

Dibujo artistico 1 · 1.º Bachillerato · Ceuta

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

Normativa BOE nacional aplicable

Generado 10/06/2026 12:17

9 Competencias	22 Criterios	29 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	Ceuta
Decreto autonómico	Currículo BOE nacional aplicable
Particularidad	Ceuta aplica directamente el currículo del BOE nacional por su gestión MEFP.

2. Competencias específicas

Dibujo Artístico I

CE.1 · Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manife...

TEXTO OFICIAL

Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos disciplinares, y valorando la diversidad de significados que origina, para apreciar la importancia de la diversidad cultural y la relevancia de la conservación y la promoción del patrimonio.

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 · Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje,...

TEXTO OFICIAL

Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad presentes en ellas, para desarrollar la conciencia visual y el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte.

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 · Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofre...

TEXTO OFICIAL

Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.

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 con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mi...

TEXTO OFICIAL

Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación 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 · Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los ...

TEXTO OFICIAL

Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas, para ampliar el repertorio artístico y enriquecer las producciones propias.

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 · Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y ...

TEXTO OFICIAL

Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la ejecución técnica y en las cualidades comunicativas y expresivas de las producciones propias.

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 con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analiza...

TEXTO OFICIAL

Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsable en la realización de producciones gráficas.

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 los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con cre...

TEXTO OFICIAL

Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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 proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el ...

TEXTO OFICIAL

Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas.

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 dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, reflexionando con iniciativa sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas y comparando de forma autónoma su uso en las mismas.</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 las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.</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 pluralidad cultural y artística con la libertad de expresión, argumentando la opinión propia de forma activa, comprometida y respetuosa, y analizando los usos del dibujo en diversas manifestaciones artísticas.</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>Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos del dibujo en diferentes propuestas plásticas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando la terminología específica más adecuada.</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>Analizar distintas manifestaciones culturales y artísticas, comprendiendo la función que desempeña el dibujo en las mismas y valorando el enriquecimiento que suponen para la sociedad los retos creativos y estéticos.</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 centrandolo 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 con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales del dibujo (punto, línea, forma) y de su sintaxis, mejorando el proceso de creación gráfica.</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>Analizar, interpretar y representar gráficamente la realidad mediante bocetos y esbozos, utilizando las herramientas adecuadas y desarrollando una expresión propia, espontánea y 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 una huella y un gesto propios a la realización de dibujos, combinando el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con la manipulación 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>Realizar composiciones bidimensionales, figurativas o abstractas, explorando la percepción y ordenación del espacio e indagando sobre la representación del cuerpo humano y su posible utilización como soporte o como herramienta gráfica.</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 los referentes artísticos de una obra determinada, describiendo la influencia que ejercen y las conexiones que se establecen.</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>Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones a través de creaciones gráficas y dibujos propios, incorporando, de forma guiada, procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de interés para el alumnado.</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>Emplear con intenciones comunicativas o expresivas los mecanismos de la percepción visual, sus leyes y principios, así como la composición y la ordenación de elementos en el espacio, mostrando interés en sus aplicaciones.</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>Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.</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>Proponer distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada.</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 y utilizar con destreza las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención creativa, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en una interpretación gráfica personal de la realidad.</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 forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.</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 gráficamente el modelo elegido, seleccionando y abstrayendo sus características más representativas, a partir del estudio y análisis del mismo.</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>Utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto.</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 proyectos gráficos colaborativos sencillos, identificando el ámbito disciplinar en que se desarrollarán, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.</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>Realizar proyectos gráficos colaborativos enmarcados en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus 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>Analizar las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado 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 posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</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 dibujo como proceso interactivo de observación, reflexión, imaginación, representación y comunicación.	
2	El dibujo en el arte: desde la Antigüedad hasta el Romanticismo. Obras más representativas de diferentes artistas.	
3	El dibujo como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: artes plásticas y visuales, diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Terminología y materiales del dibujo.	
2	El punto y sus posibilidades plásticas y expresivas.	
3	La línea: trazo y grafismo. Las tramas.	
4	La forma: tipología, aplicaciones y combinaciones.	
5	Niveles de iconicidad de la imagen.	
6	El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	
7	Técnicas gráfico-plásticas, secas y húmedas.	
8	Materiales gráfico-plásticos. Seguridad, toxicidad, impacto medioambiental y sostenibilidad.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Fundamentos de la percepción visual.	
2	Principios de la psicología de la Gestalt.	
3	Ilusiones ópticas.	
4	La composición como método. El equilibrio compositivo. Direcciones visuales. Aplicaciones.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	
6	Introducción a la representación del espacio mediante la perspectiva.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La luz y el volumen.	
2	Tipos de luz y de iluminación.	
3	Valoración tonal y claroscuro.	
4	Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.	
5	Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Dibujo vectorial.	
2	Herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.	
3	Programas de pintura y dibujo digital.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La distribución de tareas en los proyectos gráficos colaborativos: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.	
2	Fases de los proyectos gráficos.	
3	Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	
4	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. El error como oportunidad de mejora y aprendizaje.	

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

Comprender el dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él en manifestaciones culturales y artísticas de diferentes épocas, lugares y ámbitos discip...

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 Durerro, 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**

Analizar con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas de distintas épocas y estilos, reconociendo el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función significativa y la expresividad prese...

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**

Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofrecer una visión propia de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el ...

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 con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dib...

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**

Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los referentes culturales de las nuevas creaciones como parte inherente a las mismas...

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**

Realizar producciones gráficas expresivas y creativas, valorando la importancia de los elementos del lenguaje gráfico y su organización en la definición de un estilo personal, para progresar en la eje...

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 con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analizando su posible impacto ambiental, para integrarlas de forma creativa y responsab...

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 (grfito, 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 los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica.

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 proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para...

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.