

Dibujo artistico 1 · 1.º Bachillerato · Extremadura

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

Normativa Decreto 113/2022, de 25 de agosto

Generado 26/05/2026 18:55

4 Competencias	14 Criterios	32 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	Extremadura
Decreto autonómico	Decreto 113/2022, de 25 de agosto
Particularidad	Extremadura incorpora contenidos específicos sobre Portugal y la frontera lingüística como recurso pedagógico.

2. Competencias específicas

Dibujo Artístico I

CE.1 · D esarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversid...

TEXTO OFICIAL

D esarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio, además de enriquecimiento personal y disfrute estético. La sociedad, a partir de la obra que generan sus individuos, determina una identidad cultural igual que cada individuo desarrolla su propia personalidad, coincidente en muchos casos con la personalidad del grupo. Ese desarrollo personal se produce al estudiar las obras gráficas que aparecen en nuestra vida cotidianamente, algunas de las cuales ya son parte del patrimonio cultural común, y seleccionando aquellos aspectos que determinan a cada persona. El análisis de la mayor variedad de obra gráfica posible propicia un enriquecimiento personal. El conocimiento y análisis de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y época, favorecerá que el alumnado comprenda las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas diferentes a la propia, estableciendo conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales y explorando la presencia del dibujo como medio primero de expresión en cada uno de ellos. Al mismo tiempo, se irá forjando una cultura visual y podrá descubrir los avances en procedimientos o técnicas utilizados en cada medio creativo, asimilando a la vez que ninguna creación artística nueva rompe nunca totalmente con los referentes previos, de modo que podrá valorar la importancia de su propia identidad cultural como apoyo y base para enriquecer sus producciones. Del mismo modo que el conocer variedad de estilos musicales posibilita elegir estilos con libertad, el conocer variada obra gráfica realizada para campos tan diversos como la historieta gráfica, la publicidad o el diseño industrial, y en diferentes estilos y técnicas, aporta conocimientos para poder elegir y definir un estilo propio.

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 · Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso ...

TEXTO OFICIAL

Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitales, aprendiendo de las propuestas artísticas de otras personas con los objetivos de mejorar progresivamente la expresión gráfica y de encontrar un estilo propio con sensibilidad y aceptación personal, y defendiendo el derecho de toda persona a expresarse en libertad y con asertividad. La acción de dibujar supone una actitud de apertura y una indagación sobre el mundo, al mismo tiempo que una reflexión sobre la propia interpretación que hacemos de él. El dibujo es, pues, uno de los medios artísticos más completos para comprender, analizar e interpretar lo que llamamos realidad, porque, por un lado, nos ofrece una visión fotográfica de la misma, y por otro, propicia la expresión inmediata y directa del artista y su visión subjetiva. Conocer estas cualidades hará que el alumnado pueda utilizarlo en la exteriorización de su pensamiento, favoreciendo así su desarrollo personal y artístico.

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 · Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocim...

TEXTO OFICIAL

Responder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo así no solo lo que vemos sino también lo que pensamos. Durante el proceso de la representación gráfica de lo visto tenemos que observar el entorno para después seleccionar y abstraer lo más representativo.

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 · Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en...

TEXTO OFICIAL

Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades propias del ámbito disciplinar desde el que se planteen, aportando seguridad de cara a la realización de futuros retos profesionales y entendiendo las oportunidades personales, sociales y económicas que puedan derivarse de esta actividad. El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, como pueden ser el diseño, la arquitectura, la ciencia o la literatura. Por ello, conocer las diferentes profesiones relacionadas con el dibujo artístico favorecerá que identifique las amplias posibilidades sociales y económicas que se le ofrecen. Plantear al alumnado retos concretos relacionados con alguno de estos ámbitos favorecerá que pueda valorar las oportunidades futuras derivadas de la expresión gráfica. Diseñar un proyecto concreto, de forma colaborativa y con una finalidad definida, mostrará al alumnado la importancia de establecer una planificación adecuada, una organización y un reparto de tareas coherente. Igualmente, entenderá la relevancia de asumir responsabilidades y de respetar las opiniones de los demás. Evaluar todo el proyecto y sus fases, asumiendo importantes riesgos y retos, y descubriendo los posibles errores y aciertos antes de llevarlo a la práctica, facilitará el proceso posterior de creación y elaboración, permitiendo introducir propuestas diversas y alternativas. Igualmente, el alumnado debe comprender la importancia de compartir sus ideas, asumiendo la diversidad de público al que se puede enfrentar y la repercusión de una adecuada difusión. Al finalizar primero de Bachillerato, el alumnado participará activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, identificando a qué grupo profesional relacionado con el dibujo artístico pertenece y comprendiendo las oportunidades que ofrece. También asumirá diferentes funciones de forma colaborativa, reflexionando de forma respetuosa y razonada sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación del proyecto gráfico, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y comprendiendo el valor añadido de la creatividad en el trabajo. Al finalizar segundo de Bachillerato, el alumnado diseñará una obra gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás, para afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido.

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

3. Criterios de evaluación

Dibujo Artístico I

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Reconocer el dibujo como medio de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando, con iniciativa y desde su propia identidad cultural, sobre su presencia en distintas manifestaciones culturales y artísticas.</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>Considerar la promoción y conservación del patrimonio cultural y artístico como esencial para el ser humano, defendiendo y argumentando criterios personales acerca de su importancia como legado universal, así como disfrutando de la apreciación del arte y del dibujo como parte inherente del mismo.</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>Comparar el uso que se hace del dibujo en diferentes ámbitos disciplinares, realizando un análisis compartido y un debate constructivo sobre las diferentes formas en las que interviene en sus procesos creativos.</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>
1.4	CE.1	<p>Explorar los lenguajes y elementos plásticos de diferentes propuestas artísticas, incluyendo las contemporáneas, entendiendo los cambios que se han producido en las tendencias a lo largo de la historia y utilizando correctamente la terminología adecuada, así como valorando los retos creativos y estéticos que suponen toda producción cultural y artística.</p>	
1.5	CE.1	<p>Conocer 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 y empleándolos con intenciones comunicativas o expresivas.</p> <p>Competencia específica 2.</p>	

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Representar gráficamente su conocimiento e interpretación de la realidad en bocetos o esbozos, utilizando una expresión propia, espontánea y creativa, explorando en la percepción y ordenación del espacio realizando composiciones bidimensionales, figurativas y proponiendo variadas soluciones con diferentes niveles de iconicidad o abstractas.</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 producción</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.2	CE.2	<p>Explorar con sensibilidad las posibilidades expresivas de los recursos elementales y de su sintaxis, indagando sobre las técnicas, materiales y soportes más adecuados a su intención representativa, incorporando en sus dibujos y creaciones gráficas los procedimientos o técnicas utilizados en referentes artísticos de su interés, desarrollando de forma abierta su proceso creativo gráfico y aportando un estilo aceptado como propio a la realización de dibujos, que combine el uso tradicional de materiales, técnicas y soportes con una manipulación intencionadamente personal e innovadora.</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>
2.3	CE.2	<p>Utilizar la práctica creativa para comunicar y expresar de forma abierta sus ideas, sentimientos y emociones, descubriendo la acción de dibujar como un enfrentamiento personal con la realidad y con uno mismo, reconociendo el dibujo artístico como medio autónomo de expresión y comunicación y defendiendo tanto la libertad creadora como la defensa de los derechos humanos y la protección del medioambiente. Competencia específica 3.</p>	
3.1	CE.3	<p>Observar el entorno de forma consciente y activa, seleccionando y abstrayendo lo más representativo del modelo elegido y representándolo gráficamente.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p>Utilizar el método del encaje en la resolución de problemas de representación gráfica, analizando con interés tanto los diferentes volúmenes como el espacio que completa el conjunto. Competencia específica 4.</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>
4.1	CE.4	<p>Participar activamente en el proceso de diseño de una producción gráfica, asumiendo diferentes funciones de forma colaborativa.</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>Reflexionar, de forma respetuosa, sobre las dificultades que puedan surgir en la planificación de un proyecto gráfico compartido, entendiendo este proceso como un instrumento de mejora del resultado final.</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>
4.3	CE.4	<p>Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, así como expresando su opinión de forma razonada y respetuosa.</p>	
4.4	CE.4	<p>Realizar un proyecto gráfico, individual o grupal, enmarcado en un ámbito disciplinar concreto, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y de sus recursos.</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 como parte de múltiples procesos artísticos. Ámbitos disciplinares: diseño, arquitectura, ciencia y literatura.	
3	Desde la Antigua hasta la Edad Media.	
4	El dibujo en el mundo islámico, India y Extremo Oriente.	

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. Análisis de su tipología. Diferentes aplicaciones y combinaciones.	
5	Niveles de iconicidad de la imagen.	
6	El boceto o esbozo. Introducción al encaje.	
7	Técnicas gráficas plásticas, secas y húmedas.	
8	Utilización de programas de pintura y dibujo digital.	
9	Materiales gráficas plásticas. Seguridad, toxicidad, impacto ambiental y sostenibilidad.	
10	La distribución de tareas.	
11	Planificación de las fases de trabajo.	
12	Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	
13	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	

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	Naturaleza, percepción, psicología y simbología del color.	
5	Monocromía, bicromía y tricromía. Aplicaciones básicas del color en el dibujo.	
6	La composición como método. El equilibrio compositivo.	
7	Direcciones visuales. Aplicaciones.	
8	Sistemas de ordenación en la sintaxis visual. Aplicaciones.	
9	La luz y el volumen.	
10	Tipos de luz y de iluminación.	
11	Valoración tonal y claroscuro.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Representación simbolista del ser humano a lo largo de la historia.	
2	Representación realista del ser humano a lo largo de la historia.	
3	Nociones básicas de anatomía artística.	
4	Apunte del natural y escorzo.	

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

D esarrollar una formación técnica sólida analizando todo tipo de obra gráfica y aportando comprensión sobre la diversidad cultural y artística, y propiciar el deseo de conservar y promover el patrimonio...

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 Dürero, 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**

Utilizar el dibujo como un medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, experimentando con el uso de diferentes materiales, técnicas y soportes, tanto tradicionales como digitale...

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**

R esponder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva visual y describiendo ...

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**

Diseñar proyectos gráficos, individuales o colaborativos, de forma creativa, con una actitud positiva y respetuosa en su planificación y coevaluación, valorando el enriquecimiento que suponen las ...

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>

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.