CORRIGIENDO.ES · PACK LOMLOE COMPLETO

Artes escenicas · 3.º ESO · País Vasco

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

Normativa	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Generado	27/05/2026 22:33

5	11	9
Competencias	Criterios	Saberes

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

Índice

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

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Artes escenicas
Curso	3.º ESO
Comunidad Autónoma	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Artes Escénicas

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Reconocer el valor social de las artes escénicas a lo largo del tiempo y la importancia de proteger nuestro legado cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras clave, investiga cómo reflejan los valores de su época y propone formas de cuidar el patrimonio artístico de su entorno.

NO ES

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

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado investiga un teatro antiguo de su ciudad y diseña una campaña de carteles para promover su conservación y uso cultural.

valorar

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza sus propias creaciones, comparándolas con las de sus compañeros y referentes artísticos para valorar la diversidad y su evolución personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado justifica sus decisiones creativas, explica el proceso desde la idea inicial hasta el resultado final y dialoga sobre las diferencias culturales presentes en las obras.

NO ES

No es una simple descripción técnica. No es juzgar si algo es bonito o feo. No es copiar estilos sin reflexionar sobre el sentido del mensaje.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado presenta un portafolio visual de su proceso de caracterización de personajes, comparando sus bocetos con referentes del cine y con los trabajos de clase.

explicar

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Aprender a observar y valorar obras visuales y audiovisuales con respeto, disfrutando de la experiencia estética para ampliar la propia creatividad y bagaje cultural.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa producciones artísticas, reflexiona sobre sus elementos visuales y expresa cómo estas experiencias enriquecen su visión del mundo y su capacidad creativa personal.

NO ES

No es memorizar una lista de autores o épocas históricas. No es realizar un examen teórico sobre técnica, sino conectar emocional e intelectualmente con la obra.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado analiza el vestuario y la iluminación de una obra de teatro grabada, debatiendo cómo esos elementos visuales ayudan a contar la historia.

analizar

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Investigar y comprender obras escénicas ajenas para usarlas como fuente de inspiración y disparador de la creatividad propia.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa piezas de teatro o danza, identifica sus recursos técnicos y reflexiona sobre su impacto para generar propuestas artísticas originales.

NO ES

No es memorizar biografías de autores ni hacer críticas destructivas. No es ver teatro de forma pasiva sin extraer herramientas para la práctica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Tras ver un fragmento de teatro de sombras, el alumnado diseña una pequeña escena utilizando esa técnica para contar una noticia actual.

analizar

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

Crear obras escénicas propias para comunicar ideas y sentimientos personales, eligiendo los recursos técnicos que mejor ayuden a transmitir ese mensaje.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y representa piezas teatrales o performances donde utiliza su cuerpo, voz y elementos escénicos para mostrar sus propias inquietudes y emociones.

NO ES

No es solo repetir un guion ajeno o aprenderse pasos de baile. No es dominar la técnica por la técnica sin una intención expresiva detrás.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea y representa una escena muda de dos minutos que simbolice el miedo al fracaso usando solo luces y movimiento corporal.

crear

3. Criterios de evaluación

Artes Escénicas

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	**Expresar, de forma respetuosa y saludable, emociones, ideas, acciones y temas de interés a través del cuerpo, la voz, el movimiento y/o el texto de forma individual y en equipo.** Analizar el contexto histórico y social de obras escénicas, identificando su función, valores y perspectiva de género para comprender su impacto en la sociedad. *Evidencia:* El alumnado realiza una ficha de análisis crítico o una presentación sobre una producción escénica, describiendo sus factores sociales, intención comunicativa y tratamiento de género. *Contexto:* Estudio de grabaciones de obras teatrales clave, investigando el entorno sociopolítico de su estreno y debatiendo sobre la representación de roles de género. *Evitar:* Limitar el análisis a producciones plásticas o visuales estáticas, omitiendo el carácter performativo y escénico propio de la materia por un seguimiento excesivamente literal del texto del criterio.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
1.2	CE.1	**Demostrar habilidades comunicativas, a través de la interpretación, el diálogo y la colaboración en procesos creativos.** Analizar y apreciar la necesidad de proteger el patrimonio artístico y escénico mediante el estudio guiado de obras y espacios culturales significativos. *Evidencia:* El alumnado realiza un comentario crítico o una presentación digital sobre la relevancia histórica y el estado de conservación de un espacio escénico o una obra teatral patrimonial. *Contexto:* Investigación en grupo sobre teatros históricos o festivales tradicionales, analizando por qué deben preservarse como testimonio cultural de la sociedad. *Evitar:* Centrar el análisis exclusivamente en artes plásticas (cuadros o estatuas) olvidando el patrimonio inmaterial, los edificios teatrales o la tradición oral propia de las artes escénicas.	**Rubrica produccion** Verbo: **Valorar**
1.3	CE.1	**Trabajar en equipo aceptando la diversidad de opiniones y pluralidad de identidades y mostrando pensamiento crítico ante los estereotipos.**	
2.1	CE.2	**Utilizar técnicas básicas de ejecución e interpretación de arte dramático o de danza para el desarrollo de la competencia artística, potenciando la expresión y regulación de emociones y la seguridad en sí mismo.** Justificar razonadamente el proceso creativo desde la idea inicial hasta el resultado final, integrando el respeto a la diversidad y evitando prejuicios culturales. *Evidencia:* El alumnado entrega un diario de aprendizaje o memoria del proyecto donde analiza la evolución de sus ideas y la superación de clichés estéticos. *Contexto:* Sesión de cierre tras una representación teatral, donde se analiza individualmente o en grupo el desarrollo de la propuesta escénica. *Evitar:* Evaluar únicamente el resultado técnico de la actuación en lugar del análisis reflexivo sobre el proceso y la diversidad cultural exigido.	**Portfolio** Verbo: **Explicar**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	**Realizar improvisaciones guiadas o libres individuales o grupales, utilizando el cuerpo, la voz o los instrumentos y desarrollando la creatividad y la autoconfianza.** Analizar producciones escénicas propias y ajenas mediante pautas guiadas, valorando la diversidad cultural y estética con respeto y espíritu crítico. *Evidencia:* El alumnado realiza una ficha de análisis o comentario crítico sobre una representación escénica, identificando elementos expresivos y comparando diferentes propuestas culturales. *Contexto:* Tras el visionado de una pieza teatral o performance, el alumnado completa una guía de observación para identificar lenguajes escénicos y valores estéticos. *Evitar:* Evaluar únicamente la opinión subjetiva del alumno sin exigir el uso de terminología técnica propia de las artes escénicas en el análisis.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
3.1	CE.3	**Participar en procesos creativos escénicos o coreográficos de forma individual y/o colaborativa, mostrando respeto a ideas, emociones y sentimientos del grupo y contribuyendo a la inclusión.** Identificar y explicar elementos visuales y audiovisuales en obras escénicas de distintas épocas, aplicando una mirada crítica de género para ampliar el bagaje cultural propio. *Evidencia:* El alumnado realiza una ficha de análisis o presentación digital donde clasifica elementos plásticos de una obra, justificando su elección y comentando la representación de género. *Contexto:* Investigación grupal sobre la evolución de la escenografía y el vestuario en el teatro, comparando propuestas clásicas con versiones contemporáneas desde una perspectiva crítica. *Evitar:* Evaluar la destreza técnica en el dibujo o la plástica en lugar de la capacidad de análisis crítico de los elementos visuales aplicados a la escena.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
3.2	CE.3	**Desempeñar diferentes roles dentro del proceso creativo en equipo, fomentado la colaboración, el respeto y el valor del esfuerzo individual para el bien común.** Expresar y justificar razonadamente las sensaciones, emociones y opiniones personales tras la observación de una obra escénica, manteniendo una actitud de respeto y apertura. *Evidencia:* El alumnado realiza una crítica escrita o una reseña comparativa donde justifica sus emociones y valoraciones estéticas utilizando terminología básica del lenguaje escénico. *Contexto:* Actividad de post-función tras asistir a una representación teatral o visionar fragmentos de espectáculos, analizando el impacto emocional de la puesta en escena. *Evitar:* Confundir la expresión de la opinión personal con la mera descripción de la trama, omitiendo la argumentación sobre el disfrute estético.	**Rubrica produccion** Verbo: **Argumentar**
4.1	CE.4	**Poner en escena y representar piezas escénicas dentro y/o fuera del centro educativo, mostrando iniciativa y capacidad de toma de decisiones.** Identificar y analizar las características técnicas y lenguajes de diversas manifestaciones escénicas, vinculándolas a su contexto histórico, social y tecnológico para comprender su evolución. *Evidencia:* El alumnado realiza una ficha de análisis comparativo o una presentación digital donde identifica los elementos técnicos y el contexto de diferentes fragmentos de obras escénicas. *Contexto:* Visionado y debate dirigido sobre grabaciones de espectáculos diversos, desde teatro clásico hasta performance contemporánea, para extraer sus rasgos distintivos y condicionantes externos. *Evitar:* Evaluar la memorización de datos históricos o biografías en lugar de la capacidad técnica para identificar cómo el contexto influye en el lenguaje escénico.	**Rubrica produccion** Verbo: **Reconocer**

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	**Utilizar herramientas digitales en la creación de propuestas escénicas, conjugando diferentes elementos sonoros, plásticos y visuales.** Identificar elementos técnicos de obras artísticas para conectarlos entre sí y aplicarlos de forma creativa en sus propios proyectos o improvisaciones escénicas. *Evidencia:* El alumnado realiza una propuesta escénica o cuaderno de trabajo donde identifica recursos de otras obras y los integra justificadamente en su propia creación. *Contexto:* Visionado guiado de diversas manifestaciones escénicas seguido de un taller práctico de creación donde se repliquen o transformen los lenguajes observados. *Evitar:* Limitar la evaluación al comentario de texto o ficha teórica, olvidando la parte del criterio que exige la incorporación creativa en producciones propias.	**Rubrica produccion** Verbo: **Analizar**
5.1	CE.5	**Identificar las características y elementos históricos, sociales, culturales y técnicos más importantes de diferentes propuestas escénicas de nuestra cultura y de otras, a través de su recepción, preferentemente en vivo, y de su análisis y comunicación contextualizada con una actitud tolerante, inclusiva y sostenible.** Comunicar ideas y emociones mediante la creación de materiales visuales o audiovisuales, experimentando con técnicas y soportes para enriquecer la puesta en escena y fomentar la autocrítica. *Evidencia:* El alumnado realiza producciones visuales o audiovisuales, como bocetos de escenografía, storyboards o proyecciones digitales, que sirven de apoyo o base para una representación escénica. *Contexto:* Diseño y elaboración de elementos plásticos o audiovisuales destinados a integrarse en un proyecto teatral, justificando las decisiones estéticas tomadas durante el proceso. *Evitar:* Evaluar la calidad técnica del dibujo o vídeo de forma aislada, olvidando su función comunicativa y su integración dentro del lenguaje de las artes escénicas.	**Rubrica produccion** Verbo: **Expresar**
5.2	CE.5	**Apreciar la contribución del tejido profesional escénico a la sociedad y reconocer la necesidad de la conservación del patrimonio escénico de arte dramático y de danza propio y de otras culturas, a través de la recepción en vivo de las piezas escénicas, entendidas estas como reflejo de su contexto histórico que aportan valor educativo personal y social.** Crear y representar piezas escénicas justificando las decisiones creativas y técnicas adoptadas para expresar mensajes y emociones con sensibilidad y coherencia. *Evidencia:* El alumnado realiza representaciones teatrales o performances y entrega una memoria del proceso donde justifica la elección de técnicas, materiales y la intención comunicativa de su propuesta. *Contexto:* Montaje de una escena breve en grupos donde deben seleccionar vestuario, iluminación y tono interpretativo, documentando por qué esas elecciones refuerzan su mensaje. *Evitar:* Evaluar únicamente el resultado final de la representación (el 'estreno') omitiendo la valoración de la justificación del proceso creativo y la reflexión sobre la técnica.	**Rubrica produccion** Verbo: **Realizar**

4. Saberes básicos

Artes Escénicas

Saberes básicos del decreto

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

Saberes básicos del decreto

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

Saberes básicos del decreto

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

Saberes básicos del decreto

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

Saberes básicos del decreto

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

5. Rúbricas IA por competencia específica

Cada rúbrica está calibrada para esta materia y curso con descriptores observables y un ejemplo de evidencia en cada nivel. Edita los porcentajes según tu programación didáctica.

CE.1 · 20 % Portfolio

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada y con dificultad algunas manifestaciones artísticas, sin establecer vínculos con su contexto histórico o social ni mostrar interés por la relevancia de su conservación. *Ejemplo: Identificación errónea o incompleta de la época y el propósito de una representación teatral clásica en un cuestionario básico.*
2	En proceso	50-69%	Describe, siguiendo pautas directas, los factores históricos básicos de manifestaciones culturales dadas, reconociendo de forma genérica la importancia de proteger el patrimonio como testimonio del pasado. *Ejemplo: Elaboración de una ficha descriptiva guiada sobre el contexto social de una obra de teatro barroco y una mención simple a su valor patrimonial.*
3	Adquirido	70-89%	Explica la relación entre ejemplos seleccionados de las artes escénicas y su contexto histórico-social, valorando el patrimonio como reflejo de las convicciones de la sociedad y argumentando razonadamente la necesidad de su protección. *Ejemplo: Exposición oral o redacción de un comentario crítico que vincula los valores de una obra del Siglo de Oro con la estructura social de la época y justifica su conservación actual.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y de forma autónoma la evolución de los valores humanos a través de diversas manifestaciones artísticas, integrando la defensa del patrimonio en un discurso complejo que conecta el pasado con la identidad cultural presente. *Ejemplo: Proyecto de investigación o ensayo comparativo que analiza cómo diferentes hitos de las artes escénicas han moldeado la identidad cultural y propone estrategias para su puesta en valor y protección.*

CE.2 · 20 % Portfolio

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Describe de forma superficial sus producciones y las de sus iguales sin establecer comparaciones claras ni identificar el progreso entre la intención y el resultado, mostrando dificultades para reconocer elementos del patrimonio cultural o estereotipos. *Ejemplo: Identificación aislada de elementos visuales en un boceto de escenografía sin explicar su propósito ni compararlo con otros ejemplos.*
2	En proceso	50-69%	Explica sus producciones y las compara de forma básica con las de sus iguales, identificando algunos pasos del proceso creativo y elementos del patrimonio, aunque la justificación de sus opiniones es limitada y poco razonada. *Ejemplo: Ficha de autoevaluación donde señala una diferencia entre su diseño de vestuario y el de un compañero, mencionando un referente artístico conocido.*
3	Adquirido	70-89%	Explica y compara de forma razonada sus producciones con las de sus iguales y el patrimonio artístico, justificando el progreso desde la intención inicial hasta la realización final y valorando el intercambio cultural para la superación de estereotipos. *Ejemplo: Diario de aprendizaje que detalla la evolución de una propuesta de iluminación, comparándola con una obra clásica y justificando los cambios realizados para evitar clichés estéticos.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con autonomía la evolución de sus producciones, integrando comparaciones complejas con referentes culturales diversos y argumentando con rigor el impacto del diálogo intercultural y la deconstrucción de estereotipos en su proceso creativo. *Ejemplo: Presentación multimedia que defiende una producción audiovisual propia, vinculándola con movimientos artísticos globales y analizando cómo el feedback grupal ayudó a superar prejuicios culturales iniciales.*

CE.3 · 20 % Rubrica generica

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de manera aislada y superficial algunas propuestas plásticas o audiovisuales sin lograr describirlas ni mostrar una actitud de respeto o interés por la experiencia estética. *Ejemplo: El alumno menciona un elemento de la escenografía de forma inconexa, sin explicar su función ni expresar una opinión razonada sobre el impacto visual.*
2	En proceso	50-69%	Describe propuestas plásticas y audiovisuales de forma guiada, identificando elementos básicos y expresando impresiones personales de manera sencilla, aunque con una argumentación limitada sobre el disfrute estético. *Ejemplo: Completa una ficha de observación básica donde enumera los colores de la iluminación y el tipo de vestuario, indicando si le ha gustado la propuesta pero sin profundizar en los motivos.*
3	Adquirido	70-89%	Analiza y describe con propiedad diversas propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, argumentando el disfrute estético producido y compartiendo sus impresiones con respeto para enriquecer su cultura artística individual. *Ejemplo: Redacta una reseña crítica de una representación teatral en la que analiza la coherencia entre la iluminación, el espacio escénico y la intención comunicativa de la obra, respetando las opiniones ajenas.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza de forma exhaustiva y crítica propuestas plásticas y audiovisuales complejas, integrando la experiencia estética en su propio imaginario creativo y argumentando sus impresiones con un lenguaje técnico preciso y un respeto profundo por la diversidad artística. *Ejemplo: Presenta un cuaderno de bitácora donde vincula la estética de una vanguardia artística con una propuesta escénica actual, justificando con rigor técnico cómo esa experiencia visual alimenta sus propias ideas para un proyecto de puesta en escena.*

CE.4 · 20 % Portfolio

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica, con ayuda constante y de forma inconexa, algunos elementos aislados de producciones escénicas, mostrando dificultades para reconocer técnicas, lenguajes o intenciones comunicativas básicas. *Ejemplo: El alumno menciona que hay música en la escena pero no es capaz de identificar si es diegética o incidental ni qué emoción pretende transmitir.*
2	En proceso	50-69%	Identifica de forma guiada técnicas y lenguajes básicos en producciones artísticas, describiendo superficialmente su intención y contexto, aunque el análisis del proceso y la recepción es limitado o puramente descriptivo. *Ejemplo: Completa una ficha de análisis tras ver una obra de teatro, enumerando los elementos escenográficos y el tema principal siguiendo un guion de preguntas cerrado.*
3	Adquirido	70-89%	Reconoce y analiza con autonomía las técnicas, lenguajes e intenciones de diversas producciones, relacionando de forma abierta y respetuosa el proceso, el producto y su contexto como fuente generadora de ideas propias. *Ejemplo: Redacta una reseña crítica donde explica cómo el uso de la iluminación y el lenguaje corporal de los actores refuerza el mensaje social de una producción contemporánea.*
4	Avanzado	90-100%	Analiza críticamente y con profundidad la interrelación entre técnicas, lenguajes, contextos y recepción, integrando estos hallazgos de forma creativa para proponer respuestas artísticas innovadoras o transferir soluciones a sus propios proyectos. *Ejemplo: Presenta un cuaderno de dirección donde justifica propuestas escénicas originales basadas en el análisis comparativo de diferentes puestas en escena de un mismo texto clásico.*

CE.5 · 25 % Portfolio

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Participa de forma pasiva o meramente imitativa en producciones artísticas, mostrando dificultades para seleccionar herramientas o técnicas básicas y sin lograr expresar una visión personal, emociones o sentimientos de manera identificable. *Ejemplo: El alumno permanece estático en una improvisación grupal, limitándose a repetir las acciones de sus compañeros sin aportar iniciativa ni intención expresiva propia.*
2	En proceso	50-69%	Realiza producciones artísticas sencillas siguiendo pautas directas, aplicando técnicas básicas de expresión corporal o vocal para transmitir emociones elementales, aunque la justificación de su proceso creativo es superficial o incompleta. *Ejemplo: Representa una escena breve siguiendo un guion dado, utilizando gestos básicos para mostrar una emoción (tristeza o alegría) pero sin adaptar los recursos técnicos a su propia visión.*
3	Adquirido	70-89%	Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando y aplicando herramientas y técnicas en función de una intencionalidad comunicativa clara, justificando el proceso creativo y mostrando autoconfianza. *Ejemplo: Crea y representa un monólogo original donde selecciona conscientemente el tono de voz y el uso del espacio para expresar un conflicto personal, explicando después por qué eligió esos recursos.*
4	Avanzado	90-100%	Desarrolla producciones artísticas complejas con alta autonomía y originalidad, integrando diversos lenguajes escénicos para proyectar una visión crítica del mundo y evaluando con profundidad el impacto comunicativo de su proceso y resultado. *Ejemplo: Coordina una performance colectiva que integra movimiento, texto y recursos sonoros para criticar un problema social, demostrando un dominio técnico versátil y una reflexión crítica profunda sobre su papel como creador.*

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 para percibir y comprender la evolución del patrimonio escénico.	• Utilizar líneas del tiempo interactivas que vinculen fragmentos de vídeo de representaciones actuales con sus raíces históricas (ej. una escena de 'Antígona' de Mérida frente a una versión contemporánea), permitiendo comparar visualmente la evolución de la puesta en escena. • Ofrecer 'Guías de Escucha y Observación' con códigos de colores que identifiquen elementos simbólicos en el vestuario y la escenografía de diferentes épocas, facilitando la decodificación de los valores sociales que cada estética representaba. • Proporcionar maquetas táctiles o recorridos virtuales 360º por espacios escénicos históricos (corrales de comedias, teatros griegos) para comprender cómo la arquitectura teatral condicionaba la relación entre actor y público y reflejaba la jerarquía social.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar el valor del testimonio artístico.	• Crear un 'Vlog del Personaje Histórico' donde el alumnado, caracterizado, explique en primera persona por qué su obra o estilo teatral fue revolucionario para los valores de su época y por qué merece ser conservado hoy. • Realizar un 'Remix Escénico' donde se reinterprete un conflicto clásico (ej. el honor en el Siglo de Oro) mediante un lenguaje performativo actual (danza urbana, slam poetry o teatro físico) para demostrar la vigencia del patrimonio. • Diseñar un 'Manifiesto de Protección' en formato multimodal (podcast, infografía visual o breve pieza teatral) que denuncie el estado de abandono de un espacio escénico local o una tradición oral en peligro de desaparición.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para conectar el patrimonio con los intereses del alumnado.	• Organizar un 'Role-Playing de Gestión Cultural' donde los alumnos asuman roles de políticos, artistas y ciudadanos para debatir el presupuesto destinado a la restauración de un teatro antiguo frente a otras necesidades sociales. • Implementar un 'Buscador de Huellas' donde el alumnado deba encontrar conexiones entre sus series o películas favoritas y las convenciones dramáticas clásicas (ej. el uso del aparte en comedias de situación), otorgando relevancia personal al estudio histórico. • Permitir la elección del 'Objeto de Estudio Patrimonial' entre diversas manifestaciones (títeres, ópera, teatro de calle o rituales folclóricos) para que la investigación sobre la protección cultural parta de su propia identidad o curiosidad estética.

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar 'muros de evolución estética' que combinen bocetos iniciales de escenografía, paletas de color físicas y grabaciones de ensayos para visualizar el paso de la intención a la realización. • Ofrecer guías de observación con iconos y códigos de color para analizar producciones del patrimonio (ej. una obra del Siglo de Oro vs. una contemporánea), facilitando la identificación de elementos plásticos sin depender solo del texto. • Proporcionar audiodescripciones grabadas por profesionales sobre el diseño de iluminación y vestuario de montajes teatrales icónicos para modelar cómo se justifican las decisiones artísticas.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Grabar un 'comentario del director' sobre el vídeo de su propia representación, explicando en tiempo real los aciertos y desviaciones respecto a la idea plástica original. • Crear un portfolio digital interactivo (tipo Genially) que vincule sus producciones con referentes del patrimonio, usando comparativas visuales 'antes/después' y notas de voz para argumentar sus opiniones. • Realizar una defensa de su propuesta escénica mediante un 'moodboard' físico o digital que incluya texturas, fragmentos musicales y referentes pictóricos que justifiquen su proceso creativo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Implementar el 'Desafío del Estereotipo': los alumnos eligen un cliché visual de las artes escénicas y documentan su proceso para subvertirlo, conectando el aprendizaje con sus propios valores sociales. • Organizar sesiones de 'feedback circular' donde cada estudiante elige sobre qué aspecto específico de su evolución (maquillaje, caracterización o espacio) desea recibir crítica constructiva de sus pares. • Vincular el proyecto final con un 'Remix de Patrimonio': permitir que elijan una obra clásica y la reinterpreten visualmente según una estética urbana o contemporánea que les resulte identitaria.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar organizadores gráficos de 'Lectura Visual de la Escena' que desglosen por capas (iluminación, escenografía, vestuario y movimiento) mediante iconos y códigos de color para facilitar la observación dirigida. • Ofrecer audiodescripciones detalladas de fragmentos de obras teatrales grabadas, permitiendo que el alumnado con dificultades de procesamiento visual o ceguera acceda a la composición plástica a través del lenguaje verbal. • Presentar 'Moodboards' comparativos que muestren la evolución estética de un mismo personaje o escena en tres épocas distintas, utilizando texturas físicas y muestras de color reales en el aula.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Elaborar un 'Cuaderno de Dirección Artística' digital o físico donde el alumno justifique sus decisiones estéticas mediante collages, bocetos o referencias fotográficas en lugar de solo texto escrito. • Realizar una video-reseña o 'video-ensayo' analizando el impacto emocional de la iluminación en una escena específica, permitiendo la expresión oral y el montaje audiovisual como evidencia de aprendizaje. • Construir una maqueta a escala o un diorama de una propuesta escénica original, utilizando materiales reciclados para demostrar la comprensión de la profundidad y la composición espacial.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Implementar el rol de 'Crítico de Arte Escénico' donde el alumnado elija libremente una producción (desde un musical de Broadway hasta una vanguardia local) que conecte con sus intereses personales para su análisis. • Organizar un 'Safari Estético' por el centro educativo donde deban identificar y fotografiar elementos plásticos (luces, sombras, texturas) que podrían trasladarse a una puesta en escena teatral. • Diseñar retos de 'Análisis Flash' mediante tarjetas de dilemas estéticos donde deban defender cómo un cambio mínimo en el vestuario alteraría completamente el significado de una obra clásica.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar cuadernos de dirección interactivos que incluyan, además del texto, esquemas de plantas de movimiento, muestras de texturas de vestuario y grabaciones de diferentes puestas en escena de una misma obra para comparar intenciones. • Presentar el análisis de contextos históricos mediante 'estaciones sensoriales' donde se combinen fragmentos musicales de la época, proyecciones de escenografías icónicas y lecturas dramatizadas con diferentes matices expresivos. • Facilitar guías de observación estructuradas mediante pictogramas o códigos de colores que ayuden a identificar elementos técnicos específicos (iluminación, espacio sonoro, dicción) durante el visionado de una pieza teatral.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Elaborar un 'moodboard' escénico digital o físico que sintetice el análisis de una producción, utilizando paletas de colores, referentes estéticos y paisajes sonoros en lugar de un informe escrito tradicional. • Realizar una 'crítica performativa' donde el alumnado explique los lenguajes de una obra mediante una secuencia de cuadros vivos (tableaux vivants) que representen el proceso, el producto y su recepción. • Grabar un video-ensayo o podcast de ficción simulando una mesa redonda entre el equipo técnico (iluminador, escenógrafo, director) para justificar las decisiones artísticas tomadas en una producción analizada.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Permitir la libre elección de la producción cultural a analizar, incluyendo desde teatro clásico hasta manifestaciones contemporáneas como videoclips narrativos, teatro de calle o performances de cultura urbana. • Organizar un 'Laboratorio de Remezcla' donde el alumnado deba seleccionar una técnica descubierta en el análisis y aplicarla para resolver un reto creativo breve y de dificultad graduable. • Implementar un sistema de roles rotativos (crítico profesional, historiador del arte, espectador casual) para el debate sobre la recepción de las obras, ajustando el nivel de responsabilidad según el interés del estudiante.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar guiones gráficos (storyboards) que integren códigos de color para las emociones y pictogramas para las acotaciones espaciales, facilitando la comprensión de la estructura dramática más allá del texto escrito. • Proporcionar referentes estéticos mediante 'moodboards' sensoriales que incluyan texturas de vestuario, paletas cromáticas de iluminación y paisajes sonoros para ilustrar la intencionalidad de la puesta en escena. • Modelar técnicas de expresión corporal mediante grabaciones en cámara lenta y con marcadores visuales sobrepuestos que identifiquen los ejes de movimiento y los centros de energía del actor/actriz.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Permitir la entrega de la producción final en diversos formatos: desde la interpretación en vivo hasta la creación de un video-minuto de teatro de sombras o una pieza de radioteatro, respetando la afinidad comunicativa del alumno. • Implementar un 'diario de proceso' multimodal donde el alumnado pueda documentar su evolución creativa mediante notas de voz, bocetos de escenografía o esquemas de movimiento coreográfico en lugar de solo texto. • Ofrecer roles diferenciados dentro de la producción colectiva (dirección técnica, dramaturgia, diseño de espacio sonoro o interpretación) permitiendo que cada estudiante demuestre su competencia según su fortaleza técnica.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Vincular la temática de la producción artística con problemáticas sociales actuales elegidas por el alumnado, permitiéndoles usar el escenario como plataforma de denuncia o reflexión personal sobre su entorno. • Establecer 'zonas de desafío' graduadas donde el alumno elija el nivel de exposición pública de su obra (desde un pase privado para el docente hasta una representación abierta a la comunidad educativa). • Organizar sesiones de 'crítica constructiva entre pares' basadas en protocolos de retroalimentación de danza/teatro (como el Critical Response Process), fomentando la autoconfianza y el sentido de pertenencia al elenco.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para percibir y comprender las referencias culturales del entorno.	• Crear un 'Mapa Escénico Interactivo' de la localidad que incluya capas de información en diversos formatos: audios con testimonios de artistas locales, fragmentos de guiones de autores regionales y vídeos de danzas tradicionales o teatro de calle. • Utilizar 'Cajas de Referencias Sensoriales' que contengan elementos físicos del entorno (texturas de vestuario típico, olores de festividades, grabaciones de paisajes sonoros urbanos) para analizar la identidad cultural desde lo táctil y auditivo antes de lo textual. • Organizar una 'Biblioteca Humana' con profesionales del sector artístico local (actores, escenógrafos, gestores) que ofrezcan charlas apoyadas en soportes visuales y transcripciones en tiempo real para facilitar el acceso a la información oral.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la apropiación de referentes en la creación propia.	• Diseñar un 'Remix Cultural' donde el alumnado elija entre realizar una performance física, un podcast de radioteatro o un guion gráfico (storyboard) que fusione un mito local con una estética teatral contemporánea. • Elaborar un 'Cuaderno de Bitácora Identitario' multimodal donde puedan registrar su proceso creativo mediante bocetos de escenografía, grabaciones de voz ensayando acentos locales o coreografías grabadas en espacios significativos de su barrio. • Realizar una 'Intervención de Espacios' mediante estatuas humanas o micro-escenas site-specific, permitiendo que el alumnado elija el lenguaje expresivo (gestual, verbal o musical) que mejor represente su visión de la cultura local.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el interés y la autonomía en la construcción de la identidad artística.	• Implementar un 'Menú de Desafíos Creativos' con niveles de dificultad ajustable, donde el alumnado decida si prefiere trabajar sobre un referente cultural cercano (su familia/barrio) o uno más complejo (historia regional antigua). • Vincular las creaciones escénicas con un 'Certamen de Arte Social' real en el centro o municipio, dando un propósito auténtico a la obra al conectar su identidad personal con el impacto en su comunidad inmediata. • Utilizar 'Tarjetas de Rol de Expertos' en los grupos de trabajo (historiador, crítico de arte, director, diseñador) para que cada estudiante asuma una responsabilidad basada en sus fortalezas e intereses previos dentro del proceso de apropiación cultural.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar libretos digitales enriquecidos con hipervínculos que dirijan a referentes visuales de escenografía, ejemplos de entonación en audio y tutoriales sobre convenciones teatrales específicas. • Presentar los conceptos de iluminación y espacio escénico mediante maquetas físicas táctiles combinadas con simuladores de iluminación 3D (como Capture o WYSIWYG) para visualizar el efecto tecnológico antes de la práctica. • Facilitar glosarios terminológicos de lenguajes artísticos en formatos duales (pictogramas para conceptos técnicos y clips de vídeo cortos que demuestren el recurso expresivo en escena).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Permitir la creación de escenografías virtuales mediante el uso de croma (green screen) o proyecciones mapeadas para aquellos alumnos que prefieran el diseño digital sobre la construcción física. • Ofrecer la posibilidad de realizar el diseño de la atmósfera sonora del proyecto utilizando estaciones de bucles (loop stations) o software de edición en vivo, permitiendo una narrativa auditiva en lugar de solo textual. • Fomentar la entrega de propuestas de dirección mediante guiones gráficos (storyboards) digitales interactivos donde se integren anotaciones sobre el uso de la tecnología en cada escena.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Implementar un sistema de 'roles técnicos rotativos' donde el alumnado elija su nivel de desafío tecnológico (desde el manejo básico de una mesa de mezclas hasta la programación de secuencias de luces complejas). • Vincular el proyecto artístico con plataformas de difusión actuales, permitiendo que el producto final sea diseñado específicamente para un formato de teatro transmedia o streaming en directo. • Organizar sesiones de 'laboratorio de error creativo' donde se premie la experimentación con recursos tecnológicos inusuales (sensores de movimiento, apps de distorsión de voz) sin penalizar el resultado técnico inicial.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	• Utilizar 'Fichas de Perfil de Público' que incluyan variables demográficas y sensoriales (infantil, tercera edad, personas con discapacidad visual) para que el alumnado visualice las necesidades de adaptación antes de crear. • Presentar ejemplos de una misma escena (ej. el monólogo de Hamlet) representados en tres formatos distintos: teatro de calle, teatro de cámara y radioteatro, analizando cómo cambia la proyección y el lenguaje corporal. • Proporcionar organizadores gráficos de 'Planificación de Espacios' que muestren de forma visual las posibilidades técnicas (luces, sonido, disposición de sillas) de diferentes entornos de la comunidad escolar.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	• Permitir que el producto final de la producción sea multimodal: desde una representación en vivo hasta la creación de un 'Teaser' promocional o un podcast que narre el proceso creativo y la intención artística. • Ofrecer roles diversificados dentro del proyecto de difusión: el alumnado puede elegir entre ser intérprete, responsable de relaciones públicas (gestión del público), diseñador de programas de mano accesibles o técnico de sala. • Implementar un 'Muro de Reacciones' físico o digital donde el público deje feedback, permitiendo al alumnado responder a estas críticas mediante un vídeo-ensayo o una breve intervención performativa de réplica.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	• Organizar un sistema de 'Pitching' donde cada grupo defienda su proyecto ante el resto de la clase para 'ganar' el espacio de representación deseado, fomentando la autonomía y la relevancia social. • Vincular la producción a una causa social o comunitaria elegida por el alumnado, transformando la representación en un acto de servicio que conecte con sus intereses personales y valores. • Utilizar rúbricas de autoevaluación enfocadas en el 'Desarrollo Personal', donde el alumnado identifique sus propios umbrales de reto (pánico escénico, memorización, liderazgo) y establezca metas individuales de superación.

Cómo programar paso a paso

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

Paso 1 · Leer el decreto vigente

1-2 horas

Descarga el decreto autonómico que desarrolla la LOMLOE para la ESO. Identifica las competencias específicas (8 para Artes Escénicas), criterios de evaluación (16) y saberes básicos (17) organizados en 4 bloques. Anota las horas semanales (3) y el perfil competencial de salida.

> **Tip:** Imprime los cuadros de criterios y saberes en papel A3 para tener visión global al planificar. Usa colores por bloques.

Paso 2 · Listar las CE y criterios

1 hora

Transcribe las 8 competencias específicas y los 16 criterios de evaluación en un documento de planificación (hoja de cálculo o tabla). Asegúrate de que cada criterio se vincula a una CE y a uno o varios saberes. Verifica que no haya despistes entre numeraciones.

> **Tip:** No copies las CE tal cual; parafraséalas pensando en qué sabrá hacer el alumnado al final del curso (ej. 'Interpretar una escena breve integrando elementos teatrales').

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos

1-2 horas

Con 3h/semana y 16 criterios, debes seleccionar los criterios esenciales por trimestre. Propón al menos dos instrumentos de evaluación variados (rúbrica para interpretación, portfolio de proceso creativo, coevaluación de trabajo en equipo). Asocia cada criterio al instrumento más pertinente.

> **Tip:** Para Artes Escénicas, prioriza criterios vinculados a la expresión corporal y oral (bloque 2-3). Los criterios sobre análisis de espectáculos (bloque 4) pueden evaluarse con un solo trabajo escrito al trimestre.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre

1 hora

Divide los 17 saberes en tres bloques trimestrales, equilibrando la carga. Cada trimestre debe cubrir al menos un saber de cada bloque (aunque no todos). Ejemplo: 1er trimestre: expresión y comunicación (bloque 1-2), 2º: creación e interpretación (bloque 2-3), 3º: recepción y contexto (bloque 4 y refuerzo).

> **Tip:** No repartas saberes de forma lineal; agrupa los que aparecen juntos en situaciones de aprendizaje. Por ejemplo, 'La voz y el cuerpo' (saber 3 y 4) siempre van unidos.

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

Planifica una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre que integre CE, criterios y saberes. Cada SDA debe tener producto final (microescena, performance, podcast teatral). Detalla fases, agrupamientos, recursos y evaluación. Asegura que todas las CE se trabajen al menos una vez en el curso.

> **Tip:** Dedica la primera SDA a romper el hielo con ejercicios de confianza y expresión básica; así evalúas criterios iniciales sin presión. La evaluación diagnóstica puede ser una improvisación grabada.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento (al menos contigo mismo) el peso de cada criterio en la calificación final. Recomendación: ponderación por bloques (40% interpretación, 30% expresión, 20% creación, 10% recepción) o por CE. Documenta los criterios de promoción y titulación según normativa autonómica.

> **Tip:** No ponderees cada criterio por igual; da más peso a aquellos evaluables en varias ocasiones (ej. interpretación) y menos a los de una sola tarea (ej. reseña de obra).

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

Incluye medidas de atención a la diversidad (DAC, adaptaciones metodológicas) y plan de recuperación para quienes no superen criterios. Define cómo recuperar: tareas específicas en cada trimestre o prueba extraordinaria de interpretación. Todo debe constar en la programación didáctica.

> **Tip:** Para Artes Escénicas, la recuperación puede ser práctica: repetir una escena o entregar un diario de proceso. Evita la saturación de trabajos teóricos.

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