

Dibujo artistico 1 · 1.º Bachillerato · Illes Balears

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

Normativa Decret 33/2022, de 11 d'agost

Generado 27/05/2026 23:44

9 Competencias	22 Criterios	40 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

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

Índice

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

1. Resumen normativo

Materia	Dibujo artistico 1
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Illes Balears
Decreto autonómico	Decret 33/2022, de 11 d'agost
Particularidad	En Illes Balears, el catalán (modalidad balear) es lengua vehicular preferente y existe Llengua Catalana i Literatura con currículu propio.

2. Competencias específicas

Dibujo Artístico I

CE.1 · Comprendre el dibuix com a forma de coneixement, comunicació i expressió, comparant l'ús que se'n fa en manifestacions c...

TEXTO OFICIAL

Comprendre el dibuix com a forma de coneixement, comunicació i expressió, comparant l'ús que se'n fa en manifestacions culturals i artístiques de diferents èpoques, llocs i àmbits disciplinaris i valorant la diversitat de significats que origina, per apreciar la importància de la diversitat cultural i la rellevància de la conservació i la promoció del patrimoni. Les societats realitzen representacions del món per diversos mitjans expressius, generant tant una identitat i un procés reflexiu propis com una pluralitat cultural i artística. En aquest sentit, el dibuix és una de les formes de pensament de tota societat i, per això, identificar la seva presència en les manifestacions culturals i artístiques de qualsevol lloc i època, com també en diferents àmbits disciplinaris, ajuda als alumnes a comprendre'l com una eina universal de coneixement, comunicació i expressió. Al mateix temps, poden entendre la importància de la diversitat cultural com una font de riques i considerar la rellevància de la promoció i conservació del patrimoni. El fet de comparar i apreciar la pluralitat d'usos del dibuix en diferents àmbits, de forma raonada i compartida i mitjançant produccions orals, escrites o multimodals ha de promoure en els alumnes i alumnes la curiositat per conèixer i explorar els seus diferents llenguatges i tècniques, afavorir l'anàlisi crítica i el judici propi sobre les seves funcions i intencionalitats que els permetin valorar la diversitat de significats als quals dona lloc i introduir el concepte de llibertat d'expressió.

RESUMEN CLARO

Compara dibujos de distintas épocas y culturas para entender que el dibujo es una forma de conocimiento y expresión, y valora su conservación.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado compara dibujos de diferentes épocas, lugares y disciplinas, identificando distintos significados culturales, y reflexiona sobre la importancia del patrimonio artístico.

NO ES

No es memorizar estilos ni copiar dibujos históricos. No es simplemente describir obras sin analizar su contexto cultural.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona un dibujo renacentista y otro japonés del mismo tema, los compara y explica qué nos dicen sobre sus respectivas culturas.

[comparar](#)

CE.2 · Analitzar amb actitud crítica i reflexiva produccions plàstiques de diferents èpoques i estils, reconeixent el llenguatge...

TEXTO OFICIAL

Analitzar amb actitud crítica i reflexiva produccions plàstiques de diferents èpoques i estils, reconeixent el llenguatge, les tècniques i procediments, la funció significativa i l'expressivitat del dibuix que hi són presents per desenvolupar la consciència visual i el criteri estètic i ampliar les possibilitats de gaudi de l'art. La recepció artística completa requereix posicionar-se davant qualsevol proposta cultural, incloses les contemporànies, amb actitud oberta i amb el major coneixement possible del llenguatge, les tècniques i els recursos que són necessaris en tot procés creatiu. Reconèixer les dificultats que es plantegen al llarg del procés ajuda a valorar-lo. A més, l'anàlisi crítica i reflexiva de l'expressivitat gràfica i la funció significativa presents en qualsevol producció plàstica ajuda als alumnes a utilitzar correctament la terminologia específica. Entre els exemples considerats s'ha d'incorporar la

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza obras plásticas de distintas épocas para desarrollar criterio estético y disfrute.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado examina producciones plásticas diversas, identificando técnicas, expresividad y significado, y reflexiona críticamente sobre ellas.

NO ES

No es memorizar datos históricos ni copiar estilos sin reflexión crítica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona una obra contemporánea y redacta un análisis crítico identificando lenguaje visual e intención expresiva.

analizar

CE.3 · Analitzar, interpretar i representar la realitat, utilitzant els recursos elementals i la sintaxi del dibuix, per oferir...

TEXTO OFICIAL

Analitzar, interpretar i representar la realitat, utilitzant els recursos elementals i la sintaxi del dibuix, per oferir una visió pròpia d'aquesta realitat, potenciar la sensibilitat i afavorir el desenvolupament personal i artístic. L'acció de dibuixar suposa una actitud d'obertura, la indagació sobre el món, al mateix temps que és una reflexió sobre la pròpia interpretació que se'n fa. El dibuix és, doncs, un dels mitjans artístics més complets per comprendre, analitzar i interpretar la realitat, perquè, d'una banda, ofereix una visió objectiva d'aquesta i, per una altra, propicia l'expressió immediata i directa d'una visió subjectiva. Conèixer aquestes qualitats fa que els alumnes els puguin utilitzar en l'exteriorització del seu pensament i afavorir així el seu desenvolupament personal i artístic. Per donar suport al procés creatiu s'han de conèixer i explorar les possibilitats expressives dels recursos elementals propis del dibuix: punt, línia, forma i textura, com també la seva sintaxi. És molt important, igualment, fer esbossos a partir de l'observació detallada de la realitat, per avançar cap a l'expressió gràfica personal que inclogui les representacions de la imaginació.

RESUMEN CLARO

El alumnado representa la realidad desde su visión personal usando los elementos básicos del dibujo.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza e interpreta una realidad visual y la representa gráficamente con recursos elementales del dibujo, expresando su propia mirada.

NO ES

No es copiar fielmente modelos ni practicar técnicas sin sentido; es comunicar una visión propia a través del dibujo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Dibujar un bodegón alterando proporciones para transmitir una emoción determinada.

interpretar

CE.4 · Experimentar amb diferents materials, tècniques i suports, incloent el propi cos, analitzant la seva importància en les ...

TEXTO OFICIAL

Experimentar amb diferents materials, tècniques i suports, incloent el propi cos, analitzant la seva importància en les propostes artístiques contemporànies, per descobrir el gest del dibuix i l'apropiació de l'espai com a mitjans d'autoexpressió i acceptació personal. Al llarg de la història de l'art, els grans avenços i transformacions s'han produït per l'experimentació incessant que els artistes han introduït en les seves obres, ja sigui quant als materials, tècniques i suports disponibles en cada moment, ja sigui quant a la representació de la tridimensionalitat o l'apropiació i ubicació en l'espai de la figura humana. Malgrat les grans diferències que poden trobar-se en les diferents èpoques i tendències artístiques, es repeteix el fet que la percepció i la representació de l'espai s'ha fet amb la mesura de la figura humana com a referència d'escala i proporció. En algunes propostes artístiques contemporànies, el cos humà ha traspasat aquest límit de referència per convertir-se en el protagonista de la creació, com a suport i com a eina, portant l'expressivitat del gest i de la petjada artística al centre mateix de l'obra. Igualment, s'ha traspasat també el límit de la representació bidimensional de la tridimensionalitat per arribar a l'apropiació mateixa de l'espai, convertint-lo en el suport de la pròpia intervenció artística. Descobrir i explorar diferents formes d'expressió gràfica, incloses les que situen el cos humà en el centre, afavoreix l'autoexpressió i desenvolupa l'autoconfiança i l'acceptació personal.

RESUMEN CLARO

El alumnado prueba diferentes materiales y técnicas de dibujo para expresarse y conocerse mejor a través del gesto y el espacio.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con diversos materiales, técnicas y soportes (incluido su propio cuerpo) para explorar el gesto del dibujo y la ocupación del espacio como forma de expresión personal.

NO ES

No es copiar un modelo. No es solo dibujar del natural. No es imitar estilos sin intención.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza una serie de autorretratos usando materiales no convencionales (café, tierra, hojas) sobre soportes de distintos tamaños.

[aplicar](#)

CE.5 · Utilitzar la pràctica del dibuix com a mitjà d'expressió d'idees, opinions, sentiments i emocions, investigant els refer...

TEXTO OFICIAL

Utilitzar la pràctica del dibuix com a mitjà d'expressió d'idees, opinions, sentiments i emocions, investigant els referents culturals i la influència en les creacions posteriors, per ampliar el repertori artístic i enriquir les produccions pròpies. El dibuix constitueix un mitjà d'expressió d'idees, opinions, sentiments i emocions que evolucionat al llarg de la història. El coneixement i l'anàlisi de diferents manifestacions culturals i artístiques de qualsevol lloc i època afavoreixen que els alumnes comprenguin les influències que unes propostes han tingut sobre unes altres, fins i tot prenent referents de cultures i disciplines diferents a les pròpies de la persona que cregui. Pot establir així connexions entre diferents tipus de llenguatges plàstics, visuals i audiovisuals (fotografia, còmic, cinema, publicitat, etc.) i explorar la presència del dibuix com a mitjà d'expressió en cadascun. Al mateix temps, els alumnes es forgen una cultura visual i descobreixen els avenços en procediments o tècniques utilitzats en cada mitjà creatiu. A

RESUMEN CLARO

El alumnado emplea el dibujo para expresar emociones, tras indagar en referentes artísticos que enriquecen sus obras.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado dibuja para comunicar ideas, sentimientos y emociones, investiga obras de artistas relevantes y crea composiciones personales inspiradas en ellos.

NO ES

No es copiar láminas sin intención expresiva. No es dibujar sin investigar referentes previos. No es solo técnica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Tras analizar autorretratos de Frida Kahlo, el alumnado crea un dibujo que exprese su estado de ánimo actual.

comunicar

CE.6 · Realitzar produccions gràfiques expressives i creatives, valorant la importància dels elements del llenguatge gràfic i l...

TEXTO OFICIAL

Realitzar produccions gràfiques expressives i creatives, valorant la importància dels elements del llenguatge gràfic i l'organització que tenen en la definició d'un estil personal, per progressar en l'execució tècnica i en les qualitats comunicatives i expressives de les produccions pròpies. El dibuix parteix de l'observació precisa i activa de la realitat, per la qual cosa és fonamental entendre com funciona la percepció visual de la qual partim, les seves lleis i principis i l'organització dels elements en l'espai. El coneixement i l'ús dels elements del llenguatge gràfic, les seves formes, signes, possibilitats expressives i efectes visuals, faciliten als alumnes la construcció d'un mecanisme de treball amb el dibuix com a base. Això els permet comprendre les imatges, les seves estructures i la seva composició. El dibuix es converteix així en un mètode d'anàlisi de les formes, en què es mostra el més destacat dels objectes, que al mateix temps es descobreixen en tota la seva veritat i revelen allò que passava desapercbut. Com qualsevol mètode, el dibuix necessita constància en el treball. Només dibuixant s'arriben a aconseguir la destresa i l'habilitat necessàries per emprar-lo en els nostres projectes. El dibuix és, al mateix temps, mètode de coneixement i mètode d'expressió. En avançar en la pràctica, el traç i el gest tornen més personals, arriben a convertir-se en petjades expressives i comunicatives amb les quals s'exterioritza tant el món interior com la pròpia visió de la realitat.

RESUMEN CLARO

Crear dibujos expresivos usando el lenguaje gráfico para desarrollar un estilo personal y mejorar técnica y comunicación.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con líneas, texturas y composiciones para crear obras originales que expresen ideas o emociones, y analiza cómo esos elementos contribuyen a su estilo personal.

NO ES

No es calcar o copiar imágenes sin reflexión. No es solo practicar técnicas de sombreado sin intención comunicativa.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Dibujar tres autorretratos abstractos usando solo líneas curvas, rectas y texturas, cada uno representando una emoción distinta.

producir

CE.7 · Experimentar amb les tècniques pròpies del dibuix, identificant les eines, mitjans i suports necessaris i analitzant el ...

TEXTO OFICIAL

Experimentar amb les tècniques pròpies del dibuix, identificant les eines, mitjans i suports necessaris i analitzant el possible impacte ambiental, per integrar-les de manera creativa i responsable en la realització de produccions gràfiques. Per tal que els alumnes experimentin amb les tècniques del dibuix, tant tradicionals com digitals, ha d'adquirir els sabers necessaris sobre una àmplia varietat d'eines, mitjans i suports. En haver identificat les seves possibilitats d'ús i d'expressió, serà capaç de seleccionar els més adequats a les representacions gràfiques que se li plantegin. En aquest terreny, també és important que conegui l'impacte ambiental dels materials que emprà, tant pel que fa a la seva producció com a la gestió dels materials de rebuig que produeix; tot això amb la finalitat d'adoptar pràctiques de treball sostenibles, segures i responsables. Reconeixer el dibuix no tan sols com un mètode d'anàlisi, sinó també com a llenguatge creatiu, comporta comprendre els diferents nivells d'iconicitat que es poden donar en les representacions gràfiques, com també els valors expressius del clarobscur i el color. Per crear produccions gràfiques que resolguin aquests plantejaments de forma ajustada a la intenció inicial, però sense tancar-se a possibles modificacions que les enriqueixin durant el procés creatiu, els alumnes han de seleccionar i aplicar les tècniques més adequades i cercar, a més, l'ús creatiu, responsable, segur i sostenible d'aquestes per aconseguir resultats personals.

RESUMEN CLARO

El alumnado prueba distintas técnicas y materiales de dibujo, valorando su impacto ambiental, y los usa con creatividad y responsabilidad para crear sus obras.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con técnicas de dibujo, identifica herramientas y soportes, analiza su impacto ambiental, y los integra creativamente en sus producciones gráficas.

NO ES

No es solo practicar técnicas sin conciencia ambiental ni combinar materiales por inercia; es decidir con criterio qué usar y cómo integrarlo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Cada alumno experimenta con carboncillo y tinta sobre papel reciclado, evalúa el impacto y elabora un bodegón combinando ambas técnicas.

crear

CE.8 · Adaptar els coneixements i destreses adquirits, desenvolupant la retentiva i la memòria visual, per respondre amb creati...

TEXTO OFICIAL

Adaptar els coneixements i destreses adquirits, desenvolupant la retentiva i la memòria visual, per respondre amb creativitat i eficàcia a nous desafiaments de representació gràfica. L'observació conscient de l'entorn, per abstroure i seleccionar el més representatiu, és fonamental en el procés de representació gràfica de la realitat. El que es percep no és més que la reconstrucció que fa el cervell de la informació rebuda i, en la reconstrucció, intervé com a factor fonamental la memòria visual, entesa com la capacitat de recordar imatges. Quan es dibuixa del natural, s'ha d'observar, analitzar i retenir la informació que es vol traslladar al dibuix, per això s'exerciten la memòria visual i la retentiva, destreses fonamentals en l'expressió gràfica. A través de l'enquadrament i l'encaix s'organitza la informació en el suport triat i s'estableixen proporcions, tenint en compte la perspectiva, tant en les formes i objectes com en l'espai que els envolta, processos que posen en joc els coneixements i destreses adquirits pels alumnes.

RESUMEN CLARO

El alumno usa lo que sabe de dibujo y su memoria visual para resolver nuevos retos gráficos con creatividad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado aplica técnicas aprendidas y ejercita la memoria visual para afrontar problemas de dibujo desconocidos con soluciones originales.

NO ES

No es copiar una imagen de memoria ni repetir ejercicios iguales. Es adaptar destrezas previas a situaciones nuevas.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado dibuja de memoria un objeto cotidiano tras observarlo 30 segundos, buscando una composición creativa.

[transferir](#)

CE.9 · Crear projectes gràfics col·laboratius, contribuint de manera creativa a la seva planificació i realització i adaptant e...

TEXTO OFICIAL

Crear projectes gràfics col·laboratius, contribuint de manera creativa a la seva planificació i realització i adaptant el disseny i el procés a les característiques pròpies d'un àmbit disciplinar, per descobrir possibilitats de desenvolupament acadèmic i professional i apreciar l'enriquiment que suposen les propostes compartides. El dibuix és present en múltiples àmbits disciplinaris, com ara el disseny, l'arquitectura, la ciència, la literatura o l'art. Dissenyar creativament un projecte concret, de manera col·laborativa i amb una finalitat definida, requereix establir la planificació adequada, organitzar i repartiment les tasques de manera coherent, entenent que crear qualsevol projecte gràfic ajustat a un àmbit disciplinar concret suposa, a més d'un enriquiment, assumir riscos i reptes. Els alumnes n'han de ser conscients i han de tenir present en tot moment la intenció última del projecte que crea. El treball col·laboratiu, a més, els permet l'assumpció de diferents rols i responsabilitats i contribueix al fet que aprenguin a respectar les opinions de la resta. En el desenvolupament dels projectes gràfics, a més, hauran de fer front a les possibles dificultats i canvis exigits per les circumstàncies o pel propi disseny de la producció, augmentant la seva resiliència i aprenent a adaptar la planificació inicial als imprevists que puguin sorgir.

RESUMEN CLARO

Crear obras visuales en equipo, planificando y adaptando el diseño al contexto artístico, para descubrir salidas académicas y valorar el trabajo compartido.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y ejecuta colectivamente un proyecto gráfico, ajustando el proceso creativo a las características de una disciplina artística, con el fin de explorar opciones formativas y profesionales y apreciar el valor de la colaboración.

NO ES

No es hacer un dibujo individual sin más. No es copiar un modelo. No es solo trabajar en grupo sin planificación.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

En Dibujo Artístico I, el alumnado colabora en la realización de un mural colectivo sobre una temática, planificando las fases y adaptando técnicas.

crear

3. Criterios de evaluación

Dibujo Artístico I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Identificar el dibuix com a forma de coneixement, comunicació i expressió, reflexionar amb iniciativa sobre la seva presència en diferents manifestacions culturals i artístiques i comparar de forma autònoma el seu ús en aquestes.</p> <p>Compara el uso del dibujo en distintas manifestaciones culturales y artísticas, reflexionando autónomamente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito que compara el uso del dibujo en dos obras de contextos diferentes.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis comparativo de obras de distintas épocas y culturas.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir descripción de características formales con comparación de funciones del dibujo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comparar</p>
1.2	CE.1	<p>Comparar les múltiples funcions del dibuix a través d'una anàlisi autònoma del seu ús en produccions de diversos àmbits disciplinaris.</p> <p>Compara autónomamente las funciones del dibujo analizando su uso en producciones de distintas disciplinas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis comparativo escrito o gráfico donde contrasta funciones del dibujo en obras de al menos dos ámbitos disciplinares.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis en parejas de dibujos de arte y ciencia, seguido de puesta en común.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la descripción del dibujo con la comparación de sus funciones (describir en lugar de comparar).</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comparar</p>
1.3	CE.1	<p>Relacionar la pluralitat cultural i artística amb la llibertat d'expressió, argumentar l'opinió pròpia de forma activa, compromesa i respectuosa i analitzar els usos del dibuix en diverses manifestacions artístiques. Relacionar la pluralitat cultural i artística amb la llibertat d'expressió.</p> <p>Relacionar diversidad cultural y libertad de expresión argumentando opinión propia y analizando usos del dibujo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un texto argumentativo que vincula obras de distintas épocas y culturas con la libertad de expresión, analizando el uso del dibujo.</p> <p><i>Contexto:</i> Comparación de obras de arte de diversas culturas seguida de debate guiado y redacción individual.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad técnica del dibujo en vez de la argumentación sobre pluralidad cultural y libertad de expresión.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: relacionar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Analitzar el llenguatge, les tècniques i procediments del dibuix en diferents propostes plàstiques, entenent els canvis que s'han produït en les tendències al llarg de la història i utilitzant la terminologia específica més adequada.</p> <p>Analizar dibujos de distintas épocas identificando lenguaje, técnicas y procedimientos, y explicando cambios históricos con terminología adecuada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un comentario escrito u oral donde analiza el lenguaje, las técnicas y procedimientos de dibujos de diferentes periodos, explicando su evolución histórica y usando terminología específica.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras observar reproducciones de dibujos renacentistas y contemporáneos, el alumnado redacta un análisis comparativo.</p> <p><i>Evitar:</i> Describir las obras sin identificar los cambios históricos en las técnicas ni usar la terminología específica del dibujo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.2	CE.2	<p>Analitzar diferents manifestacions culturals i artístiques, comprendre la funció que hi exerceix el dibuix i valorar l'enriquiment que suposen els reptes creatius i estètics per a la societat. Comprendre la funció que exerceix el dibuix en diferents manifestacions artístiques i culturals com la pintura, l'escultura, l'arquitectura o el disseny, entre d'altres.</p> <p>Analizar producciones culturales comprendiendo el papel del dibujo y valorando su aporte social y estético.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado redacta un comentario crítico de una obra artística identificando la función del dibujo y su relevancia cultural.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras una visita virtual al Prado, el alumnado analiza un cuadro centrado su comentario en el dibujo.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado describe la obra sin analizar la función específica del dibujo.</p>	<p>Examen escrito</p> <p>Verbo: analizar</p>
3.1	CE.3	<p>Experimentar amb sensibilitat les possibilitats expressives dels recursos elementals del dibuix (punt, línia, forma) i de la seva sintaxi i millorar el procés de creació gràfica.</p> <p>Explora y valora las posibilidades expresivas de punto, línea y forma y su sintaxis para mejorar la creación gráfica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un portafolio de láminas donde experimenta variaciones de punto, línea, forma y composición.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicios de exploración gráfica en láminas, probando distintas combinaciones de elementos básicos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la calidad técnica del dibujo final en lugar de la experimentación y variedad de soluciones.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: valorar</p>
3.2	CE.3	<p>Analitzar, interpretar i representar la realitat mitjançant esbossos, tot utilitzant les eines adequades i desenvolupant una expressió pròpia, espontània i creativa. -</p> <p>Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante esbozos, desarrollando una expresión propia, espontánea y creativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una serie de esbozos y etos que representan gráficamente la realidad observada, integrando análisis e interpretación personal.</p> <p><i>Contexto:</i> Observación directa de un modelo natural o bodegón, realizando bocetos rápidos en el cuaderno de campo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Aportar l'empremta i el gest propis a la realització de dibuixos i combinar l'ús tradicional de materials, tècniques i suports amb la manipulació personal.</p> <p>Crear dibujos con un estilo personal combinando técnicas tradicionales y manipulación propia.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una serie de dibujos donde se aprecia una huella personal mediante la combinación de materiales y técnicas tradicionales con manipulación individual.</p> <p><i>Contexto:</i> En el aula de dibujo, experimentan con lápices, carboncillo, tintas y soportes tradicionales incorporando toques personales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado estético sin constatar la experimentación con técnicas y materiales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
4.2	CE.4	<p>Realitzar composicions bidimensionals, figuratives o abstractes, explorar la percepció i l'ordenació de l'espai i indagar sobre la representació del cos humà i la possible utilització com a suport o com a eina gràfica.</p> <p>Realizar composiciones bidimensionales explorando la percepción espacial y el cuerpo humano como soporte o herramienta gráfica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una composición bidimensional, figurativa o abstracta, que muestra exploración del espacio y del cuerpo humano como soporte o herramienta gráfica.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de dibujo en clase sobre percepción espacial y figura humana.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa solo la representación del cuerpo humano, sin considerar su uso como soporte o herramienta gráfica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
5.1	CE.5	<p>Identificar els referents artístics d'una obra determinada, descrivint la influència que exerceixen i les relacions que s'hi estableixen.</p> <p>Identificar los referentes artísticos de una obra y describir su influencia y conexiones.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis (texto o dibujo) donde señala los referentes artísticos de una obra y explica su influencia y conexiones.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de una obra artística en clase, identificando referentes mediante dibujos o textos.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa solo el reconocimiento nominal de referentes sin exigir la descripción de su influencia en la obra.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: identificar</p>
5.2	CE.5	<p>Expressar idees, opinions, sentiments i emocions a través de creacions gràfiques i dibuixos propis, incorporant, de forma guiada, procediments o tècniques utilitzats en referents artístics d'interès per als alumnes.</p> <p>El alumnado crea dibujos propios que expresan ideas, opiniones y emociones, incorporando técnicas de referentes artísticos de su interés de manera guiada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega dibujos originales que reflejan ideas, sentimientos y emociones, integrando procedimientos o técnicas de referentes artísticos trabajados en clase.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado investiga referentes artísticos, realiza bocetos y produce un dibujo final aplicando técnicas seleccionadas.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la corrección técnica sin considerar la intención expresiva o la conexión con los referentes.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.1	CE.6	<p>Emprar amb intencions comunicatives o expressives els mecanismes de la percepció visual, les seves lleis i principis, així com la composició i l'ordenació d'elements en l'espai, mostrant interès en les seves aplicacions.</p> <p>Aplicar principios de percepción visual y composición en producciones gráficas con intención comunicativa o expresiva.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una composición gráfica que integra leyes de percepción visual y organización espacial con una intención expresiva o comunicativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio práctico de dibujo donde se debe aplicar composición y percepción visual.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar el interés mostrado (actitud) en lugar de la aplicación efectiva de los mecanismos perceptivos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
6.2	CE.6	<p>Expressar a través del traç i el gest del dibuix la visió pròpia de la realitat o del món interior, experimentar amb els elements del llenguatge gràfic, les formes, signes, possibilitats expressives i efectes visuals.</p> <p>Comunicar una visión propia mediante el trazo y el gesto, experimentando con formas, signos y efectos visuales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una serie de dibujos originales que muestran una visión personal, aplicando variaciones de trazo, gesto y elementos gráficos.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicios de dibujo expresivo en clase, explorando técnicas libres y dirigidas.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la expresión personal con la copia de estilos ajenos sin experimentación propia.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comunicar</p>
7.1	CE.7	<p>Proposar diferents solucions gràfiques a una mateixa proposta visual, utilitzant diferents nivells d'iconicitat, identificant les eines, mitjans i suports necessaris i justificar raonadament i respectuosament l'elecció.</p> <p>Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, usando diferentes niveles de iconicidad y justificando la elección.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un conjunto de bocetos alternativos que presentan diferentes grados de iconicidad, acompañados de una justificación razonada.</p> <p><i>Contexto:</i> Se plantea un tema visual común; cada alumno genera al menos tres versiones y explica su elección final.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: proponer</p>
7.2	CE.7	<p>Seleccionar i utilitzar amb destresa les eines, mitjans i suports més adequats a la intenció creativa, emprant els valors expressius de tècniques com el clarobscur i el color en una interpretació gràfica personal de la realitat.</p> <p>El alumnado selecciona herramientas y aplica claroscuro y color para producir una interpretación gráfica personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción gráfica personal donde aplica claroscuro y color, seleccionando herramientas y soportes según su intención creativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de dibujo del natural con técnicas secas (grafito, carboncillo, pastel) en soporte papel.</p> <p><i>Evitar:</i> Calificar el realismo en lugar de la expresividad del claroscuro y color, penalizando interpretaciones personales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.3	CE.7	<p>Investigar de manera activa i oberta sobre la presència de tecnologies digitals en referents artístics contemporanis i integrar-les en el procés creatiu i expressiu propi.</p> <p>Investiga referentes artísticos contemporáneos que usan tecnologías digitales y las integra en su proceso creativo personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora una producción gráfica que incorpora tecnologías digitales, acompañada de un análisis de referentes artísticos contemporáneos.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto donde investigan artistas digitales actuales y crean una obra propia usando herramientas digitales.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir el uso de filtros o aplicaciones digitales con la investigación activa sobre referentes artísticos que emplean dichas tecnologías.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
8.1	CE.8	<p>Representar gràficament el model escollit a partir del seu estudi i anàlisi, tot seleccionant i fent abstracció de les seves característiques més representatives.</p> <p>Representar gráficamente un modelo seleccionando y abstrayendo sus rasgos más representativos tras su estudio y análisis.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un dibujo que recoge las características esenciales del modelo, fruto de un proceso de análisis y abstracción.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado analiza un modelo real o fotográfico en el aula y realiza un dibujo analítico sintetizando formas.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumno copia el modelo de forma literal sin aplicar abstracción, resultando en un dibujo mimético no analítico.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
8.2	CE.8	<p>Utilitzar l'enquadrament, l'encaix i la perspectiva en la resolució de problemes de representació gràfica, tot analitzant tant els diferents volums com l'espai que completa el conjunt. Utilitzar l'encaix en la resolució de problemes de representació gràfica. Utilitzar la perspectiva en la resolució de problemes de representació gràfica. Analitzar el diferents volums i l'espai que completa el conjunt en la resolució de problemes de representació gràfica.</p> <p>Aplicar encuadre, encaje y perspectiva al resolver problemas gráficos, analizando volúmenes y espacio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un boceto o dibujo donde aplica correctamente encuadre, encaje y perspectiva, analizando los volúmenes y el espacio.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de dibujo de una composición de cuerpos geométricos con pautas de encuadre y encaje.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado suele confundir encaje con dibujo de contornos, omitiendo la relación entre volúmenes y espacio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>
9.1	CE.9	<p>Planificar projectes gràfics col·laboratius senzills, identificant l'àmbit disciplinar en què es desenvoluparan i organitzar i distribuir les tasques de manera adequada.</p> <p>Diseñar proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar y organizando las tareas de forma adecuada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de proyecto gráfico colaborativo que incluye la identificación del ámbito disciplinar, distribución de tareas y cronograma.</p> <p><i>Contexto:</i> En pequeños grupos, los estudiantes planifican un proyecto de diseño gráfico definiendo roles, fases y objetivos del trabajo.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
9.2	CE.9	<p>Realitzar projectes gràfics col·laboratius emmarcats en un àmbit disciplinar concret, utilitzant amb interès els valors expressius del dibuix artístic i els seus recursos. Utilitzar amb interès els valors expressius del dibuix artístic i els seus recursos.</p> <p>Elaborar en equipo un proyecto gráfico propio de un ámbito disciplinar, aplicando con intención los recursos expresivos del dibujo artístico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto gráfico colaborativo completo, que integra los valores expresivos del dibujo artístico dentro de un contexto disciplinar concreto.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo durante varias sesiones para desarrollar un proyecto gráfico sobre un tema disciplinar (ej. ilustración científica).</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar el criterio mediante un examen escrito en lugar de un proyecto colaborativo, o no diferenciar la aportación individual en el trabajo grupal.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
9.3	CE.9	<p>Analitzar les dificultats sorgides en la planificació i realització de projectes gràfics compartits, entenent el procés com un instrument de millora del resultat final.</p> <p>Analizar dificultades en planificación y realización de proyectos gráficos compartidos para mejorar el resultado.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe donde identifica dificultades surgidas durante el proyecto gráfico colaborativo y reflexiona sobre cómo estas permiten mejorar el resultado final.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo en un proyecto gráfico colaborativo con análisis posterior de dificultades.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
9.4	CE.9	<p>Identificar possibilitats de desenvolupament acadèmic i professional relacionades amb el dibuix artístic, comprenent les oportunitats que ofereix i el valor afegit de la creativitat en els estudis i en el treball, expressant l'opinió pròpia de forma raonada i respectuosa.</p> <p>Valorar las salidas académicas y profesionales del dibujo artístico, argumentando la opinión personal sobre la creatividad.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral en la que presenta y argumenta su valoración de las oportunidades académicas y profesionales del dibujo artístico.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación y debate sobre itinerarios formativos y profesionales vinculados al dibujo.</p> <p><i>Evitar:</i> Limitar las posibilidades del dibujo artístico a las bellas artes, ignorando campos como la ilustración, el diseño de videojuegos o la animación.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: valorar</p>

4. Saberes básicos

Dibujo Artístico I

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El dibuix com a procés interactiu d'observació, reflexió, imaginació, representació i comunicació. Les diferents funcions del dibuix. Reconeixement dels camps d'actuació en relació amb la diversitat d'intencions comunicatives (analítica, descriptiva, expressiva, etc.). El dibuix com a llenguatge universal	
2	El dibuix en l'art: des de l'Antiguitat fins al Romanticisme. Obres més representatives de diferents moviments artístics	
3	El dibuix com a part de múltiples processos artístics. Àmbits disciplinaris: arts plàstiques i visuals, disseny, arquitectura, ciència i literatura. Àmbits del dibuix: Dibuix analític, Dibuix científic, Il·lustració, Dibuix tècnic, etc	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Terminologia i materials del dibuix	
2	Els diferents tipus de dibuix (apunt, esbós, esquema, estudi, croquis) i els seus àmbits d'aplicació	
3	El paper: tipus i característiques diferenciadores en funció del gramatge i qualitat superficial. Elecció del suport més adequat en funció de la tècnica i finalitat comunicativa	
4	Conceptes bàsics (pigment, aglutinant, dissolvent) i classificació dels materials en les tècniques seques, humides i grasses. El punt i les seves possibilitats plàstiques i expressives	
5	Les funcions del punt com a element morfològic elemental	
6	Seurat, Kandinsky, Yayoi Kusama, Emily Kame Kngwarreye, entre d'altres. La línia: traç i grafisme. Les trames	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
7	La línia com a element configurador de formes planes i volums en l'espai	
8	Tipus de línies i traços. Línia de contorn, línia modulada, de relleu, trencada, tramats	
9	Possibilitats expressives de la línia	
10	Les trames. Generació de volums i textures. La forma: tipologia, aplicacions i combinacions	
11	Definició del concepte de forma i dels seus components. Diferències entre forma i estructura formal	
12	Classificació de les formes atenent les seves dimensions, configuració i origen. Nivells d'iconicitat de la imatge	
13	L'esbós. Introducció a l'encaix. Diferents mètodes d'encaix en el dibuix: visor, quadrícula, caixes, reducció a formes geomètriques simples, etc. Tècniques gràfiques i plàstiques, seques i humides	
14	Composició, instruments d'aplicació i propietats d'alguns dels materials de tècnica humida. Experimentar les diverses característiques plàstiques de l'aiguada (l'aquarel·la	
15	Composició i propietats d'alguns dels materials de tècnica seca. Experimentació sobre les possibilitats tècniques i expressives del grafit, el llapis de color, el carbonet, el llapis carbó i la barra Conté, mitjançant les variacions intencionades en l'ús del material i l'ús de diferents traços. Materials gràficoplàstics. Seguretat, toxicitat, impacte mediambiental i sostenibilitat	
16	Ús responsable dels materials advertint de la possible toxicitat i de l'impacte mediambiental que poden tenir	
17	Alternatives no tòxiques i/o respectuoses amb el medi ambient	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Fonaments de la percepció visual	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Principis de la psicologia de la Gestalt. Les lleis visuals de la Gestalt (de contrast, de continuïtat, de tancament, de simetria, de semblança, de proximitat, etc)	
3	Il·lusions òptiques	
4	La composició com a mètode. L'equilibri compositiu. Direccions visuals. Aplicacions. Factors que intervenen en la composició: format, esquema compositiu, orientació de les formes, pes i direccions visuals. L'enquadrament i les relacions entre fons-figura i format. Equilibri compositiu, estàtic i dinàmic	
5	Els sistemes d'ordenació en la sintaxi visual. Les lleis compositives: llei de la balança, llei de compensació de masses, llei de terços, simetries i ritmes. Aplicacions	
6	Introducció a la representació de l'espai mitjançant la perspectiva. El concepte de perspectiva i la seva aplicació al dibuix artístic en la representació de formes tridimensionals i espais. La perspectiva, recorregut a través de la història del dibuix. Introducció al sistema axonomètric. Representació de formes geomètriques tridimensionals bàsiques. Introducció al sistema cònic. Cònica frontal i cònica obliqua. Representació de formes geomètriques tridimensionals bàsiques	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La llum i el volum. Relació entre llum, ombra i volum	
2	Típus de llum i il·luminació. Llum natural, llum artificial, llum directa i indirecta, llum difosa. Tonalitats de la llum. Ombra pròpia i ombra projectada. Ombra i textura. L'ombra segons les direccions de la llum	
3	Valoració del clarobscur. Gradacions tonals. Caravaggio, Zurbarán. El Tenebrisme, entre d'altres	
4	Naturalesa, percepció, psicologia i simbologia del color	
5	Monocromia, bicromia i tricromia. Aplicacions bàsiques del color en el dibuix	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	La llum, el clarobscur i el color, que aborda el tractament de la llum, i el seu ús expressiu	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Suports virtuals i eines digitals. Relació amb diferents àrees del disseny, arquitectura, fotografia, animació, cinema o art contemporani	
2	Dibuix vectorial. Programari específic per al dibuix vectorial	
3	Eines d'edició d'imatges per a l'expressió artística. Imatge rasteritzada o de mapa de bits. Definició i nocions d'ús per a la modificació estructural i estètica de les imatges	
4	Programes de pintura i dibuix digital. Definició, avantatges gràfics de cadascun i nocions d'ús	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La distribució de tasques en els projectes gràfics col·laboratius: criteris de selecció a partir de les habilitats requerides i de les necessitats del projecte. Nocions bàsiques	
2	Fases dels projectes gràfics. Anàlisi, esbós, desenvolupament, presentació i avaluació	
3	Estratègies de selecció de tècniques, eines, mitjans i suports del dibuix adequats a diferents disciplines. Definició del problema o necessitat a resoldre, públic potencial del projecte, mitjans disponibles i destreses adquirides i condicionants temporals	
4	Estratègies d'avaluació de les fases i els resultats de projectes gràfics. L'error com a oportunitat de millora i aprenentatge	

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 % Rubrica generica

Comprendre el dibuix com a forma de coneixement, comunicació i expressió, comparant l'ús que se'n fa en manifestacions culturals i artístiques de diferents èpoques, llocs i àmbits disciplinaris i valo...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce el dibujo como medio de expresión pero no logra identificar sus funciones concretas ni establecer comparaciones entre distintas manifestaciones culturales o artísticas. Su análisis se limita a descripciones superficiales sin relacionar el dibujo con contextos históricos o disciplinares.</p> <p><i>Ejemplo: En un comentario visual, indica que 'el dibujo sirve para expresar ideas' sin mencionar ejemplos específicos ni diferencias entre culturas.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica alguna función del dibujo (conocimiento, comunicación o expresión) y es capaz de comparar dos ejemplos de distintos ámbitos, pero la comparación es básica y carece de argumentación propia. Reconoce la diversidad cultural pero no valora explícitamente la conservación del patrimonio.</p> <p><i>Ejemplo: Compara un dibujo renacentista con uno contemporáneo señalando diferencias de estilo sin explicar cómo afecta al significado, y menciona que 'hay distintas culturas' sin desarrollar la idea.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comprende el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando autónomamente su uso en al menos tres producciones de diferentes épocas, lugares o disciplinas. Relaciona la pluralidad cultural con la libertad de expresión y argumenta su opinión sobre la importancia de preservar el patrimonio artístico.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza un grabado de Dureró, un cómic japonés actual y un boceto arquitectónico, destacando cómo cada uno comunica valores culturales y justifica la necesidad de conservar estos dibujos como patrimonio.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra el dibujo como herramienta transversal de conocimiento y expresión, comparando y evaluando críticamente su uso en diversas manifestaciones, incluyendo ámbitos no artísticos (científico, técnico). Argumenta con solvencia sobre la diversidad cultural y la conservación del patrimonio, proponiendo acciones concretas de promoción. Transfiere sus reflexiones a producciones propias.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un ensayo visual donde contrasta ilustraciones científicas del siglo XIX, grafitis urbanos y dibujos de diseño industrial, y escribe una propuesta para una exposición escolar que fomente el respeto por la diversidad cultural a través del dibujo.</i></p>

CE.2 · 20 % Rubrica generica

Analitzar amb actitud crítica i reflexiva produccions plàstiques de diferents èpoques i estils, reconeixent el llenguatge, les tècniques i procediments, la funció significativa i l'expressivitat del d...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma imprecisa o incompleta elementos lingüísticos, técnicos o expresivos en producciones plásticas; no logra analizar críticamente ni vincular con el contexto o la función significativa. <i>Ejemplo: Al comentar una obra de Goya, menciona solo el título y el autor, sin describir técnicas ni interpretar la intención expresiva.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe elementos básicos del lenguaje visual (línea, color, composición) y algunas técnicas, pero el análisis es descriptivo, no crítico; no reconoce la función significativa ni establece relaciones con el contexto histórico-estilístico. <i>Ejemplo: Comenta el uso de colores cálidos en una pintura impresionista y menciona la pincelada suelta, pero no explica cómo estos recursos expresan una emoción o idea.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos; reconoce y explica el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad, demostrando conciencia visual y criterio estético. <i>Ejemplo: Analiza un dibujo de Durero identificando el claroscuro, la precisión del trazo y su función expresiva (realismo simbólico), y lo relaciona con el contexto renacentista.</i>
4	Avanzado	90-100%	Integra y transfiere el análisis crítico a casos no trabajados, estableciendo conexiones entre diferentes estilos, técnicas y épocas; elabora juicios estéticos personales fundamentados y propone interpretaciones originales que amplían el disfrute del arte. <i>Ejemplo: Compara una obra de Picasso con una de Basquiat, analizando cómo ambos utilizan la deformación expresiva en el dibujo para criticar la sociedad, y argumenta su propia valoración estética.</i>

CE.3 · 25 %**Rubrica generica**

Analitzar, interpretar i representar la realitat, utilitzant els recursos elementals i la sintaxi del dibuix, per oferir una visió pròpia d'aquesta realitat, potenciar la sensibilitat i afavorir el de...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Reproduce la realidad de forma mecánica, sin explorar las posibilidades expresivas del punto, la línea o la forma. Los bocetos carecen de intención interpretativa o personal. <i>Ejemplo: Copia un bodegón sin variar el trazo ni la composición; no se aprecia búsqueda expresiva.</i>
2	En proceso	50-69%	Intenta aplicar los recursos elementales del dibujo, pero con rigidez o poca sensibilidad. La interpretación de la realidad es limitada y los bocetos muestran un control básico de las herramientas. <i>Ejemplo: Boceto de un paisaje donde usa líneas uniformes y formas esquemáticas, sin variar el grosor ni la intensidad.</i>
3	Adquirido	70-89%	Utiliza con sensibilidad los recursos elementales del dibujo para analizar, interpretar y representar la realidad. Los bocetos muestran un trazo variado, atención a la composición y una visión personal coherente. <i>Ejemplo: Serie de apuntes de un mismo objeto (una silla) con diferentes técnicas de línea y sombreado, mostrando intención expresiva.</i>
4	Avanzado	90-100%	Integra de manera creativa y solvente los recursos y la sintaxis del dibujo, generando una interpretación personal y original de la realidad. Demuestra dominio técnico y capacidad de transferir lo aprendido a contextos nuevos. <i>Ejemplo: Composición original (ej. un rincón del aula) donde combina puntos densos, líneas expresivas y formas orgánicas para crear una atmósfera intencionada, con dominio del encaje y la proporción.</i>

CE.4 · 20 % Rubrica generica

Experimentar amb diferents materials, tècniques i suports, incloent el propi cos, analitzant la seva importància en les propostes artístiques contemporànies, per descobrir el gest del dibuix i l'aprop...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza bocetos o pruebas básicas con un solo material o técnica bajo instrucción directa, pero no logra una intención expresiva personal. La apropiación del espacio es casi nula, sin relación con la figura humana.</p> <p><i>Ejemplo: Esbozo a lápiz de una figura humana estática sin considerar el fondo ni la composición del espacio.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Experimenta con al menos dos materiales o técnicas diferentes, imitando ejemplos dados, y comienza a mostrar una huella personal aunque tímida. Intenta apropiarse del espacio mediante la ubicación de la figura, pero con proporciones desequilibradas y sin integración del contexto artístico contemporáneo.</p> <p><i>Ejemplo: Composición con carboncillo y tinta donde se sitúa una figura en un espacio definido, pero con escalas inconsistentes y sin referencia a propuestas artísticas actuales.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Combina de manera intencionada varios materiales y técnicas, incluyendo el uso del cuerpo (huella, gesto), para crear composiciones bidimensionales que evidencian una apropiación consciente del espacio. La representación muestra referencias a propuestas artísticas contemporáneas y la figura humana se integra con proporción y escala adecuadas, reflejando una exploración personal.</p> <p><i>Ejemplo: Serie de dibujos en diferentes soportes (papel, tela) utilizando manchas, líneas y estampaciones corporales, donde el espacio se organiza en torno a la figura, y se incluye una breve justificación escrita de las decisiones tomadas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Genera un proyecto personal que integra experimentación con múltiples materiales, técnicas y soportes (incluyendo el cuerpo), y analiza críticamente la influencia de artistas contemporáneos en su obra. La apropiación del espacio es original, rompiendo convenciones, y la representación corporal trasciende la mera proporción para expresar una narrativa personal o conceptual, con un alto grado de autoconsciencia del gesto.</p> <p><i>Ejemplo: Portfolio documentado que incluye bocetos preparatorios, pruebas técnicas, una obra final donde el cuerpo del propio alumno se convierte en soporte y herramienta (por ejemplo, autorretrato con impresiones corporales sobre lienzo), y un texto reflexivo que vincula su gesto con referentes artísticos como Ana Mendieta o Yves Klein.</i></p>

CE.5 · 20 % Rubrica generica

Utilitzar la pràctica del dibuix com a mitjà d'expressió d'idees, opinions, sentiments i emocions, investigant els referents culturals i la influència en les creacions posteriors, per ampliar el reper...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica referentes artísticos de manera muy parcial o errónea, y sus producciones gráficas no expresan ideas, opiniones, sentimientos o emociones de forma reconocible, o lo hacen de manera confusa sin incorporar referentes.</p> <p><i>Ejemplo: El dibujo es una copia literal sin intención expresiva; al preguntar, no sabe nombrar ningún referente ni explicar su influencia.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica algún referente artístico y lo describe de forma básica; sus dibujos muestran un intento de expresar ideas o emociones, pero la incorporación de referentes es superficial o poco coherente.</p> <p><i>Ejemplo: En un dibujo de bodegón, menciona que recuerda a Cézanne por las formas, pero no explica cómo ha usado esa influencia; la obra transmite una emoción genérica (tristeza) sin matices.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Identifica varios referentes artísticos y describe su influencia de manera coherente; expresa ideas, opiniones, sentimientos o emociones a través de dibujos propios, incorporando conscientemente esos referentes para enriquecer la producción.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un dibujo figurativo donde explica que utilizó la paleta de colores de Matisse y la composición de Degas para transmitir alegría, y la obra realmente refleja esa emoción con claridad.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente referentes artísticos diversos y justifica su selección; transfiere e integra múltiples referentes en dibujos personales que comunican con originalidad ideas, opiniones, sentimientos o emociones complejos, ampliando su repertorio artístico de forma significativa.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una serie de tres dibujos que conectan el expresionismo alemán (Kirchner) con el arte urbano actual, justificando cómo cada elección formal refuerza un mensaje crítico sobre la identidad; el conjunto muestra una evolución personal y técnica.</i></p>

CE.6 · 20 %**Rubrica generica**

Realitzar produccions gràfiques expressives i creatives, valorant la importància dels elements del llenguatge gràfic i l'organització que tenen en la definició d'un estil personal, per progressar en l...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza producciones gráficas con escasa intencionalidad expresiva o creativa. No se aprecia una organización deliberada de los elementos del lenguaje gráfico (línea, forma, textura, color, composición). La ejecución técnica es deficiente y no logra transmitir una comunicación visual clara. No se observa búsqueda de un estilo personal.</p> <p><i>Ejemplo: Boceto sin un propósito claro, con trazados inseguros y sin diferenciación entre planos o volúmenes; el resultado es confuso y no comunica una idea o emoción.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Realiza producciones gráficas que muestran cierto uso intencionado de los elementos del lenguaje, aunque de manera irregular. Aparecen indicios de exploración expresiva y personal, pero sin consistencia. La ejecución técnica es aceptable pero con limitaciones. La comunicación visual es parcialmente efectiva.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo de un objeto cotidiano donde se intenta exagerar la forma para dar expresividad, pero el uso del claroscuro es impreciso y el trazo no refuerza la intención comunicativa.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones gráficas con intención expresiva y creativa clara, empleando conscientemente los elementos del lenguaje gráfico para comunicar una idea o emoción. Muestra un estilo personal en desarrollo y una ejecución técnica correcta que favorece la calidad comunicativa del trabajo. Resuelve adecuadamente la organización compositiva.</p> <p><i>Ejemplo: Retrato con grafito donde la línea varía en grosor y dirección para transmitir tensión, con un fondo texturizado que complementa la atmósfera; la composición dirigida al rostro enfatiza la mirada.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Realiza producciones gráficas que integran los elementos del lenguaje de manera innovadora y coherente con una voz personal consolidada. La ejecución técnica es virtuosa y se pone al servicio de una comunicación expresiva sofisticada. Transfiere habilidades a nuevos contextos o resuelve problemas visuales complejos con originalidad.</p> <p><i>Ejemplo: Serie de tres dibujos sobre el mismo motivo (un paisaje urbano) utilizando formatos y técnicas distintas (carboncillo, tinta y collage); cada variación explora un estado de ánimo diferente, y el conjunto muestra una autorreflexión consciente sobre el propio proceso creativo.</i></p>

CE.7 · 20 %**Exposicion oral**

Experimentar amb les tècniques pròpies del dibuix, identificant les eines, mitjans i suports necessaris i analitzant el possible impacte ambiental, per integrar-les de manera creativa i responsable en...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza un único intento de solución gráfica, sin variar la técnica ni el nivel de iconicidad. No identifica las herramientas adecuadas o las utiliza de forma insegura. No menciona el impacto ambiental ni considera alternativas más sostenibles. La producción es incompleta o carece de intención creativa.</p> <p><i>Ejemplo: Boceto rápido a lápiz de un rostro, sin acabar, con trazos inseguros y sin explorar otras técnicas o soportes. No incluye ninguna reflexión sobre el impacto ambiental en la justificación oral.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Propone dos o tres soluciones gráficas diferentes, pero con poca variación en técnicas o niveles de iconicidad. Selecciona herramientas y soportes de manera funcional, aunque su uso es poco diestro. Menciona de forma genérica la preocupación por el medioambiente, sin analizar el impacto real de los materiales elegidos. La integración creativa es parcial.</p> <p><i>Ejemplo: Serie de tres dibujos de un mismo objeto: uno a lápiz, otro a carboncillo y otro con rotulador, pero todos con el mismo grado de detalle y encuadre. En la ficha técnica enumera los materiales pero no justifica su elección por durabilidad o toxicidad.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Experimenta con varias técnicas, herramientas y soportes, proponiendo soluciones gráficas variadas con distintos niveles de iconicidad. Utiliza las herramientas con soltura y precisión, y selecciona los materiales adecuados a la intención creativa. Analiza el posible impacto ambiental de los materiales empleados y propone alternativas responsables. Integra las técnicas de forma creativa en una producción gráfica coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto gráfico 'Naturaleza transformada': combina grafito, tinta y collage digital sobre papel reciclado; incluye bocetos previos donde se exploran cinco aproximaciones distintas (realista, esquemática, expresionista, etc.). La memoria adjunta describe la huella ecológica de cada material y justifica la elección del soporte sostenible.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Investiga de forma activa y abierta herramientas y técnicas digitales contemporáneas, integrándolas con las analógicas para crear producciones originales. Evalúa críticamente el ciclo de vida de los materiales (fabricación, uso, desecho) y opta por soluciones de mínimo impacto ambiental. Transfiere los aprendizajes a contextos nuevos, como la ilustración científica o el diseño de props para animación. Su trabajo muestra una síntesis personal y reflexiva entre técnica, creatividad y responsabilidad ecológica.</p> <p><i>Ejemplo: Serie final 'Huella digital vs. analógica': cinco ilustraciones que abordan un mismo tema (cambio climático) utilizando solo herramientas digitales (tableta gráfica, software libre), solo herramientas analógicas (grafito, acuarela, tintas ecológicas) y combinaciones mixtas. Acompaña cada lámina con un análisis de impacto ambiental (emisiones CO2, toxicidad, reciclaje) y una valoración de la eficiencia creativa. La producción se expone en el centro con un código QR que enlaza a una memoria técnica.</i></p>

CE.8 · 15 %**Rubrica generica**

Adaptar els coneixements i destreses adquirits, desenvolupant la retentiva i la memòria visual, per respondre amb creativitat i eficàcia a nous desafiaments de representació gràfica. L'observació cons...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Intenta representar el modelo pero se limita a copiar sin seleccionar ni abstraer características; desconoce el encuadre, encaje o perspectiva, resultando una representación desestructurada.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo que reproduce el modelo de forma literal, sin omitir detalles superfluos, mostrando desproporciones y falta de encaje.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona algunas características representativas pero con imprecisiones; aplica parcialmente encuadre, encaje o perspectiva, aunque con errores que afectan a la fidelidad gráfica.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo que abstrae la forma general pero con fallos en proporciones y en la aplicación de la perspectiva lineal.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Representa el modelo seleccionando y abstrayendo sus rasgos esenciales con precisión; utiliza correctamente el encuadre, encaje y perspectiva, demostrando memoria visual y eficacia.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo que capta la estructura y proporciones del modelo, con encaje adecuado y perspectiva aplicada correctamente.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Adapta y transfiere creativamente los conocimientos a nuevos desafíos gráficos; integra la memoria visual con soluciones originales, mostrando dominio del encuadre, encaje y perspectiva en composiciones complejas o reinterpretaciones.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo que reinterpreta el modelo en una composición novedosa, combinando elementos observados con aportaciones personales, y resolviendo con acierto encuadres y perspectivas no habituales.</i></p>

CE.9 · 20 %

Rubrica generica

Crear projectes gràfics col·laboratius, contribuint de manera creativa a la seva planificació i realització i adaptant el disseny i el procés a les característiques pròpies d'un àmbit disciplinar, per...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa de manera pasiva en el proyecto colaborativo, sin aportar ideas propias ni adaptar el diseño al ámbito disciplinar. No completa las tareas asignadas o abandona el proceso. No identifica dificultades ni muestra interés por las posibilidades académico-profesionales.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de cartel para una exposición de arte, el alumno solo ejecuta instrucciones básicas (pintar un área) sin tomar decisiones creativas ni colaborar en la planificación; no entrega el trabajo final completo.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Contribuye parcialmente a la planificación y realización del proyecto gráfico colaborativo, con ayuda del docente o compañeros. Propone ideas básicas pero necesita orientación para adaptarlas al ámbito disciplinar. Colabora de forma intermitente y reconoce algunas dificultades, aunque sin proponer soluciones. Identifica de manera superficial las salidas académico-profesionales.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de storyboard para un cortometraje, el alumno sugiere una secuencia simple de viñetas pero no logra ajustar el estilo gráfico al género (comedia). Participa en reuniones pero no asume responsabilidades; al final, menciona que el dibujo sirve para cine pero sin detallar.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica y realiza de manera autónoma un proyecto gráfico colaborativo, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar. Aporta ideas creativas y asume tareas concretas dentro del equipo. Analiza las dificultades surgidas y propone mejoras viables. Identifica con claridad opciones de desarrollo académico o profesional relacionadas con el dibujo artístico.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de diseño de un fanzine colectivo, el alumno elabora un cronograma, propone un estilo gráfico coherente (línea clara), distribuye tareas con compañeros, resuelve conflictos de composición y presenta un fanzine acabado. Además, enumera tres itinerarios formativos (Bellas Artes, Diseño Gráfico, Ilustración) vinculando el proyecto con ellos.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera la planificación y realización de un proyecto gráfico colaborativo, integrando de forma original la adaptación al ámbito disciplinar. Evalúa críticamente el proceso y las dificultades, proponiendo estrategias de mejora que aplica. Transfiere los aprendizajes a otros contextos o disciplinas y explora conexiones avanzadas con el ámbito académico o profesional. El proyecto destaca por su creatividad, cohesión y profundidad reflexiva.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de intervención gráfica en el espacio escolar, el alumno coordina al equipo, diseña una propuesta que combina dibujo artístico con señales de orientación (integra disciplinas), documenta el proceso en un blog, analiza los problemas de logística y propone alternativas para futuras ediciones. Vincula la experiencia con estudios de diseño de espacios o arte público y elabora un portafolio reflexivo.</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">• Ofrecer un álbum físico de obras de diversas culturas con códigos QR a anotaciones digitales y audiodescripciones que contextualicen cada obra en su época y lugar.• Crear una línea del tiempo comparativa visual con marcadores táctiles que relacione obras clave con eventos históricos y cambios culturales, destacando usos del dibujo.• Facilitar un 'glosario visual' de términos artísticos (ej. claroscuro, perspectiva) con imágenes, diagramas y enlaces a videos cortos de técnicas, en formato impreso y digital.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un ensayo gráfico (cómic, infografía o línea del tiempo ilustrada) que compare el uso del dibujo en dos contextos culturales distintos, explicando significados y valores.• Realizar una presentación oral acompañada de un cuaderno de bocetos con referencias seleccionadas, argumentando oralmente la diversidad de significados detectada.• Diseñar una miniexposición (física o digital) con obras de diferentes épocas y lugares, incluyendo textos reflexivos sobre la importancia de conservar el patrimonio cultural.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado elija, de una lista predeterminada, las manifestaciones culturales a comparar (ej. manga japonés, dibujos preparatorios renacentistas, pintura aborígen australiana).• Vincular la actividad con la práctica artística propia: pedir que identifiquen influencias culturales en su obra personal y las compartan con el grupo.• Organizar una sesión de retroalimentación entre iguales donde se expongan los trabajos y se vote la comparación más reveladora, premiando al ganador con la exhibición en el aula.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una galería digital interactiva con imágenes en alta resolución que incluya anotaciones sobre técnicas, composición y contexto histórico de cada obra. • Facilitar audiodescripciones de obras clave donde se detallen elementos formales (línea, color, textura) y su expresividad, permitiendo a los alumnos escuchar mientras observan. • Diseñar una línea del tiempo visual y multimedia que combine imágenes, breves vídeos y textos para situar cronológicamente los estilos y movimientos artísticos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elabore un mapa visual o infografía analizando las relaciones entre lenguaje, técnica y función significativa de una obra. • Posibilitar la creación de un podcast o videocomentario de 3 minutos donde argumenten su análisis crítico de una obra, comparándola con otra de distinto estilo. • Ofrecer la opción de realizar un dibujo o recreación digital de un detalle de la obra, acompañado de una breve memoria justificativa de las decisiones estéticas tomadas.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada estudiante seleccione una obra de entre un conjunto diverso (incluyendo arte contemporáneo y no occidental) para su análisis, vinculándola a sus intereses personales. • Implementar una dinámica de juego de roles donde asuman el papel de críticos de arte de una revista y deban defender su valoración ante un jurado simulado. • Conectar el análisis con imágenes de la cultura visual actual (publicidad, redes sociales, cine) para que identifiquen técnicas y funciones significativas similares a las del arte clásico.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer referencias visuales de obras en papel, digital y proyección con diferentes estilos artísticos para analizar la sintaxis del dibujo. • Acompañar cada ejercicio con instrucciones verbales y escritas, y ejemplos físicos de materiales y técnicas. • Utilizar modelos tridimensionales o esculturas para que el alumnado observe y dibuje desde diversos ángulos, combinando percepción táctil y visual.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre dibujo a lápiz, carboncillo o digital para representar una misma realidad, evaluando la misma competencia. • Ofrecer la opción de presentar una interpretación oral grabada explicando decisiones compositivas en lugar de solo el dibujo final. • Posibilitar la entrega de un diario visual con bocetos progresivos y reflexiones escritas breves, en vez de una única lámina acabada.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada estudiante seleccione un objeto personal (juguete, instrumento, herramienta) como modelo, conectando la práctica con su vida cotidiana. • Plantear un reto de 'estilo libre' donde puedan exagerar o distorsionar la realidad (visión propia) sin restricciones de realismo, fomentando la exploración. • Organizar una exposición final de los trabajos con un sistema de votación anónima de 'mejor interpretación', dando reconocimiento y sentido a la tarea.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco de imágenes y breves videoclips de artistas contemporáneos que experimentan con el propio cuerpo como soporte y herramienta (ej. Yves Klein, Ana Mendieta, David Hockney), con etiquetas que describan materiales, técnicas y gestos. • Disponer estaciones táctiles con diversos materiales y soportes no convencionales (papel de lija, tela, cartón ondulado, barro) para que el alumnado los explore antes de dibujar. • Proporcionar guías visuales-pasos sobre cómo la escala humana ha servido de referencia en la representación del espacio (desde el canon egipcio hasta la anamorfosis contemporánea), incluyendo esquemas comparativos.
Acción y expresión	Expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una serie de dibujos gestuales empleando al menos tres materiales diferentes (carboncillo, tinta, pintura corporal) sobre soportes variados, acompañada de un breve escrito reflexivo sobre la experiencia sensorial. • Diseñar una acción performativa en la que el propio cuerpo genere la obra (dibujo con huellas, arrastre de materiales) y documentarla mediante fotografía o vídeo, presentando el proceso como producto final. • Elaborar un autorretrato espacial donde la figura humana se integre en un entorno dibujado con materiales no tradicionales, mostrando la relación proporcional entre cuerpo y espacio.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre varias temáticas personales (identidad, emoción, naturaleza) para aplicarlas a la experimentación material, fomentando la conexión emocional con el proyecto. • Plantear un reto de 'dibujo a ciegas' o con la mano no dominante para liberar el gesto, reduciendo la presión por el resultado y potenciando la exploración. • Visibilizar referentes artísticos diversos (contemporáneos, de distintas culturas) que usen el cuerpo como medio de expresión, y proponer que cada alumno investigue y comparta un referente que le interpele personalmente.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido (qué ofrece el docente).	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer ejemplos visuales de distintas corrientes artísticas (expresionismo alemán, fauismo, dibujo gestual) que muestren cómo se traducen emociones en trazo y color. • Incluir referentes culturales de diversas épocas y regiones (grabados japoneses, arte naïf latinoamericano, cómic underground) para que el alumnado compare enfoques expresivos. • Presentar videotutoriales breves sobre técnicas de dibujo (carboncillo, tinta, digital) que vinculen cada técnica con un tipo de expresión emocional o narrativa.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión de la producción del alumnado (qué entrega).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre formato físico (lápiz, pastel, collage) o digital (tableta gráfica, software de dibujo) para la obra final, siempre que se refleje la exploración emocional y cultural. • Ofrecer la opción de presentar un diario visual o un storyboard que narre una idea u opinión personal, acompañado de anotaciones que expliciten los referentes culturales consultados. • Aceptar como producto una serie de variaciones expresivas sobre un mismo tema (ej. 'soledad') utilizando diferentes técnicas, con una breve justificación escrita de cómo cada variante modifica la emoción transmitida.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación (cómo se engancha).	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado seleccione un tema de interés personal (identidad, medio ambiente, relaciones) como eje de su proyecto expresivo, aumentando la conexión emocional. • Iniciar la actividad con un estímulo multisensorial (una canción, un fragmento literario, una fotografía) para que cada estudiante interprete libremente la emoción que le sugiere antes de dibujar. • Organizar una sesión de crítica constructiva en pequeños grupos donde compartan borradores y discutan cómo los referentes culturales elegidos enriquecen su obra, fomentando la interacción y el feedback entre iguales.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido gráfico y expresivo	<ul style="list-style-type: none">• Descomponer visualmente obras de referencia en fichas que aislen elementos del lenguaje gráfico (línea, textura, composición) y su efecto expresivo• Ofrecer videotutoriales breves que muestren diferentes técnicas de ejecución (grafito, carboncillo, tinta) con ejemplos de estilos personales variados• Facilitar un catálogo digital interactivo con obras comentadas que relacionen la organización formal con la intención comunicativa
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para la producción gráfica	<ul style="list-style-type: none">• Permitir elegir entre soportes y formatos (papel de diferentes texturas, cartón, lienzo digital) y herramientas (lápices de grafito, pasteles, rotuladores, tableta gráfica)• Ofrecer la opción de presentar la producción final acompañada de una breve justificación oral o escrita que explique las decisiones estéticas y técnicas• Posibilitar la creación de un díptico o serie donde cada pieza explore una variación de un mismo elemento gráfico (por ejemplo, distintos tipos de línea para expresar emociones)
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none">• Plantear un menú de temas conectados con intereses juveniles (retrato de personaje, reinterpretación de un meme, ilustración de una canción) para elegir libremente• Permitir el trabajo en parejas o grupos pequeños opcional, con roles rotativos para fomentar la discusión crítica sobre las producciones propias y ajenas• Establecer niveles de complejidad graduados: desde composiciones guiadas con esquemas predefinidos hasta propuestas completamente abiertas donde el alumnado define su propio problema gráfico

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none">• Infografías visuales que comparen técnicas de dibujo (grafito, carboncillo, tinta) y su impacto ambiental (toxicidad, biodegradabilidad, huella de carbono).• Vídeos breves que muestren la elaboración de soportes artísticos a partir de materiales reciclados (papel hecho a mano, cartón reutilizado) con datos ecológicos.• Galería digital interactiva con obras de artistas que integran técnicas mixtas y reflexiones sobre sostenibilidad, etiquetadas por materiales y huella ecológica.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Opción de entregar un dibujo tradicional con materiales reutilizados o una composición digital que simule texturas, acompañado de un breve informe sobre la elección y su impacto ambiental. • Creación de un portfolio que incluya muestras de técnicas experimentadas, bocetos y una ficha de autoevaluación sobre la huella ecológica de cada técnica. • Diario de proceso (en papel o blog) donde el alumnado documente la experimentación técnica y las decisiones creativas, justificando la integración responsable de materiales.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Reto 'dibujo circular': usar exclusivamente materiales donados o desechados (cartón, restos de lápices, envases) para crear una obra, fomentando la creatividad con restricciones sostenibles. • Charla-taller con un artista local que emplee técnicas de bajo impacto ambiental, con posibilidad de debate sobre arte y ecología. • Juego de 'ecorastreo': cada técnica o material investigado suma puntos según su impacto ambiental; al acumular puntos se desbloquean tutoriales avanzados o certificados ecológicos.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la información sensorial y visual.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer secuencias temporales de imágenes (stop-motion o vídeo acelerado) que muestren la evolución de un dibujo, para entrenar la retentiva visual del proceso. • Presentar el mismo motivo gráfico desde distintos ángulos, iluminaciones y materiales (carboncillo, lápiz, tinta) para que el alumnado compare y retenga las variaciones. • Utilizar tableros digitales con galerías de obras de arte organizadas por categorías (luz, textura, composición) que el alumno pueda consultar libremente para fijar referentes visuales.
Acción y expresión	Ofrecer opciones para la acción y la expresión, permitiendo demostrar la memoria visual y la adaptación creativa.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado reproduzca de memoria un dibujo previamente observado durante un tiempo limitado, usando la técnica que prefiera (grafito, carboncillo, pastel). • Solicitar la recreación de una obra conocida cambiando el encuadre o el soporte (papel, tableta gráfica, lienzo) para evidenciar la adaptación a nuevos desafíos. • Proponer un ejercicio de 'dibujo a ciegas' de un objeto real, seguido de una corrección guiada, para que el alumno verbalice o anote las diferencias entre su trazo retenido y la observación directa.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Fomentar la motivación y el compromiso mediante la elección, la relevancia y el reto ajustable.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco de imágenes (naturales, urbanas, abstractas) entre las que el alumno elija libremente el motivo para entrenar su memoria visual, vinculándolo a sus intereses personales. • Plantear retos cronometrados de dibujo de memoria con niveles de dificultad creciente (30 s, 1 min, 3 min) para que cada alumno seleccione el ritmo que le suponga un desafío alcanzable. • Invitar al alumnado a crear una secuencia de dibujos que relate una transformación (de un objeto simple a otro complejo) fomentando la creatividad y la conexión con su experiencia cotidiana.

CE.9

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido y los procedimientos del proyecto gráfico colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer ejemplos de proyectos colaborativos en distintas disciplinas (arquitectura, animación, diseño gráfico) mediante videotutoriales, portfolios digitales y diagramas de flujo del proceso creativo. • Proporcionar plantillas visuales de planificación (cronograma, mapa de roles, bocetos de grupo) en formatos editables e imprimibles. • Desglosar las fases del proyecto con mapas conceptuales animados y rutinas de pensamiento visual (por ejemplo, 'veo-pienso-me pregunto') para facilitar la comprensión de la colaboración.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples opciones para que el alumnado demuestre su aprendizaje en la creación y presentación del proyecto gráfico colaborativo.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el producto final sea un dibujo físico, un collage, un storyboard, una animación digital breve o un mock-up, según las preferencias y habilidades de cada estudiante. • Facilitar que la exposición del proyecto sea oral con apoyo visual, escrita (memoria descriptiva) o en formato vídeo-píldora, utilizando herramientas como Canva o Genially. • Posibilitar la colaboración asíncrona mediante murales digitales (Murally, Padlet) donde cada miembro aporta su parte con roles diferenciados (diseñador, narrador, técnico).
Implicación / motivación	Fomentar la motivación y el compromiso mediante la elección, la relevancia y la interacción social auténtica.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un abanico de temáticas (diseño de cartel para un evento escolar, creación de personajes para un cómic, reinterpretación de una obra clásica) para que el grupo elija según sus intereses. • Incorporar la autoevaluación y coevaluación con rúbricas consensuadas, dando voz al alumnado en la valoración del proceso colaborativo. • Plantear un desafío ajustable: permitir que los grupos decidan el nivel de complejidad (número de técnicas, cantidad de personajes, soporte digital o tradicional) y establecer un compromiso público de entrega.

Cómo programar paso a paso

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

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el currículo autonómico de Dibujo Artístico I en el BOE de tu comunidad. Identifica las 9 competencias específicas (CE), 22 criterios de evaluación y 29 saberes organizados en los 6 bloques (percepción, expresión, color, composición, técnica, lenguaje gráfico). Anota las fechas de publicación y cualquier instrucción de principio de curso.

Tip: Descarga el decreto en PDF y usa un lector con búsqueda. Marca con colores cada bloque: fotografía la tabla de saberes y pégalo en un documento de trabajo; te ahorrará tener que ir al texto oficial cada vez.

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

Transcribe las 9 competencias específicas y sus 22 criterios asociados en una hoja de cálculo o procesador. Asegúrate de que cada criterio tiene un código (p.ej., 1.1, 2.3) y relaciónalo con los saberes que evalúa. No crees nuevos criterios ni mezcles CE.

Tip: Crea una columna 'tipo de evidencia' (producto, proceso, observación directa) para cada criterio. A los 15 minutos verás cuáles se repiten y podrás agruparlos en una misma situación de aprendizaje.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1 hora

Selecciona los criterios más relevantes para la evaluación competencial. Descarta aquellos que sean redundantes o inviábiles con 3 horas semanales. Decide los instrumentos: portafolio, láminas, ejercicios en clase, análisis gráfico, diario de proceso. Asigna un peso orientativo a cada instrumento (recuerda que el producto final debe pesar más que los ejercicios sueltos).

Tip: Haz una criba: de los 22 criterios, elige 10-12 como 'eje'. Por ejemplo, los que piden analizar, experimentar, crear y valorar son más competenciales que los que piden 'identificar' o 'enumerar'.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Organiza los 29 saberes en los tres trimestres según una progresión lógica: primero percepción y expresión (grafito, carboncillo), luego color y composición, finalmente técnicas mixtas y lenguaje gráfico. Cada trimestre debe cubrir al menos dos bloques y todos los saberes deben aparecer al menos una vez.

Tip: Dedicar el primer trimestre a la base: línea, mancha, encaje. No metas color hasta después de Navidad. Si metes todo el color en el segundo trimestre, los alumnos se atascan. Mejor reparte teoría del color a lo largo del curso.

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

Para cada trimestre, diseña una Situación de Aprendizaje (SDA) que integre 2-3 criterios y varios saberes. La SDA debe tener un producto final (lámina, conjunto de bocetos, intervención) y fases: motivación, exploración, creación, revisión, presentación. Incluye instrumentos de evaluación variados y momentos de autoevaluación.

Tip: Empieza con una SDA corta de 4-6 sesiones: 'Línea y emoción' donde el alumno explora el potencial expresivo de la línea. Concreta la tarea final: un autorretrato expresionista con tinta. Así ves si funciona antes de invertir en un trimestre entero.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 0,5-1 hora

Define los porcentajes de calificación según los instrumentos de evaluación y criterios priorizados. Por ejemplo: 40% producto final (láminas de SDA), 30% portafolio de proceso, 20% ejercicios de taller, 10% actitud y autoevaluación. Asegúrate de que ningún criterio quede sin evaluar y que la suma sea 100%.

Tip: Evita que 'actitud' sea un comodín: pon peso solo si tienes rúbrica de participación. Lo mejor es que el producto final de cada SDA valga al menos el 50% de la nota del trimestre; así la evaluación es competencial de verdad.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 0,5-1 hora

Incluye en la programación medidas ordinarias (flexibilización de tiempos, materiales alternativos) y extraordinarias (adaptaciones no significativas). Especifica cómo se recuperan los saberes no adquiridos: plan de refuerzo con actividades online, tutoría de seguimiento, o elaboración de una lámina complementaria. Plasma todo en el apartado de 'Medidas de respuesta educativa'.

Tip: No escribas un DUA genérico. Para Dibujo Artístico, identifica barreras frecuentes: baja motricidad fina, daltonismo, ansiedad ante el papel en blanco. Propón adaptaciones concretas: plantillas de encaje, paletas de color con etiquetas, boceto previo obligatorio.