

Artes escénicas · 2.º ESO · La Rioja

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

Normativa Decreto 21/2022, de 13 de julio

Generado 26/05/2026 20:56

7 Competencias	20 Criterios	20 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

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. 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	2.º ESO
Comunidad Autónoma	La Rioja
Decreto autonómico	Decreto 21/2022, de 13 de julio
Particularidad	Sin particularidad autonómica destacada en la ficha.

2. Competencias específicas

Artes Escénicas

CE.1 · Conocer qué es un presupuesto personal, planificándolo y llevando a cabo su gestión efectiva, identificando y clasifican...

TEXTO OFICIAL

Conocer qué es un presupuesto personal, planificándolo y llevando a cabo su gestión efectiva, identificando y clasificando gastos e ingresos, así como planteando el lugar que el ahorro debe ostentar dentro del mismo y siendo capaz de leer y entender los documentos que actúan de soporte de ingresos y gastos, como el contrato de trabajo, la nómina, las facturas y recibos de compra o préstamos, tiques, los contratos de alquiler, de seguro y las hojas de reclamación, valorando además, las opciones reservadas para capitalizar los ahorros a través de activos financieros, una vez analizadas y comparadas sus características de riesgo, rentabilidad y liquidez, en un entorno de inversión diversificado.

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.2 · Tomar conciencia de que las relaciones económicas entre los hogares, las empresas y las administraciones públicas genera...

TEXTO OFICIAL

Tomar conciencia de que las relaciones económicas entre los hogares, las empresas y las administraciones públicas generan flujos de renta que responden a sus necesidades o capacidades de financiación, reconociendo que estos flujos pueden ser prestados o invertidos en el tiempo, valorando la idoneidad de realizar una adecuada planificación de los mismos y estudiando las diversas formas de dinero, sus usos y su gestión por parte de los intermediarios financieros, comprendiendo que esta debe realizarse dentro de un marco ético. El alumnado debe ser consciente del papel que juegan los distintos agentes económicos en el desarrollo económico y en el bienestar de la sociedad. Cada uno de ellos, con su participación, colabora en este desarrollo, ya sea a través del trabajo, el ahorro, el gasto, las políticas fiscales o las subvenciones, entre otros. Además, debe conocer el papel del sistema financiero como mecanismo que pone en contacto a los ahorradores con los demandantes de fondos y, por tanto, permite trasladar las decisiones de ahorro a las de inversión. Asimismo, el alumnado, debe valorar de forma crítica su comportamiento como consumidor, usuario y posible generador de rentas, y ser consciente de la importancia de una conducta ética y responsable.

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.3 · Valorar y relacionar el impulso de la esperanza de vida, al nacer y a los 65 años, con el aumento en las tasas de escola...

TEXTO OFICIAL

Valorar y relacionar el impulso de la esperanza de vida, al nacer y a los 65 años, con el aumento en las tasas de escolarización y en la cobertura sanitaria, comprendiendo y estudiando los pilares básicos sobre los que se sustenta el Estado del Bienestar, determinando la importancia del ahorro personal, la solidaridad entre generaciones como marco de nuestro sistema público de pensiones y reconociendo el papel crucial que juegan los impuestos dentro de nuestro sistema de bienestar. Debido a la trascendencia e importancia que la materia fiscal supone para la economía del país y de la región, es imprescindible que el alumnado tome conciencia de la responsabilidad fiscal.

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

CE.4 · Conocer el paradigma del consumo responsable o consciente, identificando los beneficios personales y valorando las conse...

TEXTO OFICIAL

Conocer el paradigma del consumo responsable o consciente, identificando los beneficios personales y valorando las consecuencias que tiene para la sociedad, el medio ambiente y las relaciones laborales una ciudadanía preocupada por sus actos de compra, siendo conscientes de la necesidad de tomar decisiones racionales y de mostrar comportamientos acordes con una comprensión adecuada de los mensajes publicitarios, analizando las fuentes del valor y siendo críticos con la obsolescencia programada. Nuestra sociedad es esencialmente consumista: el consumo es uno de los motores fundamentales de la economía actual y tiene un papel muy importante en nuestra vida, ya que necesitamos consumir productos y servicios para poder vivir. Sin embargo, la gran mayoría del consumo es muy poco respetuoso con las personas y con el medio ambiente.

RESUMEN CLARO

Investigar cómo se crean las obras artísticas y qué pretenden comunicar para utilizarlas como fuente de inspiración en sus propios proyectos creativos.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa piezas escénicas, analiza sus elementos técnicos y el contexto en que nacieron, extrayendo ideas útiles para generar respuestas artísticas propias y originales.

NO ES

No es memorizar autores o fechas históricas. No es dar una opinión subjetiva de 'me gusta'. Es desgranar los mecanismos de la obra para aprender de ellos.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizar el uso de la luz en una obra de teatro negro y aplicar esa técnica para crear una escena breve de sombras.

analizar

CE.5 · Utilizar el concepto de economía circular para proponer medidas de consumo responsable, ahorro personal y eficiencia dom...

TEXTO OFICIAL

Utilizar el concepto de economía circular para proponer medidas de consumo responsable, ahorro personal y eficiencia doméstica, valorando las consecuencias positivas sobre el entorno local, regional y global, siendo conscientes de los retos a los que se enfrenta la transición verde en cuanto a nuevas relaciones de trabajo, lucha contra la pobreza y desigualdad y combate de las brechas de género, conociendo los derechos de las personas consumidoras y trabajadoras dentro del marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y de las actuaciones de las políticas públicas nacionales e internacionales, sin perder de vista las aportaciones de la administración regional. EL modelo económico actual es un modelo lineal, basado en "tomar-fabricar-consumir-eliminar".

RESUMEN CLARO

El alumnado crea sus propias piezas escénicas para expresar lo que siente y piensa, usando los recursos técnicos que mejor encajen con su mensaje.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y representa pequeñas obras o escenas, eligiendo materiales y técnicas escénicas para comunicar sus emociones y reflexionar sobre su entorno de forma creativa.

NO ES

No es repetir un guion ajeno sin aportar nada personal. No es solo aprenderse los nombres de las herramientas técnicas sin saber usarlas para comunicar algo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea y representa una pieza de teatro físico de dos minutos que simbolice el sentimiento de la soledad en la adolescencia.

crear

CE.6 · Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos ...

TEXTO OFICIAL

Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el punto de vista económico para relacionar dichos aspectos con la búsqueda y planificación de los recursos necesarios en el desarrollo de la idea o solución emprendedora que afronte el reto planteado de manera eficaz, equitativa y sostenible. Actualmente conocer y comprender desde un enfoque económico el entorno y la sociedad es fundamental.

RESUMEN CLARO

El alumnado utiliza elementos de la cultura y el arte de su entorno para mejorar sus propias interpretaciones y definir quiénes son.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga manifestaciones artísticas cercanas, analiza qué las hace especiales e integra esos rasgos en sus propios proyectos escénicos para dotarlos de mayor profundidad y sentido.

NO ES

No es estudiar historia del teatro de memoria ni copiar estilos ajenos sin reflexión. No es solo visitar un museo, sino usar lo visto para crear algo nuevo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea una escena breve inspirada en una leyenda local o un baile tradicional, adaptando sus movimientos a una estética teatral contemporánea.

[conectar](#)

CE.7 · Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias ...

TEXTO OFICIAL

Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera crítica y ética, y validando los resultados obtenidos tanto para la mejora y perfeccionamiento de los prototipos creados como para el aprendizaje y el desarrollo personal y colectivo.

RESUMEN CLARO

Utilizar herramientas escénicas y recursos digitales para dar forma y mejorar una creación artística propia o colectiva.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado emplea técnicas teatrales y medios tecnológicos para diseñar, producir y enriquecer una pieza escénica, integrando diferentes lenguajes de forma creativa.

NO ES

No es memorizar tipos de escenografía ni aprender a usar software sin un fin artístico. No es reproducir esquemas técnicos sin aportar creatividad al proyecto.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea un ambiente sonoro y visual para una escena de misterio usando una tableta y focos de colores.

[aplicar](#)

3. Criterios de evaluación

Artes Escénicas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Elaborar y utilizar el presupuesto personal como instrumento para mejorar las finanzas personales, utilizando plantillas o aplicaciones para calcular en situaciones cotidianas, los distintos tipos de ingresos y gastos y su evolución, identificando aquellos gastos más elevados o no necesarios, determinando la necesidad de incrementar los ingresos, evaluando la capacidad de endeudamiento y estableciendo un plan de ahorro ante posibles situaciones imprevistas.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Reconocer</p>
1.2	CE.1	<p>Conocer los documentos relacionados con una operación simulada de compraventa, alquiler, contrato de prestación de servicios (teléfono, gas, luz, agua, etc).</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Valorar</p>
1.3	CE.1	<p>Diferenciar y seleccionar entre diferentes productos financieros, ofrecidos por entidades financieras del entorno próximo, aquellos que mejor se adapten a diferentes finalidades de ahorro y gestión de pagos y cobros comunes (domiciliación de nómina, de pagos de gastos diversos, etc), conociendo la relación entre rentabilidad y riesgo y las condiciones de liquidez pactadas.</p>	
1.4	CE.1	<p>Resolver, a modo de retos planteados, situaciones relacionadas con un contrato de trabajo y una nómina e investigar y seleccionar aquella información que considera relevante para resolver de manera argumentada los retos planteados, de manera individual o en colectividad.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Explicar y representar las relaciones económicas entre hogares, empresas y administraciones públicas, en el entorno próximo.</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>Exposición oral</p> <p>Verbo: Explicar</p>
2.2	CE.2	<p>Describir el dinero y sus diferentes formas, representando sus usos en la satisfacción de las necesidades personales y valorando el papel del sistema financiero como canalizador del elevado número de transacciones económicas a nivel global.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
2.3	CE.2	<p>Conocer el proceso de emisión del dinero, distinguiendo dinero en efectivo de dinero en depósitos, así como los medios más habituales de pago, como los distintos tipos de tarjetas bancarias.</p>	
2.4	CE.2	<p>Reflexionar sobre las diversas formas de utilización del dinero y sobre la utilidad, ventajas y riesgos de los productos financieros, expresando una actitud positiva hacia el ahorro, considerándolo como medio para invertir y alcanzar diferentes objetivos personales.</p>	
3.1	CE.3	<p>Comprender el concepto de esperanza de vida y analizar la relación con las políticas básicas del estado de bienestar, como la educación y sanidad públicas.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Tomar conciencia sobre la importancia del ahorro para afrontar los diferentes periodos que se dan en el ciclo financiero individual.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Argumentar</p>
3.3	CE.3	<p>Reconocer la importancia del sistema público de pensiones, describiendo su funcionamiento básico y valorando la solidaridad entre generaciones. Reconocer otros sistemas de pensiones no basados en las contribuciones públicas, sino de origen tanto privado como mixto.</p>	
3.4	CE.3	<p>Reconocer la importancia de los impuestos; distinguir los impuestos básicos e identificar operaciones habituales que pueden estar afectadas por dichos impuestos.</p>	
4.1	CE.4	<p>Valorar positivamente el consumo responsable o consciente como una herramienta para atajar el cambio climático, la desigualdad social y combatir la precarización del mercado laboral, promoviendo actitudes socialmente responsables en el entorno cercano.</p> <p>Identificar y explicar las características técnicas y lenguajes de diferentes manifestaciones escénicas, vinculándolas a su contexto histórico y social mediante la investigación activa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde identifica los elementos del lenguaje escénico y el contexto de una producción cultural específica.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado de fragmentos de obras teatrales de distintas épocas para debatir y documentar cómo influye el contexto en la puesta en escena.</p> <p><i>Evitar:</i> Centrar la evaluación en la biografía de autores o datos históricos aislados sin conectar estos factores con los lenguajes y técnicas escénicas reales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.2	CE.4	<p>Interiorizar su parte de responsabilidad como personas individuales a la hora de cuidar y mejorar el entorno y la calidad de vida de la colectividad, así como la responsabilidad de los poderes públicos de dictar normas para que la economía sea sostenible, solidaria y respetuosa con los derechos humanos.</p> <p>Identificar elementos de obras escénicas para conectarlos entre sí y aplicarlos de forma creativa en la creación de escenas o proyectos propios.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una representación escénica o boceto de proyecto donde se aprecia la integración consciente de lenguajes y recursos técnicos previamente analizados en clase.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras el visionado y análisis de fragmentos teatrales, los estudiantes ensayan una escena breve aplicando un recurso específico observado en las obras de referencia.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la identificación teórica de elementos escénicos sin comprobar su transferencia práctica y creativa a las producciones o improvisaciones del estudiante.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.3	CE.4	<p>Entender el consumo como un acto consciente, premeditado y crítico sujeto a la influencia de la publicidad, ante el que debemos valorar la austeridad como alternativa al despilfarro, los impactos sobre la propia salud y las condiciones sociales y ecológicas en las que ha sido elaborado un producto o un servicio.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.4	CE.4	Gestionar problemas vinculados al entorno real proponiendo soluciones sostenibles mediante actuaciones individuales o colectivas que se traduzcan en mejoras para la sociedad.	
5.1	CE.5	<p>Conocer el concepto de economía circular, valorando los impactos ambientales (huellas de carbono, hídrica y energética) de todas las etapas del ciclo de vida del producto, siendo consciente de la importancia de evolucionar hacia dicho sistema.</p> <p>Comunicar sentimientos e ideas mediante la creación de obras artísticas, probando diferentes técnicas y materiales para desarrollar el pensamiento crítico y la expresión personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una representación escénica o un producto audiovisual creativo y entrega un portafolio de trabajo que muestra la evolución de sus ideas y técnicas.</p> <p><i>Contexto:</i> Sesiones de laboratorio teatral donde se combinan elementos visuales y corporales para representar un concepto abstracto o una emoción determinada.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad técnica del objeto plástico o audiovisual de forma aislada, olvidando su integración y funcionalidad dentro del hecho escénico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Expresar</p>
5.2	CE.5	<p>Valorar la necesidad de una transición energética, identificando sus principales retos tanto en el entorno cercano como a nivel internacional, reconociendo las repercusiones globales de los actos individuales.</p> <p>Crear y presentar piezas escénicas breves, justificando las decisiones tomadas y utilizando técnicas expresivas adecuadas para comunicar emociones o ideas con autonomía y sensibilidad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una representación escénica o grabación de una pieza creativa, acompañada de una breve memoria o defensa oral que explique la elección de técnicas y el proceso seguido.</p> <p><i>Contexto:</i> Creación de una escena teatral corta en grupos donde deben elegir vestuario, espacio y gestualidad para transmitir un conflicto emocional específico.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar únicamente la calidad técnica de la actuación final, ignorando la justificación del proceso creativo y la capacidad de autoconfianza mostrada por el alumno.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Realizar</p>
5.3	CE.5	Estudiar los derechos de las personas consumidoras y trabajadoras, analizando las diferentes instituciones que se encargan de su defensa en nuestra comunidad autónoma, conociendo la relación causal consumo-trabajo con objeto de avanzar hacia modelos sostenibles que eliminen las brechas salariales.	
5.4	CE.5	Comprender los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible) y valorar su importancia en el futuro desarrollo de la economía y la sociedad, analizando las actuaciones que se están llevando a cabo en nuestra comunidad autónoma en aras de su consecución y cumplimiento.	

4. 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).	

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**

Conocer qué es un presupuesto personal, planificándolo y llevando a cabo su gestión efectiva, identificando y clasificando gastos e ingresos, así como planteando el lugar que el ahorro debe ostentar d...

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.2 · 20 % **Portfolio**

Tomar conciencia de que las relaciones económicas entre los hogares, las empresas y las administraciones públicas generan flujos de renta que responden a sus necesidades o capacidades de financiación,...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	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. <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>
2	En proceso	50-69%	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. <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>
3	Adquirido	70-89%	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. <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>
4	Avanzado	90-100%	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. <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>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

Valorar y relacionar el impulso de la esperanza de vida, al nacer y a los 65 años, con el aumento en las tasas de escolarización y en la cobertura sanitaria, comprendiendo y estudiando los pilares bás...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>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.</p> <p><i>Ejemplo: Identificación errática de un elemento de la escenografía en una grabación teatral sin explicar su función ni su efecto visual.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>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.</p> <p><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></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>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.</p> <p><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></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>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.</p> <p><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></p>

CE.4 · 20 %**Rubrica generica**

Conocer el paradigma del consumo responsable o consciente, identificando los beneficios personales y valorando las consecuencias que tiene para la sociedad, el medio ambiente y las relaciones laborales...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para identificar los rasgos básicos de las producciones artísticas, necesitando ayuda constante para reconocer técnicas elementales y sin lograr describir el proceso o el contexto de forma coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Ficha de observación incompleta donde no se logran señalar los elementos básicos de una escena teatral breve tras su visionado.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica, con ayuda y de forma guiada, algunos rasgos y lenguajes de las producciones culturales, describiendo de manera superficial el proceso y el producto final sin profundizar en las intenciones del autor.</p> <p><i>Ejemplo: Comentario guiado sobre una representación donde se enumeran elementos escenográficos y de vestuario, pero sin explicar su función comunicativa.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Reconoce y analiza de forma guiada las técnicas, lenguajes e intenciones de diversas producciones, estableciendo relaciones claras entre el contexto, el proceso de creación y el resultado obtenido para extraer ideas básicas.</p> <p><i>Ejemplo: Análisis escrito de una obra de danza-teatro identificando el uso del espacio y la iluminación como herramientas narrativas vinculadas a la intención de la pieza.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza con autonomía y profundidad las técnicas y lenguajes artísticos, evaluando críticamente la recepción y el contexto para proponer ideas creativas originales y respuestas innovadoras inspiradas en lo explorado.</p> <p><i>Ejemplo: Cuaderno de bitácora donde se comparan dos puestas en escena distintas, justificando cómo el contexto influye en la recepción y proponiendo una reinterpretación personal basada en dicho análisis.</i></p>

CE.5 · 25 %**Rubrica generica**

Utilizar el concepto de economía circular para proponer medidas de consumo responsable, ahorro personal y eficiencia doméstica, valorando las consecuencias positivas sobre el entorno local, regional y...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades severas para realizar producciones artísticas, incluso con pautas directas, utilizando herramientas o técnicas de forma aleatoria y sin manifestar una intencionalidad comunicativa o expresión de sentimientos propia.</p> <p><i>Ejemplo: Participación mínima en una dinámica grupal sin aportar ideas ni utilizar los recursos expresivos básicos del cuerpo o la voz.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Realiza producciones artísticas sencillas siguiendo modelos previos, aplicando técnicas básicas con supervisión constante. Expresa emociones de forma superficial y justifica el proceso creativo de manera incompleta o poco clara.</p> <p><i>Ejemplo: Representación de una escena breve imitando un guion dado, con una aplicación técnica correcta pero sin aportar matices creativos personales.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando y aplicando herramientas y técnicas en función de una intención comunicativa clara. Expresa su visión del mundo y sentimientos de forma coherente, justificando razonadamente su proceso creativo.</p> <p><i>Ejemplo: Creación y ejecución de un monólogo original sobre un tema de interés social, explicando la elección de los recursos escénicos utilizados para transmitir una emoción específica.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Desarrolla producciones artísticas innovadoras con autonomía, integrando diversos lenguajes y recursos de forma original. Demuestra una profunda reflexión crítica sobre su obra, una alta capacidad de comunicación y una autoconfianza consolidada en la proyección de sus ideas.</p> <p><i>Ejemplo: Liderazgo en el diseño y representación de una performance colectiva que integra movimiento, texto y elementos audiovisuales, evaluando críticamente el impacto emocional logrado en el espectador.</i></p>

CE.6 · 15 % **Portfolio**

Comprender aspectos básicos de la economía y las finanzas, valorando críticamente el problema de la escasez de recursos y la necesidad de elegir, así como los principios de interacción social desde el...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con ayuda docente algunas referencias culturales de su entorno, sin lograr explicar su contexto ni incorporarlas de manera coherente en sus propias producciones escénicas. <i>Ejemplo: Nombra una festividad local pero no es capaz de explicar qué elementos de esa fiesta podría usar en una improvisación teatral.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe de manera básica referencias culturales de su entorno e intenta incorporarlas en sus producciones artísticas, aunque la relación entre la referencia y la creación propia es puramente imitativa o poco justificada. <i>Ejemplo: Utiliza una canción popular de su región como fondo en una escena, pero no sabe explicar cómo esa música aporta significado a la acción dramática.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica su pertenencia a un contexto cultural analizando aspectos formales y utiliza de forma creativa referencias del entorno en sus producciones, mostrando una intención clara de enriquecer la obra y su propia identidad. <i>Ejemplo: Adapta un mito o leyenda local para crear un guion breve, justificando la elección de los personajes y el vestuario basándose en la tradición de su entorno.</i>
4	Avanzado	90-100%	Analiza con profundidad y autonomía los factores sociales y formales de su identidad cultural, integrando y transformando referencias artísticas de manera original y crítica en creaciones que trascienden la mera copia. <i>Ejemplo: Crea una performance contemporánea que reinterpreta una danza tradicional de su zona, integrando elementos modernos para expresar una visión personal sobre su identidad social.</i>

CE.7 · 25 % **Portfolio**

Construir y analizar de manera cooperativa, autónoma y ágil prototipos innovadores y sostenibles, aplicando estrategias eficaces de diseño y ejecución, evaluando todas las fases del proceso de manera ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Muestra dificultades significativas para identificar y aplicar las técnicas o convenciones básicas de los lenguajes artísticos, integrando recursos tecnológicos de forma anecdótica o inconexa con el objetivo del proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno participa en una representación pero no utiliza los recursos expresivos trabajados y omite el uso de la tecnología (audio o luces) prevista para su escena.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Aplica de manera guiada algunas técnicas y convenciones artísticas, incorporando herramientas tecnológicas de forma funcional pero con escasa creatividad o ajuste a la intención comunicativa del proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una escena siguiendo las pautas básicas del profesor y utiliza un efecto de sonido o proyección estándar sin adaptarlo ni experimentar con sus posibilidades narrativas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Aplica con autonomía las principales técnicas y convenciones de los lenguajes artísticos, integrando de forma creativa y consciente diversos recursos tecnológicos para enriquecer el diseño y la realización del proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y ejecuta una propuesta escénica donde la iluminación y el espacio sonoro, editados por el propio alumno, refuerzan coherentemente la atmósfera y el mensaje de la obra.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y transforma las técnicas, convenciones y tecnologías de forma original y experimental, logrando un proyecto artístico complejo donde la innovación tecnológica y el lenguaje escénico se potencian mutuamente.</p> <p><i>Ejemplo: Lidera la creación de una performance que integra de forma fluida la interacción entre el movimiento corporal y recursos digitales avanzados (mapping, edición de vídeo en vivo o sensores), aportando soluciones creativas propias.</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 formas de representación	<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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.• 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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.• 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none">• 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.• 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.• 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.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para la comprensión de los procesos y referentes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para la comunicación de la intención artística.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el intercambio y el diálogo intercultural.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.3

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.4

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

Representación	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.5

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
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 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.6

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.7

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Plantear desafíos escénicos tecnológicos tipo 'escape room' donde deban resolver un problema narrativo (ej. representar un fantasma) usando exclusivamente recursos digitales o lumínicos específicos. • 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.

CE.8

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

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.