjugación de sus elementos para poder comprenderlos. A partir de la familiarización mediante la recepción en vivo, la observación de vídeos, el análisis de lecturas o de otros recursos audiovisuales, de los componentes de las distintas manifestaciones artísticas, el alumnado será capaz de reconocer las características más relevantes y códigos expresivos de las diferentes piezas escénicas.

RESUMEN CLARO

El alumnado crea obras escénicas propias usando diferentes técnicas para transmitir sus ideas y sentimientos de forma personal y segura.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con recursos expresivos, elige los materiales adecuados y diseña pequeñas piezas teatrales o performances que reflejan sus inquietudes personales y su visión del mundo.

NO ES

No es memorizar un guion ajeno sin sentido. No es repetir ejercicios técnicos vacíos. No es simplemente actuar; es ser autor y creador del mensaje expresivo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Crear y representar en grupos una escena muda de dos minutos que simbolice el miedo al cambio usando solo telas y luces.

crear

3. Criterios de evaluación

Artes Escénicas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Expresar, de forma respetuosa y saludable, emociones, ideas, acciones y temas de interés a través del cuerpo, la voz, el movimiento y/o el texto de forma individual y en equipo.</p> <p>Identificar el contexto histórico y social de obras escénicas, analizando su función comunicativa y los valores de igualdad o género que transmiten a la sociedad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo escrito o digital sobre una obra teatral, identificando su contexto histórico, finalidad social y la representación de roles de género.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de fragmentos de obras clásicas y contemporáneas para debatir en grupo sobre su impacto social y la evolución de los personajes femeninos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar elementos técnicos de artes plásticas o visuales (pintura, escultura) debido a un error de copia en el texto legal, en lugar de centrarse en la dramaturgia.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>
1.2	CE.1	<p>Demostrar habilidades comunicativas, a través de la interpretación, el diálogo y la colaboración en procesos creativos.</p> <p>Analizar obras del patrimonio de las artes escénicas para comprender su valor histórico y cultural, reconociendo la importancia de proteger y conservar estas manifestaciones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis guiado, por escrito o en soporte digital, sobre una obra o espacio escénico patrimonial, justificando razonadamente su necesidad de conservación.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de fragmentos de teatro clásico o visita a un teatro histórico, seguido de una ficha de análisis sobre su relevancia cultural.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrarse exclusivamente en artes plásticas (pintura o escultura) olvidando que en esta materia el patrimonio debe vincularse a las artes escénicas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Valorar</p>
1.3	CE.1	<p>Trabajar en equipo aceptando la diversidad de opiniones y pluralidad de identidades y mostrando pensamiento crítico ante los estereotipos.</p>	
2.1	CE.2	<p>Utilizar técnicas básicas de ejecución e interpretación de arte dramático o de danza para el desarrollo de la competencia artística, potenciando la expresión y regulación de emociones y la seguridad en sí mismo.</p> <p>Explicar razonadamente el proceso creativo desde la idea inicial hasta la representación final, evitando prejuicios y valorando la diversidad cultural en sus propuestas escénicas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un diario de clase o portfolio donde describe las fases de creación de su escena, justificando sus decisiones estéticas y el rechazo de estereotipos.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesión de reflexión grupal e individual tras una representación teatral, analizando la evolución desde el boceto o guion hasta la puesta en escena.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar exclusivamente la calidad técnica de la actuación final en lugar de evaluar la capacidad del alumno para explicar su proceso de creación.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: Explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Realizar improvisaciones guiadas o libres individuales o grupales, utilizando el cuerpo, la voz o los instrumentos y desarrollando la creatividad y la autoconfianza.</p> <p>Comentar y analizar obras escénicas propias y ajenas siguiendo pautas dadas, valorando la diversidad cultural y estética con una actitud de respeto y curiosidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o comentario guiado sobre una representación teatral o danza, identificando elementos básicos y comparando diferentes propuestas estéticas.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras el visionado de una escena o la realización de una improvisación, el grupo completa una guía de observación para identificar aciertos y diversidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la valoración estética guiada con la simple expresión de gustos personales subjetivos sin vinculación con los elementos técnicos del lenguaje escénico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
3.1	CE.3	<p>Participar en procesos creativos escénicos o coreográficos de forma individual y/o colaborativa, mostrando respeto a ideas, emociones y sentimientos del grupo y contribuyendo a la inclusión.</p> <p>Identificar y describir elementos visuales y audiovisuales en manifestaciones escénicas de diversas épocas, analizando su impacto estético y social desde una perspectiva de género.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o un portfolio digital donde recopila y comenta ejemplos de escenografía, vestuario o iluminación de diferentes periodos históricos.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de fragmentos teatrales y posterior debate guiado para seleccionar elementos plásticos significativos que reflejen la evolución del lenguaje escénico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad del dibujo o la técnica artística del alumno en lugar de su capacidad crítica para analizar la función de la plástica en el espectáculo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Desempeñar diferentes roles dentro del proceso creativo en equipo, fomentado la colaboración, el respeto y el valor del esfuerzo individual para el bien común.</p> <p>Justificar las emociones y opiniones personales tras la recepción de obras artísticas, compartiendo impresiones con respeto y fundamentando el disfrute estético de forma abierta.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una crítica teatral o un comentario de audición donde explica razonadamente qué elementos de la puesta en escena han provocado su respuesta emocional.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras asistir a una representación teatral o visionar un fragmento coreográfico, se organiza un foro de debate o se redacta un diario de espectador.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la validez de la emoción sentida por el alumno en lugar de calificar su capacidad para explicar y argumentar dicha experiencia estética.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Argumentar</p>
4.1	CE.4	<p>Poner en escena y representar piezas escénicas dentro y/o fuera del centro educativo, mostrando iniciativa y capacidad de toma de decisiones.</p> <p>Identificar y analizar las características de diferentes lenguajes escénicos y técnicas artísticas, relacionándolas con su contexto histórico, social y tecnológico mediante la investigación activa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde clasifica técnicas escénicas y explica cómo el contexto histórico influyó en su desarrollo y estética.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis comparativo de fragmentos de obras teatrales de distintas épocas para identificar el uso de la tecnología y el lenguaje corporal según su contexto.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la memorización de fechas y nombres históricos en lugar de la capacidad de relacionar el contexto con los rasgos técnicos y expresivos de la obra.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Utilizar herramientas digitales en la creación de propuestas escénicas, conjugando diferentes elementos sonoros, plásticos y visuales.</p> <p>Identificar elementos de distintos lenguajes artísticos mediante guías de observación para integrarlos de manera creativa en sus propias representaciones o ejercicios escénicos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis de una obra y ejecuta una breve escena donde aplica conscientemente un recurso técnico o estético previamente identificado.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras ver fragmentos de diversas artes escénicas, los estudiantes seleccionan un recurso técnico o estético y lo ensayan en sus propias propuestas grupales.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar la evaluación al comentario teórico de la obra externa, sin comprobar la transferencia real de esos lenguajes a la práctica escénica propia.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
5.1	CE.5	<p>Identificar las características y elementos históricos, sociales, culturales y técnicos más importantes de diferentes propuestas escénicas de nuestra cultura y de otras, a través de su recepción, preferentemente en vivo, y de su análisis y comunicación contextualizada con una actitud tolerante, inclusiva y sostenible.</p> <p>Crear obras visuales o audiovisuales sencillas para comunicar emociones y pensamientos, utilizando diversos materiales y técnicas de forma experimental y creativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza producciones como máscaras, bocetos escenográficos o vídeos breves donde se aplican técnicas plásticas para transmitir una idea o sentimiento concreto.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de taller dedicadas a la creación de recursos visuales para una puesta en escena, experimentando con texturas, colores y soportes digitales.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar la calificación exclusivamente en la destreza técnica plástica sin valorar la capacidad del alumno para transmitir la emoción o idea propuesta.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Expresar</p>
5.2	CE.5	<p>Apreciar la contribución del tejido profesional escénico a la sociedad y reconocer la necesidad de la conservación del patrimonio escénico de arte dramático y de danza propio y de otras culturas, a través de la recepción en vivo de las piezas escénicas, entendidas estas como reflejo de su contexto histórico que aportan valor educativo personal y social.</p> <p>Crear y representar piezas escénicas breves, de forma individual o grupal, explicando las decisiones tomadas durante el proceso creativo y las técnicas utilizadas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una representación escénica y entrega un breve diario de clase o ficha técnica donde justifica la elección de recursos y el proceso seguido.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseño y ejecución de una improvisación dirigida o una escena corta basada en un texto propio, aplicando elementos básicos del lenguaje teatral.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad estética de la representación final, ignorando la justificación del proceso creativo y la reflexión sobre la técnica empleada.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Realizar</p>

4. Saberes básicos

Artes Escénicas

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Expresión y comunicación de emociones, ideas, acciones y temas de interés a través del cuerpo, la voz, el movimiento y el texto.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	movimiento o de escenas.	
2	Principios básicos para la ejecución técnica del arte dramático y de la danza.	
3	Técnicas de improvisación guiada y libre Repertorio teatral y coreográfico	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Herramientas y recursos para la creación escénica Talleres creativos y laboratorios interdisciplinarios	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Puesta en escena de las obras creadas.	
2	Ensayos y representación escénica El espacio escénico, iluminación, espacio sonoro y caracterización	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	poráneo.	
2	Contextualización de las obras a las que se asiste como espectadores Análisis y crítica de espectáculos escénicos.	

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 · 20 % Portfolio

Practicar la expresión y comunicación de emociones, ideas, acciones y temas de interés a través del cuerpo, la voz, el movimiento y/o el texto para promover la salud y desarrollar el autoconocimiento,...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y con ayuda directa algunos elementos de manifestaciones artísticas, sin lograr establecer vínculos con su contexto histórico o social ni reconocer la importancia de la conservación del patrimonio. <i>Ejemplo: Nombra una obra de teatro o espacio escénico histórico pero no sabe explicar en qué época se sitúa ni por qué es importante conservarlo.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe con guía los factores sociales y históricos básicos que rodean a ciertas producciones artísticas, mostrando una actitud receptiva hacia el patrimonio cultural aunque con dificultades para argumentar su necesidad de protección. <i>Ejemplo: Completa una ficha guiada sobre un corral de comedias identificando sus partes y mencionando que es un monumento que debe cuidarse.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica de forma autónoma la relación entre ejemplos seleccionados de las artes escénicas y su contexto social, valorando el patrimonio como testimonio de valores culturales y justificando razonadamente la necesidad de su conservación. <i>Ejemplo: Redacta un comentario sobre la función social de la tragedia griega, relacionando el teatro con los valores de la democracia ateniense y la importancia de sus restos arqueológicos.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente cómo diversas manifestaciones artísticas reflejan las convicciones de una sociedad, integra el patrimonio como parte de su propia identidad cultural y propone acciones o argumentos sólidos para su protección y difusión. <i>Ejemplo: Realiza una presentación comparativa entre el teatro isabelino y el actual, analizando cómo ambos reflejan su sociedad y proponiendo una campaña de sensibilización para la protección de un teatro histórico local.</i>

CE.2 · 20 % **Portfolio**

Practicar técnicas corporales, técnicas de improvisación y/o técnicas de composición de secuencias de movimiento y/o de escenas, a través de la ejecución de propuestas escénicas, para explorar habilid...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada elementos de sus producciones y las de sus compañeros sin establecer comparaciones ni explicar el proceso creativo, mostrando dificultades para expresar opiniones justificadas o reconocer influencias culturales. <i>Ejemplo: Nombra los personajes de su representación pero no explica por qué eligió ese vestuario ni cómo cambió su idea inicial.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe sus producciones y las de sus iguales siguiendo pautas guiadas, realizando comparaciones básicas y mencionando de forma somera el progreso desde la idea inicial hasta la ejecución, detectando algunos estereotipos comunes. <i>Ejemplo: Completa una ficha de autoevaluación donde señala una diferencia entre su escena y la de otro grupo, mencionando un cambio realizado durante los ensayos.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica de forma razonada sus producciones comparándolas con las de sus iguales y con referentes del patrimonio artístico, justificando sus opiniones y analizando el progreso entre la intención y el resultado para valorar el diálogo intercultural. <i>Ejemplo: Redacta una reflexión en su diario de clase comparando el uso del espacio en su coreografía con una obra vista en el teatro, explicando cómo evolucionó su propuesta para evitar clichés.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con autonomía el proceso creativo propio y ajeno, integrando comparaciones complejas con el patrimonio cultural, argumentando con rigor la evolución de su trabajo y proponiendo soluciones creativas que superan estereotipos de forma activa. <i>Ejemplo: Presenta una comparativa multimedia entre su producción y una obra clásica, justificando técnicamente cada fase del proceso y debatiendo sobre la diversidad cultural en la puesta en escena.</i>

CE.3 · 20 % **Portfolio**

Implicarse en el proceso creativo de una obra escénica, a través de proyectos colaborativos e inclusivos, para potenciar las oportunidades de desarrollo personal, social y artístico.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de manera aislada y superficial elementos de propuestas plásticas o visuales sin realizar un análisis ni mostrar una actitud de observación o respeto hacia la experiencia estética.</p> <p><i>Ejemplo: Nombra un objeto del decorado de una obra de teatro sin ser capaz de describir su función o expresar qué sensación le produce.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Describe propuestas plásticas y visuales siguiendo pautas básicas, mostrando una actitud respetuosa y expresando de forma sencilla, aunque poco argumentada, el disfrute o las impresiones recibidas.</p> <p><i>Ejemplo: Completa una ficha dirigida sobre el vestuario y la iluminación de una representación, indicando si le ha gustado mediante frases breves y poco elaboradas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza con curiosidad diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo sus componentes con propiedad y argumentando con claridad el disfrute estético y las impresiones compartidas.</p> <p><i>Ejemplo: Redacta un comentario crítico sobre una propuesta de danza contemporánea, relacionando el uso de las proyecciones visuales con la emoción que la obra intenta transmitir.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza con profundidad y autonomía propuestas de diversos tipos y épocas, integrando la experiencia estética en su propio bagaje cultural y argumentando de forma compleja el impacto de los elementos visuales en su imaginario personal.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora una comparativa entre la estética de una tragedia clásica y una versión audiovisual moderna, justificando cómo la escenografía influye en su interpretación personal del conflicto dramático.</i></p>

CE.4 · 20 % **Rubrica generica**

Poner en escena y representar obra/s escénica/s, a través de distintas herramientas tecnológicas y artísticas, para vivenciar el hecho escénico, valorar el patrimonio inmaterial cultural y experimenta...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades significativas para identificar los rasgos básicos de las técnicas y lenguajes artísticos, incluso con apoyo constante, sin lograr establecer vínculos entre la producción y su contexto.</p> <p><i>Ejemplo: No consigue distinguir entre los elementos escenográficos y los personajes en una representación teatral breve tras varias explicaciones.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica, mediante pautas o guías estructuradas, algunos rasgos de los lenguajes artísticos y describe de forma superficial el producto final, mostrando una comprensión limitada de la intención o el contexto.</p> <p><i>Ejemplo: Completa una ficha guiada identificando el uso del color en el vestuario de una obra, pero sin explicar su relación con la emoción del personaje.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza de forma autónoma las especificidades de los lenguajes y técnicas en diversas producciones, relacionando el producto con su contexto y reconociendo su potencial como fuente generadora de ideas creativas.</p> <p><i>Ejemplo: Explica cómo el uso del espacio escénico y la iluminación refuerzan el mensaje de una escena de teatro contemporáneo analizada en el aula.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Explora con profundidad y actitud crítica las intenciones y lenguajes de producciones variadas, integrando el análisis del proceso y la recepción para proponer respuestas creativas originales y fundamentadas.</p> <p><i>Ejemplo: Compara el uso del lenguaje corporal en dos tradiciones teatrales distintas y propone una adaptación de esos recursos para una creación colectiva propia.</i></p>

CE.5 · 25 % **Portfolio**

Ser espectadores activos, contextualizar y analizar de forma crítica obras referentes de arte dramático y danza del patrimonio escénico clásico y contemporáneo, para desarrollar el pensamiento propio ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para participar en producciones artísticas, incluso con guía constante. No logra seleccionar herramientas o técnicas adecuadas y la expresión de emociones o ideas es inexistente o incoherente con la propuesta.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno permanece pasivo durante una dinámica de improvisación, sin utilizar recursos expresivos ni seguir la pauta de la actividad.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Realiza producciones artísticas sencillas siguiendo pautas directas, utilizando herramientas y técnicas básicas de forma limitada. Expresa ideas o sentimientos de manera superficial y requiere apoyo para justificar mínimamente sus decisiones creativas.</p> <p><i>Ejemplo: Participa en una representación grupal breve imitando movimientos de sus compañeros, sin aportar propuestas originales ni variar el registro vocal según la emoción solicitada.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando y aplicando herramientas y técnicas adecuadas a su intención comunicativa. Expresa con claridad su visión del mundo y emociones, justificando de forma razonada su proceso creativo.</p> <p><i>Ejemplo: Crea y representa un sketch teatral donde elige conscientemente el tono de voz y el uso del espacio para transmitir tristeza, explicando posteriormente por qué esos recursos eran adecuados.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla producciones artísticas originales y complejas con alta autonomía, integrando diversas herramientas y lenguajes con fluidez. Demuestra una profunda reflexión crítica y autoconfianza, comunicando visiones personales complejas y evaluando con detalle el impacto de su proceso.</p> <p><i>Ejemplo: Lidera la creación de una performance multidisciplinar que combina expresión corporal y elementos sonoros para denunciar el acoso escolar, justificando cada decisión técnica desde una perspectiva estética y social.</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
Representación	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de maquetas táctiles y planos interactivos de edificios teatrales históricos (desde el teatro griego hasta el corral de comedias) para comprender físicamente la evolución del espacio escénico. • Presentación de fragmentos de obras clásicas mediante el uso de subtítulos, audiodescripción y esquemas visuales que identifiquen los valores sociales de la época representados en la escena. • Creación de un repositorio digital de 'objetos de memoria' (máscaras, vestuario, libretos) con etiquetas de lectura fácil y códigos QR que enlacen a ejemplos sonoros de cada tradición cultural.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un 'Museo Vivo' donde el alumnado elija representar un hito teatral mediante una estatua humana, un monólogo grabado o un diseño de escenografía en 3D. • Diseño de una campaña de sensibilización para la protección de un teatro local utilizando formatos diversos: podcast de entrevista, infografía digital o una breve performance de calle. • Recreación de un rito o danza tradicional documentada a través de un diario de ensayos multimodal que combine fotos, anotaciones coreográficas y grabaciones de audio.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Simulación de un 'Juicio a la Historia' donde el alumnado asuma roles de defensores de manifestaciones artísticas en peligro de desaparición, conectando con sus propios intereses culturales. • Implementación de un sistema de 'Pasaporte Cultural' donde los estudiantes elijan qué hitos del patrimonio escénico explorar según su nivel de curiosidad y autonomía. • Proyecto 'Legado Familiar': investigación y presentación de una tradición performativa (baile, canto, juego dramático) vinculada a su entorno cercano para fortalecer el sentido de pertenencia.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar la comprensión de la evolución artística y el patrimonio.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar 'Mapas de Referencias Cruzadas' que vinculen mediante códigos QR elementos de la escenografía propia con fragmentos de obras del Siglo de Oro o teatro contemporáneo, permitiendo comparar visualmente estilos y técnicas. • Presentar 'Cuadernos de Bitácora Profesionales' en formato digital interactivo que muestren el 'making-of' de producciones reales, desglosando la transición desde el boceto inicial hasta el montaje final para modelar la autoevaluación del progreso. • Proporcionar glosarios visuales y auditivos de simbología escénica (colores, texturas, iluminación) que incluyan ejemplos de diversas culturas (Teatro Nō, Kathakali, teatro callejero) para evitar el sesgo eurocéntrico en el análisis de producciones.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para comunicar el proceso creativo y la crítica artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Grabar un 'Comentario del Director' en formato podcast o vídeo-ensayo sobre su propia propuesta escénica, donde el alumno justifique sus decisiones estéticas comparándolas con las de un compañero. • Crear un 'Moodboard Comparativo' digital donde el alumnado superponga imágenes de su producción con obras del patrimonio artístico, utilizando etiquetas de texto o audio para explicar las influencias y rupturas detectadas. • Realizar una 'Defensa en Rol' donde, asumiendo el papel de un crítico de arte o un escenógrafo histórico, el alumno analice su propio progreso y el de sus pares mediante un debate reglado sobre la superación de estereotipos en escena.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el diálogo intercultural y la valoración del intercambio.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar un sistema de 'Crítica Constructiva Gamificada' mediante el intercambio de tarjetas de 'hallazgos' y 'desafíos' entre grupos, premiando la detección de influencias culturales diversas en el trabajo ajeno. • Permitir la elección de un 'Espejo Cultural' (una obra del patrimonio mundial que resuene con su identidad personal) como base para realizar la comparación obligatoria de la competencia específica. • Organizar 'Galerías de Procesos' donde el foco no sea el resultado final, sino los 'puntos de giro' o cambios de opinión documentados, celebrando el error y la rectificación como hitos de aprendizaje artístico.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender la información estética.	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar 'partituras visuales' de una escena que desglosen mediante iconos y códigos de color los elementos plásticos (iluminación, escenografía, vestuario) de forma simultánea al visionado. • Ofrecer maquetas táctiles o muestras de texturas de materiales escenográficos reales para que el alumnado con dificultades de percepción visual pueda 'tocar' la estética de la propuesta analizada. • Presentar el análisis de una obra mediante 'moodboards' digitales interactivos que vinculen fragmentos de vídeo con las referencias pictóricas o cinematográficas que inspiraron su estética.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la interiorización de la experiencia artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un 'diario de espectador' en formato collage visual o mural digital (tipo Padlet), donde sustituyan la crítica escrita por una selección de imágenes y texturas que evoquen su respuesta emocional. • Realizar una 'réplica plástica' de una escena analizada mediante el diseño de una caja escénica en miniatura (diorama) que capture la atmósfera y el uso del color observado. • Grabar un 'vlog de reacción estética' centrado exclusivamente en la simbología de los objetos y el espacio, permitiendo la expresión oral frente a la redacción de informes técnicos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el interés y el disfrute estético.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar el rol de 'Curador Artístico': el alumnado elige qué propuesta analizar entre un catálogo diverso (teatro de sombras, danza contemporánea, performance o teatro de objetos) según sus intereses personales. • Diseñar un 'Desafío de Reinterpretación' donde deban proponer un cambio estético radical en una escena vista (ej. pasar de estética expresionista a minimalista) para ver cómo cambia su propia experiencia. • Organizar 'Debates de Impacto' utilizando tarjetas de roles (el escenógrafo, el iluminador, el figurinista) para que analicen la obra desde una perspectiva profesional específica, aumentando la relevancia de la tarea.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para la comprensión de lenguajes escénicos.	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de partituras de movimiento y diagramas de flujo escénico que traduzcan el texto dramático a códigos visuales y espaciales claros. • Audiodescripciones de puestas en escena icónicas que enfatizen la intención comunicativa de la iluminación, el color y la escenografía más allá del texto. • Glosarios interactivos de lenguajes no verbales (proxémica y kinésica) mediante clips cortos de teatro físico y danza-teatro para identificar intenciones sin mediación verbal.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para el análisis de la producción artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un 'Cuaderno de Dirección' multimodal que combine bocetos de vestuario, listas de reproducción de atmósfera sonora y esquemas de movimiento. • Recreación de la recepción de una obra mediante la producción de un podcast de crítica teatral o un vlog de opinión asumiendo diferentes roles de público. • Diseño de una maqueta física o virtual (escenografía) que represente el contexto histórico y la intención del autor mediante el uso simbólico de objetos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para conectar con el contexto y la creación.	<ul style="list-style-type: none"> • Simulacro de 'Pitching' creativo donde el alumnado debe convencer a un comité de producción sobre la relevancia y vigencia actual de una obra clásica. • Elección de 'Itinerarios de Análisis': el alumnado decide si investigar el proceso creativo (ensayos y descartes), el producto final o el impacto social de la obra. • Desafío de 'Arqueología Escénica' donde deben rastrear elementos de lenguajes teatrales antiguos en producciones culturales contemporáneas como videoclips o videojuegos.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar 'moodboards' sensoriales que combinen paletas de colores para la iluminación, texturas de telas para el vestuario y muestras sonoras para definir la atmósfera de una escena antes de abordarla textualmente. • Presentar los referentes escénicos y fragmentos de obras mediante códigos QR que enlacen a diferentes versiones de una misma escena: teatro físico, radioteatro y teatro de sombras, para visualizar distintas soluciones técnicas. • Modelar las técnicas de expresión corporal mediante el uso de espejos con guías visuales adhesivas y grabaciones en cámara lenta que permitan descomponer el movimiento y la intención gestual.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el producto final de la creación artística sea intercambiable: una representación en vivo, la grabación de un cortometraje, o el diseño técnico completo (planos de luces y sonido) de una propuesta escénica. • Ofrecer un 'menú de herramientas creativas' donde el alumnado elija si prefiere expresar la emoción de la escena a través de la interpretación actoral, la composición de un espacio sonoro (Foley) o el diseño de la escenografía. • Facilitar diarios de proceso multimodales donde la reflexión crítica sobre la evolución del trabajo pueda entregarse como videoblog, mapa conceptual visual o una serie de bocetos de la puesta en escena.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Implementar 'estaciones de detonantes creativos' donde los grupos elijan el punto de partida de su producción: un objeto físico (atrezzo), un conflicto social de su interés o una pieza musical contemporánea. • Establecer niveles de exposición gradual para la muestra de producciones, permitiendo que el alumnado decida el entorno de su 'estreno': ante un grupo pequeño, tras un biombo (teatro de sombras) o para toda la clase. • Utilizar contratos de rol donde cada estudiante asuma una responsabilidad específica en la producción (dirección, técnica, interpretación) basada en sus fortalezas personales, ajustando el nivel de desafío a su autoconfianza.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un 'Mapa de Referentes Interactivos' del entorno cercano que incluya clips de audio de leyendas locales, vídeos de danzas tradicionales de la zona y fotografías de la arquitectura del barrio para usarlos como estímulos escénicos. • Utilizar organizadores gráficos que comparen elementos de la cultura popular local (gigantes, procesiones, carnavales) con conceptos teatrales universales (máscara, rito, espacio escénico) mediante iconos y lenguaje simplificado. • Ofrecer guiones de piezas teatrales locales en formatos diversos: lectura fácil, audiolibros dramatizados y versiones en vídeo con lenguaje de signos para asegurar el acceso al patrimonio literario regional.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un 'Remix de Identidad' donde el alumnado elija entre realizar una coreografía que fusione un baile tradicional con estilos urbanos, grabar un podcast interpretando un mito local o diseñar un boceto de escenografía basado en un monumento cercano. • Permitir la entrega de la propuesta creativa mediante una 'Bitácora de Personaje' multimodal: puede ser un diario físico, un vlog de ensayos o una serie de fotografías narrativas que muestren la evolución de su identidad escénica. • Realizar improvisaciones basadas en 'Objetos con Memoria' traídos de casa, permitiendo que la expresión sea corporal (mimo), verbal (monólogo) o plástica (teatro de objetos) según la preferencia del estudiante.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Organizar un 'Festival de Micro-teatro de Barrio' donde el alumnado elija el tema local que más le apasione, otorgando autonomía total en la selección de la referencia cultural que desean investigar y representar. • Implementar un sistema de 'Roles de Compañía' ajustables (director, actor, técnico de luces, diseñador de vestuario) para que cada estudiante participe desde su zona de confort y desafío óptimo, reduciendo la ansiedad escénica. • Vincular las creaciones con un impacto social real, proponiendo que las piezas breves creadas a partir de las referencias culturales del entorno sean representadas ante un colectivo local (asociación de vecinos o centro de mayores).

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar las convenciones teatrales mediante guiones interactivos digitales que vinculen términos técnicos con clips de audio de paisajes sonoros y vídeos de ejemplos de iluminación en tiempo real. • Utilizar maquetas físicas del espacio escénico junto con simuladores 3D básicos para visualizar la profundidad, los niveles y la composición espacial antes de la práctica en el escenario. • Facilitar 'hojas de ruta' visuales que utilicen pictogramas y códigos de color para identificar los diferentes lenguajes (luz, sonido, movimiento) dentro de una misma secuencia dramática.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado demuestre la aplicación de técnicas mediante la creación de un 'prompt book' (libro de regiduría) digital, un vídeo-ensayo comentado o una representación en vivo. • Integrar el uso de aplicaciones de efectos de sonido (foley) y filtros de iluminación controlados por dispositivos móviles para que los estudiantes ejecuten la técnica técnica de forma intuitiva durante la acción. • Ofrecer la posibilidad de diseñar la escenografía y el vestuario mediante herramientas de diseño asistido, collage digital o construcción física, valorando la intención comunicativa sobre la destreza manual.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear 'retos de diseño' donde deban resolver un conflicto dramático usando obligatoriamente un recurso tecnológico específico (ej. crear tensión solo con una linterna y un sensor de movimiento). • Organizar el aula como una compañía de producción real donde los estudiantes elijan roles técnicos o artísticos basados en sus intereses, rotando para experimentar diversas responsabilidades. • Vincular los proyectos artísticos con estéticas de la cultura digital actual (estética glitch, lenguajes de redes sociales o videojuegos) para que el uso de la tecnología tenga un sentido identitario.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar modelos de adaptación al público mediante 'guiones comparativos' que muestren una misma escena versionada para público infantil (gestualidad amplia, léxico sencillo) frente a público adulto (uso de subtexto y pausas dramáticas). • Utilizar 'mapas de calor escénico' visuales para representar cómo la intención comunicativa y la energía actoral deben distribuirse en el espacio según la cercanía o disposición del público (teatro de calle vs. sala pequeña). • Ofrecer referentes de producciones en formatos diversos: fragmentos de radioteatro (foco en lo auditivo), teatro de sombras (foco en lo visual) y teatro inmersivo, para analizar cómo el canal condiciona la recepción del mensaje.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija el canal de 'compartición' de su producción: desde la interpretación en vivo hasta la creación de un videoteatro editado o una lectura dramatizada en formato podcast. • Proporcionar 'plantillas de dirección' con diferentes niveles de complejidad que ayuden a planificar la puesta en escena, permitiendo elegir entre anotaciones gráficas (dibujos de bloqueos) o descripciones textuales de la intención. • Implementar un 'menú de roles técnicos' para la muestra final, donde los alumnos que prefieran no actuar puedan demostrar la adaptación al público a través del diseño de iluminación, la selección de la banda sonora o la gestión de programas de mano.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular la producción a un 'Destinatario Real' significativo para ellos (ej. una residencia de ancianos, alumnos de 1.º de Primaria o una campaña en redes sociales), aumentando la relevancia social del proyecto. • Utilizar 'diarios de a bordo' creativos donde el alumnado pueda reflexionar sobre su evolución personal y los retos superados, eligiendo el formato (dibujo, audio, texto) para conectar con su propio proceso de desarrollo. • Establecer 'zonas de confort dinámicas' durante los ensayos, permitiendo que el alumnado decida el grado de exposición ante los demás (ensayo privado, ensayo ante un amigo, ensayo general) para regular el nivel de desafío percibido.

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 hora**

Localiza el decreto autonómico que desarrolla la LOMLOE para 1.º ESO y busca el anexo específico de Artes Escénicas. Identifica las 8 competencias específicas (CE), los 16 criterios de evaluación, los 17 saberes básicos agrupados en 4 bloques y la distribución horaria (3 h/semana). Marca las CE que se trabajan en cada bloque.

Tip: Imprime o guarda en PDF el anexo. Usa colores para distinguir bloques; te ayudará a visualizar la materia completa.

Paso 2 · Listar las CE y criterios **1,5 horas**

Transcribe las 8 CE y los 16 criterios de evaluación (vinculados a cada CE). Ordénalos numéricamente. Junto a cada criterio, anota los saberes que lo desarrollan (revisa el decreto: suele aparecer una tabla de relación). Ten claro qué saberes son necesarios para evaluar cada criterio.

Tip: Crea un documento en Word o Google Docs con tres columnas: CE, criterio, saberes asociados. Así evitarás tener que volver al decreto cada vez.

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

Selecciona 6-8 criterios que consideres esenciales para el primer trimestre (arranque del curso). Para cada criterio decide un instrumento de evaluación concreto: rúbrica, lista de cotejo, escala de observación, diario de aprendizaje, etc. Evita usar un mismo instrumento para todos; alterna para recoger evidencias variadas.

Tip: Para Artes Escénicas, usa rúbricas de interpretación (expresión corporal, voz, espacio) y diarios reflexivos. No te olvides de la autoevaluación del alumnado tras cada representación.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre **1,5 horas**

Reparte los 17 saberes entre los tres trimestres. Ten en cuenta los bloques: Bloque 1 (Percepción), Bloque 2 (Expresión), Bloque 3 (Creación), Bloque 4 (Contexto). Asegura que cada bloque aparece al menos una vez en el curso. No satures el primer trimestre; déjate saberes para consolidar después.

Tip: Empieza con saberes de expresión corporal y voz (Bloque 2) porque son más vivenciales y motivan al alumnado. Deja los saberes teóricos (Bloque 4) para el segundo trimestre.

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

Crea una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre que integre varios saberes y criterios. Por ejemplo, en 1.º trimestre: 'Creación de una escena a partir de un estímulo visual'. Describe la secuencia didáctica (sesiones de 55 min), los agrupamientos, los recursos necesarios y la evaluación (producto final y proceso). Ajusta la temporalización a las 3 horas semanales.

Tip: Diseña la SDA como proyecto en 6-8 sesiones. Incluye una tarea de investigación breve (contexto) y un momento de reflexión escrita. Así cubres saberes de todos los bloques.

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

Calcula el peso de cada criterio en la nota final. Por ejemplo, si tienes 16 criterios, asigna un porcentaje a cada uno según su relevancia (los de producción pueden valer más). Asegúrate de que la suma sea 100%. Registra esta ponderación en la programación didáctica y en el cuaderno del profesor.

Tip: Agrupa criterios por tipología: interpretación (40%), análisis (30%), creación (20%), actitud (10%). Comunícalo a los estudiantes desde el inicio.

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

Redacta medidas de atención a la diversidad (adaptaciones no significativas, enriquecimiento) y el plan de recuperación para criterios no superados. Para cada trimestre, prevé actividades de refuerzo y ampliación. Incluye un sistema de evaluación extraordinaria (prueba práctica o trabajo) si el alumno no ha superado la materia.

Tip: En Artes Escénicas, la recuperación puede hacerse mediante una actuación individual o en pequeño grupo; evita exámenes escritos tradicionales.