

# Artes escénicas · 2.º ESO · Aragón

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

<b>Normativa</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Estado normativo</b>	Fallback boe
<b>Generado</b>	10/07/2026 20:21

<b>3</b> Competencias	<b>6</b> Criterios	<b>20</b> Saberes	<b>3</b> SDAs
--------------------------	-----------------------	----------------------	------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

## Índice

1. Resumen normativo
  2. Comparativa Aragón vs BOE
  3. Competencias específicas (explicadas)
  4. Criterios de evaluación (con evidencia)
  5. Saberes básicos (con actividad de aula)
  6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Secuenciación trimestral
  - Situaciones de aprendizaje sugeridas
  - Sugerencias DUA por CE
  - Preguntas frecuentes específicas
  - Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

<b>Materia</b>	Artes escénicas
<b>Curso</b>	2.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Aragón
<b>Decreto autonómico</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Particularidad</b>	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
<b>Referencia normativa</b>	Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

## 2. Comparativa Aragón vs BOE

**Estado normativo:** Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para Artes Escénicas en 2.º ESO; aplica íntegramente el RD 217/2022 estatal.

### Mantiene del BOE

Sí, se mantiene todo el currículo del RD 217/2022.

**Implicación para tu programación:** Las programaciones deben basarse en las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos del Real Decreto 217/2022, sin añadidos autonómicos.

## 3. Competencias específicas

### Artes Escénicas

#### **CE.AE.1 · Describir las características de las principales manifestaciones escénicas de nuestra cultura, identificando sus element...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Describir las características de las principales manifestaciones escénicas de nuestra cultura, identificando sus elementos comunicativos y expresivos básicos y llevándolos a la práctica en actividades elementales de exploración, improvisación, dramatización, movimiento, expresión corporal y vocal y danza coreográfica. La adquisición de esta competencia implica aprender a identificar y a describir las características de algunos de los principales tipos de espectáculos escénicos, así como a relacionarlos con su función social, valorando su importancia en las transformaciones sociales de las que son origen o reflejo. En el marco del desarrollo de esta competencia, se describirán y analizarán, desde la recepción activa y con un vocabulario técnico adecuado, algunas manifestaciones escénicas representativas a las que se accederá, preferiblemente, a través de su puesta en escena, en directo o mediante reproducciones analógicas o digitales. Resultará también de utilidad el comentario de textos e imágenes y la consulta de fuentes bibliográficas. La puesta en práctica será el medio fundamental a través del cual se introduzcan las primeras técnicas interpretativas y/o dancísticas a través de breves prácticas de dramatización, improvisaciones, actividades muy pautadas en las que tengan que comunicar y expresarse vocalmente y/o corporalmente frente al grupo-clase que será su primer público. Finaliza el bloque acercándonos a las herramientas de descripción de los elementos de expresión dramática: personaje, situación, acción, conflicto.

##### **RESUMEN CLARO**

Reconocer el valor del arte y el teatro como reflejo de nuestra historia y valores, comprometiéndose con el cuidado de nuestro legado cultural.

##### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado investiga obras o espacios escénicos significativos, analiza qué ideas transmiten sobre su época y propone formas de proteger y difundir este patrimonio.

##### **NO ES**

No es memorizar una lista de autores y fechas. No es un examen de historia del arte. Es entender por qué el teatro importa socialmente hoy.

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

El alumnado analiza un teatro antiguo de su ciudad y diseña una campaña publicitaria para fomentar su conservación y uso entre jóvenes.

valorar

## **CE.AE.2 · Abordar la recreación y representación de la acción dramática, a partir de la construcción colectiva de escenas teatrales...**

### **TEXTO OFICIAL**

Abordar la recreación y representación de la acción dramática, a partir de la construcción colectiva de escenas teatrales o de pequeñas producciones dramáticas, que muestren variados tipos de personajes y conflictos, para desarrollar habilidades de comunicación y reforzar el autoconocimiento, la creatividad, la empatía, la imaginación y el espíritu emprendedor.

### **RESUMEN CLARO**

El alumnado analiza y comenta sus propias creaciones artísticas, comparándolas con otras obras para entender su evolución y romper prejuicios culturales.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado describe su proceso creativo, defiende sus decisiones estéticas frente a la clase y reflexiona sobre las diferencias entre su trabajo y el arte profesional.

### **NO ES**

No es solo describir materiales usados. No es memorizar una lista de autores. No es decir 'me gusta' sin explicar los motivos técnicos o expresivos.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Tras crear un cortometraje, el alumnado expone su proceso de edición comparándolo con una escena clásica y debatiendo sobre los clichés sociales evitados.

argumentar

## **CE.AE.3 · Desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas expresivas y creativas propias a partir del trabajo individual y gr...**

### **TEXTO OFICIAL**

Desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas expresivas y creativas propias a partir del trabajo individual y grupal a través del movimiento y la danza y de la expresión corporal con intención comunicativa de emociones, sentimientos e ideas y como vehículo de expresión artística.

### **RESUMEN CLARO**

Aprender a mirar y comentar obras artísticas con respeto, disfrutando de la experiencia para ampliar sus propios referentes y su creatividad personal.

### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado observa diversas propuestas, identifica sus elementos visuales, reflexiona sobre sus sensaciones y comparte sus impresiones respetando las opiniones de los demás compañeros.

### **NO ES**

No es memorizar datos biográficos o fechas históricas. No es simplemente decir si algo gusta o no. No es realizar un examen teórico sobre estilos artísticos.

### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Analizar el diseño de vestuario y la iluminación de una obra teatral grabada, explicando cómo influyen en la atmósfera de la escena.

analizar

## 4. Criterios de evaluación

### Artes Escénicas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.AE.1	<p><b>Identificar, con un vocabulario adecuado, las principales características de algunas manifestaciones escénicas de diferentes épocas, estableciendo relaciones con su contexto y con su función social, evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en la recepción activa de las mismas y valorándolas como medio de expresión de sentimientos, emociones e ideas.</b></p> <p>Identificar el contexto histórico y social de obras artísticas, analizando su función comunicativa y la transmisión de valores desde una perspectiva de igualdad de género.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza un análisis comparativo o ficha técnica donde identifica el contexto, la intención comunicativa y el tratamiento de género en producciones escénicas o visuales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado de fragmentos de obras teatrales o escenografías significativas, vinculándolas con su época y los valores sociales que proyectan hacia el espectador.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad técnica de una creación propia en lugar de la capacidad de análisis del contexto histórico y social de obras ajenas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Reconocer</b></p>
1.2	CE.AE.1	<p><b>Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de medios y códigos de significación escénica y de elementos de desarrollo dancístico, a través de actividades de carácter práctico para enriquecer su repertorio personal de recursos expresivos y comunicativos.</b></p> <p>Analizar obras y espacios escénicos significativos para reconocer su valor histórico y la necesidad de preservar el patrimonio cultural como memoria colectiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis guiado o una presentación sobre una obra o espacio escénico patrimonial, justificando razonadamente su importancia y conservación.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de fragmentos de teatro clásico o visita a un teatro histórico, seguido de un debate y redacción de una propuesta de puesta en valor.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar el patrimonio exclusivamente desde las artes plásticas (cuadros, estatuas) olvidando el patrimonio inmaterial, los textos dramáticos o la arquitectura de los espacios escénicos.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Valorar</b></p>
2.1	CE.AE.2	<p><b>Recrear y representar la acción dramática analizando los personajes, situaciones y conflictos dramáticos y empleando técnicas elementales de interpretación y códigos de significación escénica (técnica corporal, vocal y dramática).</b></p> <p>Justificar razonadamente el proceso de creación escénica, desde la idea inicial hasta la representación, evitando estereotipos y respetando la diversidad cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral o entrega un diario de clase donde analiza la evolución de su propuesta dramática y las decisiones creativas tomadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate grupal o reflexión individual tras una representación para analizar cómo se transformó la realidad en una pieza teatral original.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la calidad técnica de la representación final olvidando calificar la reflexión crítica sobre el proceso y los estereotipos.</p>	<p><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>Explicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.AE.2	<p><b>Participar activamente en pequeños proyectos escénicos colectivos, asumiendo diferentes funciones con iniciativa y responsabilidad, y valorando las aportaciones y experiencias del resto de integrantes del grupo.</b></p> <p>Analizar críticamente obras escénicas propias y ajenas mediante guías de observación, valorando la diversidad cultural y el proceso creativo desde una perspectiva estética y respetuosa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o comentario crítico sobre una representación teatral, identificando elementos expresivos y comparando su trabajo con el de otros referentes.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras el visionado de una obra o la realización de una muestra de clase, el alumnado completa una guía de observación estructurada.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente la opinión subjetiva del alumno en lugar de la capacidad de identificar elementos técnicos y estéticos de la puesta en escena.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
3.1	CE.AE.3	<p><b>Interpretar en grupo o en diferentes agrupaciones diferentes tipos de danzas y de expresiones coreográficas, ensayadas y memorizadas, utilizando para ello diversas fuentes de información y recursos escénicos y apreciando la importancia de la danza y los lenguajes que intervienen en ella como medio de expresión.</b></p> <p>Identificar y explicar obras visuales y escénicas de diferentes épocas, analizando sus elementos estéticos y la representación de género para ampliar el bagaje cultural propio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde clasifica obras artísticas, describe sus características formales y comenta críticamente el papel de la mujer o estereotipos de género.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de fragmentos de obras teatrales o escenografías históricas y contemporáneas, seguido de un debate y la redacción de una reseña crítica individual.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el gusto personal del alumno ('me gusta/no me gusta') en lugar de la capacidad técnica de análisis o ignorar la perspectiva de género requerida.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Analizar</b></p>
3.2	CE.AE.3	<p><b>Demostrar la capacidad para improvisar una secuencia de movimientos, libres o con un fin determinado expresiva de la improvisación en danza.</b></p> <p>Expresar y justificar razonadamente las emociones y sensaciones provocadas por una obra escénica, respetando las opiniones ajenas en un contexto de intercambio grupal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una reseña crítica o participa en una tertulia dialógica donde justifica sus emociones utilizando vocabulario específico de las artes escénicas.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de una pieza teatral o coreográfica seguido de un foro de debate y la redacción de un diario de espectador.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la argumentación del disfrute estético con la simple expresión de gustos personales sin vinculación con los elementos técnicos del lenguaje escénico.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Argumentar</b></p>

## 5. Saberes básicos

### Artes Escénicas

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El espectáculo escénico: concepto, características y función social de sus diferentes manifestaciones: teatro, danza, circo, ópera, mimo, pantomima, clown, performance ...	
2	La vocación de conciencia y transformación social de las artes escénicas, ejemplos contextualizados.	
3	Las artes escénicas y la danza como fuente de herramientas para la mejora de la salud física y psíquica: danzaterapia, expresión corporal, teatroterapia, risoterapia, psicodrama....	
4	La crítica escénica en sus aspectos básicos. Realización de críticas de espectáculos escénicos.	
5	Exploración de los instrumentos comunicativos del intérprete: expresión oral y escrita, corporal, gestual y mímica, y rítmico-musical.	
6	Descripción y análisis de los elementos de la expresión dramática: personaje, situación, acción, conflicto, espacio, tiempo.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Códigos de significación escénica: las convenciones teatrales.	
2	Las pautas del teatro: palabra, tono, mímica, gesto, movimiento, maquillaje, peinado, vestuario, accesorio, decorado, iluminación, música, sonido. Y su relación con los roles técnicos.	
3	Los instrumentos del intérprete: expresión corporal, gestual, oral y rítmico-musical.	
4	Prácticas de dramatización: juego dramático, improvisación, dramatización...	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Actividades de contacto con la lectura teatralizada: creación de sencillos monólogos o diálogos, ejercicios de entonación hablada y cantada, dicción, articulación, etc.	
6	Recreación y creación de escenas, improvisaciones, memorización e interpretación de pequeñas obras o fragmentos.	
7	Interpretación del personaje a partir de la situación, la acción, el conflicto, sus objetivos y funciones.	
8	El diseño de un espectáculo.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La danza como género escénico y los estilos de danza escénica: clásica, contemporánea, española, baile flamenco, danza-teatro, danza urbana, teatro musical...	
2	Las danzas no escénicas: étnicas, populares, históricas, de salón...	
3	Los parámetros y formas básicas del movimiento: desplazamiento, gestualidad, elevación, rotación y posición.	
4	Interpretación en grupo de diferentes danzas.	
5	Improvisación dancística, individual o por pequeños grupos, libre o pautada.	
6	Realización de proyectos coreográficos o dancísticos en los que el alumnado asuma diferentes roles externos (técnicos) e internos (como bailarines).	

## 6. 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.AE.1 · 20 % Portfolio

Describir las características de las principales manifestaciones escénicas de nuestra cultura, identificando sus elementos comunicativos y expresivos básicos y llevándolos a la práctica en actividades...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con ayuda docente algunos elementos básicos de manifestaciones artísticas, sin llegar a establecer vínculos con su contexto histórico o social ni reconocer la importancia de su conservación. <i>Ejemplo: Identificación errónea o incompleta de la época y el propósito de una representación teatral sencilla tras su visionado.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe de manera guiada los factores históricos y sociales básicos de producciones escénicas relevantes, mostrando un interés inicial por el patrimonio y reconociendo de forma superficial su valor como testimonio de la sociedad. <i>Ejemplo: Elaboración de una lista de características básicas de un corral de comedias siguiendo una plantilla estructurada.</i>
3	Adquirido	70-89%	Reconoce y explica con claridad los factores históricos y sociales que rodean a las producciones artísticas, valorando el patrimonio como testimonio de valores y convicciones, y justificando razonadamente la necesidad de su protección. <i>Ejemplo: Redacción de un comentario crítico sobre cómo una obra de teatro del siglo de oro refleja los valores de su época y por qué debe preservarse.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente la relación entre las manifestaciones artísticas y el desarrollo humano, integrando el patrimonio en la propia identidad cultural y proponiendo argumentos sólidos o acciones para su puesta en valor y conservación activa. <i>Ejemplo: Presentación multimedia comparativa que vincula una tradición escénica histórica con una manifestación actual, argumentando su impacto en la identidad social contemporánea.</i>

**CE.AE.2 · 20 %****Portfolio**

Abordar la recreación y representación de la acción dramática, a partir de la construcción colectiva de escenas teatrales o de pequeñas producciones dramáticas, que muestren variados tipos de personajes...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de manera aislada elementos de su propia producción escénica o audiovisual, pero no logra explicar el proceso creativo ni establecer comparaciones coherentes con las obras de sus compañeros o con el patrimonio cultural.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno nombra los materiales usados en su escenografía, pero no puede explicar por qué los eligió ni cómo se relacionan con la idea original.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Describe su producción y la de sus iguales siguiendo pautas guiadas, justificando sus opiniones de forma básica y reconociendo vínculos superficiales con referentes artísticos conocidos, aunque con dificultades para analizar la evolución desde la intención inicial.</p> <p><i>Ejemplo: Completa una ficha de autoevaluación donde describe los pasos seguidos para crear un personaje, comparándolo brevemente con un personaje de una obra de teatro clásica vista en clase.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explica de forma razonada el proceso que media entre la intención y la realización de su obra, comparándola con criterio con las de sus iguales y con el patrimonio cultural, justificando sus opiniones y mostrando una actitud abierta para superar estereotipos.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una exposición oral explicando cómo su propuesta de iluminación evolucionó desde el boceto hasta la puesta en escena, citando influencias del teatro expresionista y valorando las aportaciones de sus compañeros.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente y con autonomía la evolución de su trabajo, integrando referentes culturales diversos para enriquecer su discurso. Justifica sus decisiones artísticas de forma compleja, promoviendo activamente el diálogo intercultural y la deconstrucción de estereotipos en sus valoraciones.</p> <p><i>Ejemplo: Redacta un ensayo reflexivo o video-ensayo donde vincula su interpretación actoral con movimientos artísticos históricos, argumentando cómo su elección estética rompe con prejuicios sociales y fomenta la diversidad.</i></p>

**CE.AE.3 · 20 %****Rubrica generica**

Desarrollar las capacidades, habilidades y destrezas expresivas y creativas propias a partir del trabajo individual y grupal a través del movimiento y la danza y de la expresión corporal con intención...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con ayuda externa algunas propuestas plásticas o visuales, sin llegar a describirlas ni expresar una opinión razonada sobre la experiencia estética o el impacto en su imaginario. <i>Ejemplo: Identificación errática de un elemento de la escenografía en una grabación teatral sin explicar su función ni su efecto visual.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe propuestas plásticas y audiovisuales de forma superficial siguiendo pautas dadas, expresando gustos personales de manera básica y mostrando una actitud de respeto inicial en el intercambio de impresiones con el grupo. <i>Ejemplo: Breve comentario escrito sobre el uso del color en el vestuario de una obra, indicando si le agrada o no sin profundizar en la intención artística.</i>
3	Adquirido	70-89%	Selecciona y describe con detalle propuestas de diversos tipos y épocas, analizando sus elementos con curiosidad y argumentando el disfrute estético producido mediante el respeto y la escucha activa de otras opiniones. <i>Ejemplo: Ficha de análisis de una representación donde justifica cómo la iluminación y el espacio sonoro contribuyen a crear una atmósfera específica, compartiendo su visión en clase.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza de forma exhaustiva y crítica propuestas variadas, integrando la experiencia estética en su propio imaginario creativo y compartiendo reflexiones complejas que enriquecen la cultura artística colectiva del aula. <i>Ejemplo: Ensayo comparativo entre dos puestas en escena audiovisuales, vinculando la estética plástica con la narrativa emocional y proponiendo alternativas para su propio proyecto escénico.</i>

## Secuenciación trimestral

### Trimestre 1 · El Juego Dramático y el Fenómeno Escénico 35 h

#### SDA RECOMENDADA

SDA 1: '¿Qué es el teatro?'. Investigación sobre géneros escénicos y creación de un diario de espectador con críticas de obras locales o grabadas.

#### SABERES PRINCIPALES

- El espectáculo escénico: concepto, características y función social de sus diferentes manifestaciones: teatro, danza, circo, ópera, mimo, pantomima, clown, performance ...
- La vocación de conciencia y transformación social de las artes escénicas, ejemplos contextualizados.
- La crítica escénica en sus aspectos básicos. Realización de críticas de espectáculos escénicos.
- Descripción y análisis de los elementos de la expresión dramática: personaje, situación, acción, conflicto, espacio, tiempo.
- Prácticas de dramatización: juego dramático, improvisación, dramatización...

#### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Identificar, con un vocabulario adecuado, las principales características de algunas manifestaciones
- 1.2: Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de medios y códigos de signif

#### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AE.1

#### EVALUACIÓN

Observación directa del juego dramático, portafolio de críticas escénicas y pruebas de identificación de elementos dramáticos.

## Trimestre 2 · La Construcción del Personaje y la Puesta en Escena 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA 2: 'Personajes en Acción'. Montaje de micro-teatro donde cada alumno asume un rol técnico (luz, sonido, vestuario) y un rol actoral.

### SABERES PRINCIPALES

- Códigos de significación escénica: las convenciones teatrales.
- Las pautas del teatro: palabra, tono, mímica, gesto, movimiento, maquillaje, peinado, vestuario, accesorio, decorado, iluminación, música, sonido. Y su relación con los roles técnicos.
- Actividades de contacto con la lectura teatralizada: creación de sencillos monólogos o diálogos, ejercicios de entonación hablada y cantada, dicción, articulación, etc.
- Recreación y creación de escenas, improvisaciones, memorización e interpretación de pequeñas obras o fragmentos.
- Interpretación del personaje a partir de la situación, la acción, el conflicto, sus objetivos y funciones.
- Las artes escénicas y la danza como fuente de herramientas para la mejora de la salud física y psíquica: danzaterapia, expresión corporal, teatroterapia, risoterapia, psicodrama....

### CRITERIOS EVALUABLES

- 2.1: Recrear y representar la acción dramática analizando los personajes, situaciones y conflictos dramáticos.
- 2.2: Participar activamente en pequeños proyectos escénicos colectivos, asumiendo diferentes funciones.

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AE.2

### EVALUACIÓN

Rúbrica de interpretación actoral, evaluación por pares de los roles técnicos y análisis escrito del conflicto dramático.

## Trimestre 3 · Cuerpo, Ritmo y Movimiento: El Proyecto Final

35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA 3: 'Nuestra propia coreografía'. Creación colectiva de un espectáculo final que combine danza, música y expresión corporal.

### SABERES PRINCIPALES

- El diseño de un espectáculo.
- La danza como género escénico y los estilos de danza escénica: clásica, contemporánea, española, baile flamenco, danza-teatro, danzaurbana, teatro musical...
- Las danzas no escénicas: étnicas, populares, históricas, de salón...
- Los parámetros y formas básicas del movimiento: desplazamiento, gestualidad, elevación, rotación y posición.
- Interpretación en grupo de diferentes danzas.
- Improvisación dancística, individual o por pequeños grupos, libre o pautada.
- Realización de proyectos coreográficos o dancísticos en los que el alumnado asuma diferentes roles externos (técnicos) e internos (como bailarines).

### CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Interpretar en grupo o en diferentes agrupaciones diferentes tipos de danzas y de expresiones coreog
- 3.2: Demostrar la capacidad para improvisar una secuencia de movimientos, libres o con un fin determinado

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.AE.3

### EVALUACIÓN

Evaluación del proceso de creación coreográfica, ejecución técnica del movimiento y autoevaluación del trabajo grupal.

## Situaciones de aprendizaje sugeridas

### SDA 1 · Escena aragonesa, código vivo

Videopodcast para redescubrir nuestro teatro

**Reto central:** Investigar una manifestación escénica aragonesa, analizar sus códigos escénicos y recrear una escena corta, todo ello en un vídeo de 3-5 minutos dirigido a la comunidad educativa.

**Contexto.** El instituto organiza una semana cultural dedicada a las tradiciones aragonesas y pide a cada grupo de 2.º ESO que cree un contenido digital para compartir con otros cursos y familias.

**Recursos:** Dispositivos móviles o cámaras para grabación · Software de edición de vídeo (p. ej. OpenShot, Clipchamp) · Ficha de investigación (modelo) · Rúbrica de evaluación · Conexión a internet y biblioteca del centro · Material de atrezzo sencillo (telas, cartones)

**Transversales:** Educación patrimonial, competencia digital, y trabajo en equipo.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo de la semana cultural, se proyectan ejemplos de vídeos similares y se formula la pregunta guía. Los equipos eligen una manifestación escénica aragonesa de una lista propuesta o una de su localidad. <i>Evidencia:</i> Cuaderno con preguntas iniciales y elección del tema por equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	El alumnado investiga la manifestación elegida (origen, características, códigos) usando fuentes digitales y bibliográficas. Se analizan ejemplos de videopodcasts y se trabajan los conceptos de código escénico. <i>Evidencia:</i> Ficha de investigación completada con datos relevantes y vocabulario específico.
3	Aplicación al reto	1 sesión	Los equipos escriben el guion del vídeo (parte documental + escena performativa), diseñan el storyboard y preparan los elementos escénicos básicos (atrezo, vestuario). <i>Evidencia:</i> Guion completo con acotaciones y storyboard.
4	Producción y comunicación	1 sesión	Grabación y edición del vídeo. Se proporcionan pautas técnicas y los equipos trabajan en el montaje final. <i>Evidencia:</i> Vídeo final editado.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Proyección de los vídeos en clase, coevaluación mediante rúbrica (propia y entre pares), y asignación de niveles de logro a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

## SDA 2 · Descifra la danza aragonesa

Un análisis de códigos escénicos con datos propios

**Reto central:** Investigar los códigos de significación (gestos, movimientos, música, vestuario) de una danza tradicional aragonesa a partir de un vídeo, recogiendo y analizando datos propios, y crear una coreografía original que comunique una emoción (alegría, tristeza, enfado, sorpresa) aplicando esos códigos de manera creativa.

**Contexto.** El centro celebra su Jornada de Patrimonio Cultural y necesita una aportación del departamento de Artes Escénicas. Se propone investigar una danza tradicional de Aragón, analizar sus elementos expresivos y crear una reinterpretación contemporánea para mostrar a la comunidad educativa.

**Recursos:** Vídeo de danza tradicional aragonesa (ej. grabación del Grupo Alifara o similar, con permiso de uso) · Plantillas de codificación (ficha para registrar gestos, movimientos, etc.) · Papel cuadriculado o software de hoja de cálculo para gráficos · Equipo de sonido y espacio diáfano para ensayos · Material para póster (cartulina, rotuladores, impresora) o digital (Canva, Genially)

**Transversales:** Educación para el patrimonio cultural y fomento de la creatividad colectiva.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto: investigar una danza tradicional aragonesa para crear una coreografía actual. Se visiona un fragmento de vídeo (ej. jota aragonesa) y se generan preguntas iniciales: ¿Qué emociones comunica? ¿Cómo lo logra? Se forman equipos y se asigna la emoción a trabajar por sorteo. Cada equipo registra hipótesis sobre los códigos escénicos que observan. <i>Evidencia:</i> Registro individual de hipótesis iniciales en el cuaderno de bitácora.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Se introducen los conceptos de espectáculo escénico, códigos de significación (convenciones teatrales, danza) y tipos de datos observacionales. El alumnado practica el visionado sistemático de otros fragmentos (no aragoneses) para identificar y etiquetar códigos (gestos, movimientos, cambios de ritmo, etc.). Se explica cómo diseñar una plantilla de codificación y cómo representar datos (recuento, gráficos de barras). Cada equipo elabora su plantilla adaptada a la danza asignada. <i>Evidencia:</i> Plantilla de codificación completada con ejemplos y ejercicios de interpretación de gráficos.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Cada equipo visiona el vídeo de la danza tradicional aragonesa seleccionada (ej. jota de la Ribera Alta) y aplica su plantilla para recoger datos: frecuencia de gestos, tipos de pasos, uso del espacio, etc. Después, analizan los datos: calculan frecuencias, dibujan gráficos de barras y extraen patrones dominantes. En paralelo, exploran movimientos corporales que reproduzcan esos patrones de manera libre. <i>Evidencia:</i> Hoja de datos rellena y gráficos de barras (digital o papel).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
4	Producción y comunicación	2 sesiones	<p>A partir de los patrones identificados, cada equipo diseña una coreografía de 2-3 minutos que comunique la emoción asignada (alegría, tristeza, enfado, sorpresa). Ensayan, añaden elementos de vestuario o iluminación (si es posible) y elaboran un póster informativo que incluya: descripción de la danza original, gráficos de datos, explicación de los códigos utilizados y su transformación en la pieza actual. Se prepara una breve presentación oral.</p> <p><i>Evidencia:</i> Coreografiada grabada en vídeo para posterior revisión; póster terminado.</p>
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Presentación de las coreografías y los pósteres ante la audiencia real (compañeros de 1.º ESO y familias). Tras la actuación, se realiza coevaluación entre equipos mediante rúbricas y autoevaluación individual con una diana de aprendizaje. El docente asigna niveles de logro 1-4 a cada criterio basándose en las evidencias recogidas durante todo el proceso.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas por pares y autoevaluación; diana de aprendizaje.</p>

## SDA 3 · Escena para el barrio

Teatro y danza de impacto comunitario

**Reto central:** Crear una obra escénica breve (10-15 min) que integre diálogo, gesto y danza para sensibilizar a la comunidad sobre la soledad de las personas mayores, y representarla ante una audiencia real de vecinos y familiares.

**Contexto.** La asociación de vecinos del barrio ha solicitado al centro educativo una actividad cultural que aborde la soledad de las personas mayores, un problema visible en el entorno. El alumnado de 2.º ESO asume el reto de crear y representar una breve pieza escénica que combine teatro y danza para sensibilizar sobre este tema.

**Recursos:** Vestuario básico (telas, máscaras neutras) · Reproductor de música y altavoces · Cámara o móvil para grabar · Fichas de análisis y plantillas de guion

**Transversales:** Educación emocional y en valores; conciencia social y artística; competencia en comunicación lingüística y corporal.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la demanda de la asociación vecinal: crear una pieza escénica que hable de la soledad de las personas mayores. Se visiona un fragmento de teatro social y se debate: ¿puede el arte cambiar miradas? Se formula la pregunta guía y se constituyen equipos. <i>Evidencia:</i> Cuaderno de reflexión individual: ¿qué temas me preocupan de mi barrio?
2	Adquisición guiada de saberes	3 sesiones	Talleres prácticos: exploración de códigos escénicos (gesto, palabra, movimiento) y de danza expresiva. Se analizan ejemplos de teatro social y danza contemporánea. Cada equipo investiga el tema de la soledad (testimonios, datos) y decide el enfoque de su obra. <i>Evidencia:</i> Ficha de análisis de una obra modelo y diario de taller.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Creación de la obra: escribir el guion, definir personajes, diseñar la coreografía y ensayar por equipos. El docente guía y ofrece feedback. Se preparan los aspectos técnicos mínimos (espacio, atrezzo, vestuario). <i>Evidencia:</i> Guion escrito, partitura de movimientos y registro de ensayos.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Ensayo general y preparación del espacio (aula o salón del centro). Se invita a la audiencia real (asociación de vecinos, centro de día). Se realiza la representación. <i>Evidencia:</i> Grabación de la representación y hoja de asistencia.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Visionado conjunto de la grabación, coevaluación con rúbrica y autoevaluación. Cada equipo analiza el impacto de su obra (encuesta a la audiencia). Se asignan niveles de logro por criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

## Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

### CE.1

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Utilizar líneas de tiempo interactivas que vinculen hitos del teatro (desde la tragedia griega hasta el teatro de calle contemporáneo) con recorridos virtuales 360° por espacios escénicos históricos como el Teatro de Epidauro o el Corral de Comedias de Almagro.</li><li>• Presentar fragmentos de textos dramáticos clave en formatos duales: el libreto original anotado con glosarios de valores de la época y su correspondiente representación grabada o audiodescrita para comparar la intención comunicativa original con la actual.</li><li>• Exhibir maquetas táctiles y muestras físicas de elementos de caracterización (máscaras de la Commedia dell'Arte, coturnos, abanicos barrocos) para comprender la evolución técnica y simbólica de la puesta en escena a través del tacto y la vista.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"><li>• Realizar un 'Tableau Vivant' (cuadro vivo) donde el alumnado recree una manifestación artística histórica, explicando mediante un monólogo breve o un código QR grabado por ellos la importancia social de ese momento.</li><li>• Diseñar un proyecto de 'Defensa del Patrimonio Escénico' local, permitiendo elegir entre la creación de un podcast de entrevista a gestores culturales, un guion de radioteatro sobre la historia de un teatro local o un storyboard digital de restauración.</li><li>• Representar una 'Escena Espejo' donde se adapte un conflicto de una obra clásica (como la desobediencia en Antígona) a un contexto actual, demostrando mediante la interpretación corporal y textual la vigencia de los valores universales.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Simular una 'Comisión de Expertos de la UNESCO' donde el alumnado deba defender, mediante argumentos artísticos y emocionales, qué manifestación escénica de su entorno merece ser declarada Patrimonio Inmaterial.</li><li>• Implementar un desafío de 'Arqueología Teatral' en el que deban investigar y reconstruir una escena breve a partir de pistas fragmentadas (un objeto, una frase y un dibujo de vestuario), conectando el hallazgo con sus propios intereses estéticos.</li><li>• Organizar un 'Encuentro con la Memoria' invitando a personas mayores de la comunidad para que relaten sus experiencias en el teatro o fiestas populares, permitiendo que el alumnado elija cómo documentar y transformar ese testimonio en una acción performativa.</li></ul>

## CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación para la comprensión de los procesos y referentes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapas de proceso visuales que desglosen la evolución de una propuesta escénica (desde el boceto de escenografía o diseño de iluminación hasta el montaje final) para facilitar la comprensión del progreso artístico.</li> <li>• Galerías comparativas digitales que vinculen elementos visuales de las obras de los alumnos con referentes del patrimonio teatral mundial, utilizando etiquetas de texto y audio descriptivo para explicar las influencias.</li> <li>• Modelos de crítica artística en diversos formatos (vlogs de teatro, hilos de redes sociales, críticas de prensa clásica) que muestren cómo justificar opiniones estéticas y evitar prejuicios culturales.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para la comunicación de la intención artística.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bitácora de creación multimodal donde el alumno elija documentar su progreso mediante grabaciones de ensayos comentadas, esquemas visuales de la puesta en escena o diarios de audio.</li> <li>• Dinámica de 'Speed Dating' crítico para comparar producciones propias y ajenas, utilizando tarjetas de apoyo con conectores lingüísticos específicos de las artes escénicas para estructurar el diálogo.</li> <li>• Presentación de un 'Moodboard' comparativo que justifique la transición de la idea inicial a la realización final, integrando elementos plásticos y audiovisuales propios frente a los de sus iguales.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el intercambio y el diálogo intercultural.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elección autónoma del referente cultural de comparación (ej. teatro kabuki, danza contemporánea o arte urbano local) para conectar la tarea con sus intereses identitarios y estéticos.</li> <li>• Contratos de aprendizaje donde el alumno define sus propios retos técnicos en la producción visual de la obra, ajustando el nivel de complejidad de la realización a su competencia actual.</li> <li>• Foros de debate 'Sin Estereotipos' sobre sus propias creaciones, donde el feedback se centre en la intención comunicativa y el intercambio de experiencias compartidas en lugar de la evaluación punitiva.</li> </ul>

## CE.3

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar 'moodboards' interactivos que desglosen la escenografía, el vestuario y la iluminación de una obra, vinculando cada elemento visual con etiquetas de audio que expliquen su carga simbólica.</li> <li>• Ofrecer guiones sensoriales que incluyan muestras táctiles de tejidos del vestuario y paletas cromáticas físicas (muestrarios Pantone) para comprender la atmósfera plástica de la puesta en escena más allá de la observación visual.</li> <li>• Presentar videoclips comparativos de una misma escena bajo diferentes estéticas (ej. expresionismo vs. minimalismo) con pistas de subtítulos que identifiquen específicamente los códigos visuales y audiovisuales empleados.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar una 'crítica visual' mediante un videoblog o podcast de análisis donde el alumnado utilice terminología técnica para describir cómo la plástica escénica influyó en su percepción emocional de la obra.</li> <li>• Diseñar una propuesta de escenografía alternativa utilizando maquetas físicas, herramientas de diseño 3D o collages digitales, justificando la elección de materiales y texturas para alimentar el imaginario propio.</li> <li>• Crear un 'diario de espectador' multimodal que combine bocetos rápidos de la disposición espacial de los actores con anotaciones sobre el uso del color y la iluminación observados en clase.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar la dinámica 'Curador de Escena', donde los alumnos eligen una temática de su interés (videojuegos, moda urbana, cine de terror) y buscan propuestas escénicas que compartan esa estética visual.</li> <li>• Utilizar 'mapas de reacción estética' durante el visionado de fragmentos, donde el alumnado marque en una línea de tiempo sus picos de disfrute o extrañeza ante cambios bruscos de iluminación o escenografía.</li> <li>• Organizar un 'desafío de diseño' basado en problemas reales de producción, donde deban proponer soluciones plásticas creativas con recursos limitados, conectando el análisis con la práctica profesional.</li> </ul>

## CE.4

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar partituras escénicas gráficas que traduzcan el ritmo y la intensidad de una escena teatral a símbolos visuales y colores, facilitando la comprensión de la estructura dramática más allá del texto escrito.</li> <li>• Presentar el contexto histórico de una obra mediante 'estaciones de inmersión' que incluyan paisajes sonoros de la época, muestras táctiles de tejidos de vestuario y maquetas 3D del espacio escénico original.</li> <li>• Ofrecer guiones con códigos de lectura facilitada que empleen pictogramas para las acotaciones y diferentes tipografías para marcar la intención emocional de los personajes en producciones clásicas.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples medios de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el análisis de la recepción de una obra se entregue como un 'vlog de crítica teatral', un podcast de entrevista al elenco o un mapa conceptual interactivo sobre el impacto social del producto.</li> <li>• Diseñar una propuesta de reinterpretación técnica de una escena utilizando exclusivamente lenguajes no verbales (iluminación, espacio sonoro o expresión corporal) para demostrar la comprensión de la intención artística.</li> <li>• Crear un 'Cuaderno de Dirección' digital donde el alumnado pueda combinar capturas de pantalla de ensayos, grabaciones de voz con reflexiones sobre el proceso y bocetos digitales de la puesta en escena.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar un sistema de 'roles de producción' rotativos (escenógrafo, dramaturgo, crítico) para que el alumnado explore la obra desde la perspectiva profesional que más conecte con sus intereses personales.</li> <li>• Organizar un 'Laboratorio de Ideas' basado en retos donde deban transformar una técnica teatral antigua (ej. el coro griego) en una respuesta creativa a un conflicto social actual elegido por ellos.</li> <li>• Establecer un panel de autoevaluación de 'metas de proceso' donde cada estudiante decida en qué aspecto de la técnica escénica desea profundizar (voz, movimiento o análisis) según su nivel de competencia previo.</li> </ul>

## CE.5

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar los conceptos de puesta en escena mediante un 'Moodboard' interactivo que combine referentes visuales, fragmentos sonoros de atmósferas y texturas de vestuario físicas para que el alumnado comprenda la intencionalidad estética desde varios sentidos.</li> <li>• Modelar técnicas de expresión corporal realizando una misma secuencia de movimiento bajo tres 'filtros' diferentes (naturalista, expresionista y biomecánico) para que observen cómo la técnica altera el mensaje emocional.</li> <li>• Facilitar guiones y pautas de creación en formatos duales: texto con pictogramas de movimiento para las acotaciones y audios explicativos que detallen la subtextualidad de las escenas.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el producto final de la creación artística sea opcional entre una representación en vivo, una pieza de videoarte editada o un teatro de sombras digital, adaptándose a las habilidades comunicativas de cada estudiante.</li> <li>• Utilizar 'diarios de proceso' multimodales donde el alumnado pueda registrar su evolución mediante grabaciones de voz, bocetos de escenografía o esquemas de composición espacial en lugar de solo memoria escrita.</li> <li>• Implementar estaciones de trabajo técnico (mesa de luces, control de sonido, utilería) para que los estudiantes que prefieren la expresión no verbal puedan contribuir a la narrativa escénica desde el diseño técnico.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar un 'Banco de Temáticas Sociales' basado en sus propios intereses (redes sociales, ecología, identidad) para que la producción artística parta de una visión del mundo que les resulte genuina y relevante.</li> <li>• Establecer roles de producción rotativos con niveles de exposición pública ajustables, permitiendo que el alumnado gane autoconfianza desde tareas de apoyo antes de asumir roles protagonistas.</li> <li>• Diseñar contratos de aprendizaje donde el alumno elija qué técnica específica (mimo, uso de la voz, danza-teatro) desea perfeccionar durante el proceso, vinculando el esfuerzo personal con su propio talento detectado.</li> </ul>

## CE.6

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mapa de Sonoridad y Estética Local: Presentar un repositorio digital interactivo que combine grabaciones de paisajes sonoros del entorno (mercados, festividades, dialectos) con iconografía visual de la arquitectura local para identificar patrones rítmicos y estéticos aplicables a la escena.</li> <li>• Análisis Comparativo Transmedia: Utilizar fragmentos de obras de teatro clásico junto a manifestaciones contemporáneas del entorno (como el Carnaval, danzas regionales o teatro de calle local) mediante vídeos con subtítulos descriptivos y diagramas de flujo que vinculen la tradición con la identidad actual.</li> <li>• Guías de Simbolismo Escénico: Ofrecer glosarios visuales y táctiles sobre los elementos singulares del patrimonio cultural cercano (vestuario típico, objetos tradicionales), explicando su carga semántica para que el alumnado comprenda cómo transformarlos en signos escénicos.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto 'Remix Identitario': Permitir que el alumnado elija el formato para reinterpretar una leyenda o referente local: mediante una coreografía de danza contemporánea, un podcast dramatizado con jerga de la zona o un guion de microteatro.</li> <li>• Bitácora de Apropiación Cultural: Crear un diario de creación multimodal (vlog, collage físico o portafolio digital) donde documenten cómo han integrado un elemento de su entorno en su propia construcción de personaje o diseño de escenografía.</li> <li>• Laboratorio de Geografía Corporal: Realizar una performance donde el alumnado deba representar mediante el movimiento una labor artesanal o una costumbre física detectada en su comunidad, pudiendo optar por la ejecución en vivo o la grabación editada con efectos visuales.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desafío 'Curadores de Escena': Organizar un juego de rol donde los alumnos actúan como programadores de un festival que debe rescatar una tradición olvidada, dándoles autonomía para investigar y seleccionar el referente que más les apasione.</li> <li>• Escenarios Reales de Exhibición: Vincular la tarea con un impacto social real, permitiendo que elijan presentar sus creaciones en espacios no convencionales del entorno (plazas, centros de mayores o bibliotecas) para conectar su identidad con el público local.</li> <li>• Contratos de Aprendizaje Flexibles: Permitir que el alumnado ajuste el nivel de complejidad de su investigación cultural, eligiendo entre analizar un referente estético superficial o profundizar en las raíces sociológicas de una manifestación artística del entorno.</li> </ul>

## CE.7

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar partituras escénicas multimodales que combinen el texto dramático con códigos QR vinculados a referentes estéticos, paletas cromáticas de iluminación y ejemplos sonoros de la atmósfera deseada.</li> <li>• Presentar las convenciones teatrales (como el aparte o la ruptura de la cuarta pared) mediante modelado por vídeo interactivo donde el alumnado pueda elegir diferentes ángulos de cámara para observar la técnica en acción.</li> <li>• Facilitar glosarios terminológicos de tecnología escénica en formatos diversos: desde diccionarios visuales de tipos de focos y microfonía hasta maquetas físicas desmontables del espacio escénico y sus partes.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir la entrega de la propuesta escénica en formatos híbridos: desde una representación en vivo hasta un storyboard digital animado o una pieza de radioteatro con diseño de foley (efectos de sala) digital.</li> <li>• Integrar el uso de software de diseño de iluminación o edición de sonido sencillo para que el alumnado que prefiera la creación técnica pueda expresar su propuesta artística sin necesidad de la exposición física en el escenario.</li> <li>• Fomentar la creación de cuadernos de dirección digitales que utilicen herramientas de realidad aumentada para superponer elementos escenográficos virtuales sobre el espacio real del aula de artes escénicas.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizar el aula por gremios de producción (iluminación, sonido, escenografía, interpretación) permitiendo que el alumnado elija su rol principal según sus intereses y ajuste el nivel de complejidad técnica de su tarea.</li> <li>• Plantear desafíos escénicos tecnológicos tipo 'escape room' donde deban resolver un problema narrativo (ej. representar un fantasma) usando exclusivamente recursos digitales o lumínicos específicos.</li> <li>• Vincular el proyecto artístico con plataformas de difusión reales elegidas por el alumnado, como la creación de micro-teatro para redes sociales o grabaciones en 360 grados para visionado con dispositivos de realidad virtual.</li> </ul>

## CE.8

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar 'Tarjetas de Perfil de Público' que detallen necesidades sensoriales y expectativas de diferentes colectivos (niños, ancianos, personas con discapacidad visual) para analizar cómo adaptar el lenguaje corporal y la voz.</li> <li>• Presentar ejemplos de una misma escena teatral grabada en tres formatos distintos (teatro de calle, caja negra y radioteatro) para comparar cómo el espacio y el medio condicionan la transmisión del mensaje.</li> <li>• Proporcionar 'Guías de Simbología Escénica' en formato visual y auditivo que expliquen cómo el uso del color en el vestuario o la intensidad lumínica afectan a la percepción emocional del espectador según el contexto cultural.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar un 'Pack de Difusión Multimodal' donde el alumnado elija entre crear un tráiler coreográfico, un podcast de presentación de personajes o un programa de mano con pictogramas para invitar al público.</li> <li>• Realizar una 'Muestra de Escenas Adaptativas' donde los grupos deban representar un mismo conflicto dramático variando la cuarta pared según si el público es participativo o meramente observador.</li> <li>• Elaborar un 'Diario de Desarrollo Personal' en el formato que prefieran (vlog de ensayos, mapa conceptual de aprendizaje o bitácora de dirección) para evaluar su evolución durante el proceso de producción.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implementar un sistema de 'Roles de Producción a la Carta' (jefe de sala, técnico de luces, actor, responsable de prensa) permitiendo que cada alumno lidere el área que más conecte con sus talentos personales.</li> <li>• Organizar un 'Mercado de Intenciones' donde los alumnos propongan qué impacto social o emocional quieren generar en su centro educativo, votando y seleccionando el proyecto con mayor relevancia comunitaria.</li> <li>• Establecer 'Niveles de Desafío Escénico' opcionales, donde el alumnado decida si prefiere una interpretación basada en texto memorizado o una basada en la improvisación con interacción directa con el público.</li> </ul>

## Preguntas frecuentes específicas de Aragón

---

### 1. ¿Qué normativa autonómica aragonesa regula el currículo de Artes Escénicas en 2.º ESO?

El currículo de Artes Escénicas en 2.º ESO en Aragón se regula por el Decreto 107/2022 del Gobierno de Aragón, que desarrolla las enseñanzas mínimas del RD 217/2022. Este decreto fija 3 competencias específicas, 6 criterios de evaluación y 20 saberes básicos para la materia.

### 2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de saberes básicos de Artes Escénicas en 2.º ESO en Aragón respecto a Cataluña?

Aragón organiza los 20 saberes en tres bloques: expresión, comunicación y creación, con un enfoque competencial práctico. Cataluña, al tener autonomía curricular, puede estructurarlos en más bloques y asignar horas distintas, mientras que Aragón mantiene las 3 horas semanales fijas.

### 3. ¿Cómo afectan las 3 horas semanales de Artes Escénicas en 2.º ESO a la evaluación continua?

Con 3 horas semanales es viable realizar evaluaciones formativas cada dos semanas, combinando observación directa y tareas escénicas. Los 6 criterios de evaluación se distribuyen a lo largo del curso, permitiendo al menos dos oportunidades por criterio en cada trimestre.

### 4. ¿Cómo se recupera la materia de Artes Escénicas en 2.º ESO en Aragón cuando se tiene pendiente de cursos anteriores?

La recuperación se realiza mediante un plan específico con actividades prácticas y una prueba escénica final. Se evalúa con los mismos 6 criterios, adaptando los 20 saberes del curso anterior a un nivel accesible.

### 5. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican específicamente en Artes Escénicas en 2.º ESO en Aragón?

Se implementan adaptaciones metodológicas como guiones visuales y roles flexibles en las representaciones. Los 20 saberes permiten distintos niveles de profundización, y se aplica el DUA mediante opciones de expresión (oral, escrita, gestual) según necesidades.

### 6. ¿Cómo se coordina el departamento de Artes Escénicas con otras materias en 2.º ESO?

Se fomenta la coordinación con Lengua Castellana y Literatura (lectura de textos dramáticos) y con Música (elementos sonoros). Se planifican proyectos interdisciplinares que integren los 6 criterios de Artes Escénicas con los de esas materias.

### 7. ¿Qué aspectos concretos de la inspección educativa en las programaciones de Artes Escénicas de 2.º ESO en Aragón?

Inspección verifica la coherencia entre las 3 competencias, los 6 criterios y los 20 saberes, asegurando que la evaluación sea competencial y no memorística. Exige que las actividades prácticas estén alineadas con los criterios y que haya evidencias de aprendizaje variadas.

### 8. ¿Qué recursos bibliográficos y materiales recomienda el currículo aragonés para Artes Escénicas en 2.º ESO?

El currículo recomienda obras de teatro contemporáneo y clásico adaptadas, materiales audiovisuales y herramientas digitales. También sugiere la colección 'Teatro en la escuela' de Octaedro y los recursos del Centro de Documentación Teatral.

## 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

Descarga el Decreto de tu CCAA que regula la ESO (por ejemplo, el autonómico que transpone el RD 217/2022) y localiza la materia de Artes Escénicas. Extrae las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos oficiales. No te fíes de versiones de otras comunidades.

**Tip:** Imprime o descarga una tabla comparativa con las 8 CE, 16 criterios y 17 saberes. Marca con colores los saberes que coinciden con los del bloque de Dramaturgia para no duplicar contenidos.

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

Transcribe en un documento de trabajo las 8 competencias específicas y sus 16 criterios de evaluación. Asigna a cada criterio un código (p.ej., CE1.1) para referenciarlos en las situaciones de aprendizaje. Verifica que ningún criterio se quede sin cobertura de saberes.

**Tip:** Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, saberes asociados, trimestre propuesto. Así detectarás pronto si algún criterio se te queda huérfano de saberes.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Selecciona 2-3 criterios de evaluación como ejes de cada situación de aprendizaje (SdA). Decide qué instrumentos usarás: rúbrica de interpretación, diario de proceso, análisis de obra grabada, coevaluación. Prioriza la evaluación competencial sobre la memorística.

**Tip:** Para Artes Escénicas, asigna un criterio de producción (p.ej., CE5) y uno de reflexión (p.ej., CE7) por SdA. Así garantizas que se evalúe tanto el hacer como el pensar.

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

Reparte los 17 saberes en tres trimestres, teniendo en cuenta su complejidad y la progresión lógica: saberes básicos de expresión y comunicación en el primer trimestre, dramaturgia y escenografía en el segundo, y montaje escénico en el tercero. Ajusta según las horas disponibles (3 semanales  $\approx$  105 h anuales).

**Tip:** Reserva siempre un saber transversal (p.ej., 'Valoración crítica de productos escénicos') que puedas evaluar todos los trimestres. Ayuda a la recuperación y evita vacíos.

### **Paso 5 · Diseñar una SdA tipo por trimestre** 3-4 horas

Redacta tres situaciones de aprendizaje, una por trimestre. Cada SdA debe incluir: título, justificación, CE y criterios que trabaja, saberes, producto final (obra corta, escena, video-reflexión), sesiones, instrumentos de evaluación y medidas de atención a la diversidad. Concreta la duración: 10-12 sesiones cada una.

**Tip:** Empieza por el producto final: imagina qué pueden mostrar al acabar la SdA. Para 2º ESO funciona bien una 'Microescena de creación propia' en grupo (trimestre 2) o un 'Stop motion escénico' (trimestre 3).

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

Define el peso de cada criterio de evaluación en la calificación final, siguiendo las directrices del departamento de Artes (si existe) o del centro. Por ejemplo: criterios de interpretación 40%, de creación 30%, de análisis 20%, de actitud 10%. Comunícalo a las familias al inicio de curso.

**Tip:** Haz las ponderaciones directamente sobre los criterios, no sobre saberes. Y recuerda: ningún criterio debe valer más del 30% del total para no desvirtuar la evaluación competencial.

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

Elabora un documento con las medidas ordinarias (agrupamientos flexibles, tareas diferenciadas, apoyos visuales) y extraordinarias (adaptaciones curriculares significativas si procede) para las SdA. Diseña un plan de recuperación trimestral basado en la repetición de tareas clave (grabación de escena corregida) y no en exámenes teóricos.

**Tip:** Para recuperar, no mandes un trabajo teórico. Propón volver a grabar una escena aplicando las correcciones de la rúbrica. Así se trabaja y evalúa la misma competencia.