

Dibujo artistico 2 · 2.º Bachillerato · Canarias

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

Normativa Decreto 73/2023, de 13 de abril

Generado 27/05/2026 23:41

9 Competencias	19 Criterios	29 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso EBAU: los criterios LOMLOE se aplican en paralelo a la preparación de la prueba de acceso a la universidad. La rúbrica del departamento debe reflejar tanto el currículo oficial como las exigencias específicas del modelo EBAU de la CCAA.

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 2
Curso	2.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Canarias
Decreto autonómico	Decreto 73/2023, de 13 de abril
Particularidad	Canarias incorpora contenidos específicos sobre el medio natural canario y la realidad insular.

2. Competencias específicas

Dibujo Artístico II

CE.1 · (c1) En la competencia específica se plantea la comprensión del dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expres...

TEXTO OFICIAL

(c1) En la competencia específica se plantea la comprensión del dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él a lo largo de diferentes épocas para valorar la diversidad cultural y la conservación y promoción del patrimonio.

RESUMEN CLARO

Usar el dibujo para entender y valorar cómo distintas culturas y épocas se expresan y comunican.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado compara dibujos de diferentes épocas y culturas, analiza sus significados y explica por qué es importante conservar ese patrimonio.

NO ES

No es memorizar fechas o estilos. No es copiar obras. No es hacer dibujos decorativos sin reflexión.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona un dibujo del Renacimiento y uno de arte contemporáneo, los compara y explica qué comunican sobre su contexto.

comparar

CE.2 · (c2) Esta competencia específica analiza las producciones plásticas de distintas épocas y estilos, para reconocer el len...

TEXTO OFICIAL

(c2) Esta competencia específica analiza las producciones plásticas de distintas épocas y estilos, para reconocer el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo y desarrollar la conciencia visual y el criterio estético. A través de esta competencia, el alumnado comenzará a utilizar la terminología específica de la disciplina, e irá generando estrategias de análisis visual.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza obras de arte de forma crítica para desarrollar su criterio estético y disfrute.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa, describe y juzga con argumentos producciones plásticas de diferentes épocas y estilos, identificando técnicas, lenguaje y expresividad.

NO ES

No es memorizar datos de artistas o estilos. No es repetir opiniones ajenas. No es solo describir lo que se ve sin valoración personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Compara dos obras abstractas de distintos siglos y redacta un breve texto sobre cómo la técnica y el color transmiten emociones diferentes.

analizar

CE.3 · (c3) En esta competencia específica no solo se analiza sino que también se experimenta e interpreta la realidad, utiliza...

TEXTO OFICIAL

(c3) En esta competencia específica no solo se analiza sino que también se experimenta e interpreta la realidad, utilizando los recursos elementales del dibujo y su sintaxis, para favorecer el desarrollo personal y la sensibilidad artística. De este modo, el alumnado, a partir de la observación de la realidad, de la imaginación y de la realización de bocetos y esbozos rápidos, irá explorando un lenguaje propio para ir realizando producciones cada vez más personales.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a dibujar desde su mirada personal usando los elementos básicos del dibujo para expresar cómo ve y siente la realidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa la realidad, la analiza, y crea dibujos originales aplicando línea, forma, color, composición y textura para comunicar su propia interpretación.

NO ES

No es copiar un modelo exactamente. No es aplicar técnicas sin criterio propio. No es dibujar solo lo que se ve.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elige un rincón del centro y realiza un dibujo de observación que transforme la realidad añadiendo elementos simbólicos que reflejen su estado de ánimo.

crear

CE.4 · (c4) En esta competencia específica se sigue experimentado con diferentes materiales, técnicas y soportes, pero además i...

TEXTO OFICIAL

(c4) En esta competencia específica se sigue experimentado con diferentes materiales, técnicas y soportes, pero además incluyendo el cuerpo humano no solo como herramienta de referencia, sino también como soporte para descubrir y explorar diferentes formas de autoexpresión gráfica. Además, a través de esta competencia el alumnado podrá recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, experimentando con los efectos perspectivos de profundidad para comprender y entender la percepción del espacio y su representación.

RESUMEN CLARO

Los alumnos prueban distintos materiales y su propio cuerpo para encontrar el gesto del dibujo y usar el espacio como expresión personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado combina y prueba materiales, técnicas y soportes, incluido el cuerpo, analizando su efecto en el gesto y el espacio para autoexpresarse.

NO ES

No es copiar un modelo, ni limitarse al papel y lápiz, ni dibujar sin considerar el espacio como parte de la obra.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Dibujar series de trazos con carbón sobre papel kraft variando el ritmo y la presión mientras se mueve alrededor del soporte.

aplicar

CE.5 · (c5) Esta competencia específica pretende utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión, pero tomando como ref...

TEXTO OFICIAL

(c5) Esta competencia específica pretende utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión, pero tomando como referentes culturales las nuevas creaciones, para ampliar sus conocimientos artísticos y enriquecer sus producciones. A través de esta competencia, el alumnado podrá identificar y describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, estableciendo conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, y valorar la importancia del dibujo como medio de expresión de cada uno de ellos, para desarrollar la sensibilidad artística, la creatividad y la expresividad.

RESUMEN CLARO

El alumnado usa el dibujo para expresar ideas y emociones, investigando referentes culturales para enriquecer su obra.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado dibuja para comunicar sentimientos y opiniones, y analiza obras de otros artistas para mejorar sus propias creaciones.

NO ES

No es solo dibujar técnicamente bien ni copiar obras, sino expresar algo personal e investigar referentes.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea un dibujo que exprese una opinión sobre un tema actual, tras investigar cómo lo trataron otros artistas.

comunicar

CE.6 · (c6) En esta competencia específica se van a realizar producciones gráficas, experimentando con los elementos del lengua...

TEXTO OFICIAL

(c6) En esta competencia específica se van a realizar producciones gráficas, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico y su organización, para entender cómo funciona la percepción visual y la organización de elementos en el espacio, y mejorar en sus producciones las capacidades comunicativas y expresivas.

RESUMEN CLARO

El alumno crea dibujos expresivos con intención comunicativa, buscando un estilo propio y mejorando su técnica.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado produce obras gráficas donde organiza conscientemente elementos visuales para transmitir una intención, analizando cómo su estilo personal evoluciona.

NO ES

No es copiar modelos o calcar. No es solo dibujar bien. No es un ejercicio sin propósito expresivo.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado realiza una serie de tres autorretratos aplicando progresivamente un estilo personal, usando técnicas secas y húmedas.

producir

CE.7 · (c7) En la competencia específica se experimenta con las técnicas, herramientas y soportes propios del dibujo, evaluando...

TEXTO OFICIAL

(c7) En la competencia específica se experimenta con las técnicas, herramientas y soportes propios del dibujo, evaluando su impacto ambiental para reflexionar sobre la sostenibilidad y explorar nuevas posibilidades expresivas. A través de esta competencia el alumnado podrá experimentar con las técnicas del dibujo, tanto tradicionales como digitales, para identificar sus posibilidades de uso y de expresión, y poder seleccionar aquellas más adecuadas para sus representaciones gráficas. Además, aprenderá a seleccionar los materiales que emplea en sus producciones, para adoptar prácticas de trabajo sostenibles, seguras y responsables.

RESUMEN CLARO

El alumnado prueba técnicas de dibujo considerando su impacto ecológico y las aplica con creatividad y responsabilidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con herramientas, soportes y medios, analiza su huella ambiental y los integra en producciones gráficas originales.

NO ES

No es estudiar las técnicas de memoria ni hacer ejercicios mecánicos sin criterio ambiental; es explorar y decidir cómo usarlas con conciencia ecológica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado prueba tres tipos de carbón y papel reciclado, analiza su impacto y crea un bodegón original combinándolos.

aplicar

CE.8 · (c8) En esta competencia específica se van a utilizar los conocimientos y destrezas adquiridos en la representación gráf...

TEXTO OFICIAL

(c8) En esta competencia específica se van a utilizar los conocimientos y destrezas adquiridos en la representación gráfica para desarrollar la retentiva y la memoria visual, y responder con creatividad a nuevos desafíos gráficos. A través de esta competencia el alumnado será capaz de abstraer y seleccionar lo más representativo, en el proceso de la representación gráfica de la realidad observada, y además aprenderá a utilizar el encuadre, el encaje y la perspectiva en la resolución de problemas de representación gráfica, para adquirir autonomía en la realización de proyectos gráficos.

RESUMEN CLARO

El alumnado usa lo aprendido en dibujo para resolver nuevos retos gráficos con imaginación.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado crea composiciones visuales originales partiendo de observaciones previas y su memoria visual.

NO ES

No es copiar un modelo ni dibujar sin pensar. No es solo ejercicios de memoria pasiva.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado dibuja un bodegón de memoria 5 minutos después de observarlo, añadiendo una variante creativa.

transferir

CE.9 · (c9) Por último, en esta competencia específica se realizarán proyectos gráficos colaborativos y con una finalidad defin...

TEXTO OFICIAL

(c9) Por último, en esta competencia específica se realizarán proyectos gráficos colaborativos y con una finalidad definida, estableciendo una planificación adecuada del proceso para valorar el enriquecimiento que supone compartir propuestas, y afrontar futuros proyectos.

RESUMEN CLARO

Crear en grupo proyectos gráficos adaptados al ámbito artístico para explorar salidas profesionales y valorar la colaboración.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado colabora en la planificación y realización de proyectos gráficos, adaptando el diseño a un ámbito disciplinar, para explorar salidas académicas/profesionales y valorar el trabajo en equipo.

NO ES

No es un trabajo individual sin interacción; no es copiar sin adaptar al contexto; no es solo técnica sin reflexión profesional.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y produce colaborativamente un cartel temático para una exposición ficticia, investigando el contexto artístico y profesional asociado.

crear

3. Criterios de evaluación

Dibujo Artístico II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a través de la observación de obras diversas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas seleccionando con criterio fuentes tanto digitales como analógicas, para estimular el interés y la motivación por el dibujo, apreciar la importancia de la diversidad cultural y artística, y valorarlo como herramienta de expresión.</p> <p>Comparar el uso del dibujo en distintas manifestaciones culturales y artísticas, valorándolo como herramienta de expresión.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis comparativo de obras de diferentes épocas y culturas, identificando el papel del dibujo y aportando un criterio personal.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado analiza y relaciona obras de distintos ámbitos, discutiendo el valor expresivo del dibujo.</p> <p><i>Evitar:</i> Los estudiantes describen las obras sin establecer relaciones críticas ni un criterio propio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comparar</p>
1.2	CE.1	<p>Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares, destacando la diversidad de significados que origina, para valorar la importancia del dibujo como herramienta de pensamiento crítico y vehículo para promover activamente la igualdad entre mujeres y hombres, rechazando todo tipo de discriminación y viulencia.</p> <p>Explicar autónomamente las múltiples funciones del dibujo analizando su uso en diferentes disciplinas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral donde explica las funciones del dibujo a partir del análisis autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis individual de ejemplos de dibujo de arte, ciencia y tecnología, presentación oral ante el grupo.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado no explora ámbitos no artísticos (científicos, técnicos) y limita el análisis a dibujos artísticos.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: Explicar</p>
1.3	CE.1	<p>Defender la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, a través de un discurso razonado y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa, para poner de manifiesto la importancia de la conservación y la promoción del patrimonio mediante una postura de recepción activa y deleite.</p> <p>Argumentar la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística mediante un discurso razonado, respetuoso y comprometido.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral argumentando la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, mostrando respeto y compromiso.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate o presentación sobre el papel del arte en la sociedad actual, analizando casos concretos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar la repetición de información histórica sobre libertad de expresión en lugar de la argumentación personal del alumno.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: argumentar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p>Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, buscando información en fuentes analógicas y digitales con criterios de validez y fiabilidad, y utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta y respetuosa las intencionalidades de sus mensajes, para reconocer y valorar las dificultades que se plantean a lo largo de dicho proceso creativo, favorecer el desarrollo de una conciencia visual, y contribuir a la consolidación de su madurez personal y social.</p> <p>Analizar producciones plásticas identificando lenguaje, técnicas, función y expresividad con terminología específica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito de una obra plástica, identificando lenguaje, técnicas, función y expresividad, usando terminología específica.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de obras en clase, con debate guiado y uso de vocabulario plástico.</p> <p><i>Evitar:</i> Describir el contenido figurativo sin analizar los elementos plásticos (luz, composición, textura) ni su función expresiva.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.2	CE.2	<p>Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas, incorporando una perspectiva inclusiva, para favorecer el desarrollo de un criterio estético y aumentar las posibilidades de disfrute en la recepción artística.</p> <p>Explica con argumentos por qué se usa el dibujo para expresar y transmitir significados en obras culturales y artísticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una exposición oral o un comentario escrito donde justifica el uso del dibujo como medio expresivo en ejemplos concretos.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras analizar varias obras, el alumnado selecciona una y explica el papel del dibujo en ella.</p> <p><i>Evitar:</i> Describir en lugar de explicar razonadamente la elección del dibujo</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>
3.1	CE.3	<p>Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación, para ir avanzando en su aprendizaje hacia una expresión gráfica personal y espontánea, que pueda incluir las representaciones de la imaginación.</p> <p>Crear bocetos personales a partir de la observación y la imaginación, usando expresión libre.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una serie de bocetos o esbozos que reinterpretan la realidad con un estilo personal.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicios de dibujo rápido del natural o temáticas imaginativas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
3.2	CE.3	<p>Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando los recursos del dibujo, y utilizando soportes tanto digitales como analógicos, para tener una visión propia, tanto objetiva como subjetiva de esa realidad, potenciar la sensibilidad y favorecer el desarrollo personal y artístico.</p> <p>Analizar, interpretar y representar la realidad mediante obras gráficas explorando formas y texturas con destreza.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce obras gráficas propias que exploran posibilidades expresivas de formas y texturas, aplicando correctamente los recursos del dibujo.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado trabaja a partir de modelos visuales creando composiciones originales que enfatizan texturas y formas.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos suelen limitarse a copiar sin explorar las posibilidades expresivas de las texturas, descuidando la interpretación personal.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: representar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, y usar el dibujo como medio de autoexpresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, e integrándolos en las producciones plásticas propias, para descubrir y explorar las diferentes formas de expresión gráfica, incluidas las que sitúan al cuerpo humano como protagonista de la creación, como soporte y como herramienta, y desarrollar la autoconfianza, la aceptación personal y la igualdad entre mujeres y hombres.</p> <p>Crear dibujos experimentando con materiales, técnicas, soportes y el cuerpo humano como recurso expresivo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una serie de dibujos experimentales que integran diferentes materiales, técnicas y soportes, e incorpora el cuerpo humano como recurso expresivo.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de dibujo donde se experimenta con materiales no convencionales y se realizan autoretratos corporales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la corrección técnica del dibujo, ignorando la experimentación con el cuerpo y la intencionalidad expresiva.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>
4.2	CE.4	<p>Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes, y experimentando con los efectos perspectivos de profundidad, para desarrollar procesos de aprendizaje que le permitan comprender y entender la percepción y la representación del espacio, convirtiéndolo en el soporte de la propia intervención artística.</p> <p>Crear representaciones del espacio tridimensional experimentando con materiales y técnicas para lograr efectos perspectivos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, maqueta) donde se aprecie la recreación del espacio tridimensional mediante efectos perspectivos.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de dibujo donde se experimenta con materiales diversos y se exploran sistemas de representación del espacio.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la corrección técnica de la perspectiva cónica, ignorando la experimentación artística y el uso de materiales no convencionales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
5.1	CE.5	<p>Describir los referentes artísticos presentes en obras contemporáneas, explicando la influencia que ejercen y las relaciones que se establecen y reconociendo la importancia de la herencia cultural, para comprender las influencias que unas propuestas han tenido sobre otras, incluso tomando referentes de culturas y disciplinas diferentes, pudiendo establecer conexiones entre distintos tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales, y explorar la presencia del dibujo como medio de expresión en cada uno de ellos.</p> <p>Analizar obras contemporáneas identificando y explicando la influencia de referentes artísticos históricos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito u oral donde describe referentes artísticos y explica su influencia en obras contemporáneas.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de una obra contemporánea señalando conexiones con artistas o movimientos previos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la identificación de referentes sin exigir explicación de su influencia y relaciones.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.5	<p>Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones propios en la práctica artística, tomando como punto de partida la exploración del entorno y de obras artísticas de interés personal, para valorar la importancia del dibujo como vehículo para desarrollar la sensibilidad artística, la creatividad y la expresividad, enriqueciendo sus propias producciones y para promover activamente la igualdad y corresponsabilidad efectiva entre mujeres y hombres.</p> <p>El alumnado expresa ideas, sentimientos y emociones propios mediante dibujos, partiendo de la exploración del entorno y obras artísticas de interés personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una serie de dibujos originales que reflejan sus ideas, opiniones, sentimientos o emociones, basados en la exploración del entorno y obras artísticas.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado, tras explorar su entorno y analizar obras de interés, crea dibujos que expresan sus emociones.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la técnica del dibujo sin considerar si se expresan ideas o emociones propias.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comunicar</p>
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 para ir construyendo un proceso de trabajo con el dibujo como base en el que se valore tanto el proceso como el producto final.</p> <p>Representar formas, combinaciones y espacios negativos/positivos de entornos reales con selección intencionada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce representaciones gráficas de formas, combinaciones y espacios positivos y negativos, seleccionando intencionadamente los elementos del entorno.</p> <p><i>Contexto:</i> Estudio intencionado y selectivo de formas en el entorno, realizando bocetos y composiciones finales.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir espacios negativos con el fondo sin analizar la relación figura-fondo ni la intencionalidad selectiva.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</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, para realizar producciones cada vez más personales.</p> <p>Expresar una visión personal mediante el trazo y el gesto del dibujo, usando elementos gráficos de forma intencionada.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción gráfica donde muestra una visión propia a través del trazo y el gesto, empleando formas, signos y efectos visuales.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de dibujo libre o interpretación personal a partir de una propuesta visual o conceptual.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: expresar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
7.1	CE.7	<p>Plantear distintas soluciones gráficas a una misma propuesta visual, utilizando diferentes niveles de iconicidad, identificando y seleccionando las herramientas, medios y soportes necesarios que sean sostenibles y seguras, y justificando razonada y respetuosamente la elección realizada, para crear producciones gráficas en las que el uso del claroscuro y del color sea personal y expresivo.</p> <p>Proponer soluciones alternativas con distintos niveles de iconicidad, usando herramientas y analizando el impacto ambiental, para lograr una expresión personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una serie de bocetos que exploran diferentes grados de iconicidad y soluciones alternativas, justificando las elecciones técnicas y ambientales.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de dibujo donde se varía el nivel icónico de un objeto real, evaluando materiales y huella ecológica.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir niveles de iconicidad con estilos artísticos; omitir el análisis del impacto ambiental en la memoria del proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
7.2	CE.7	<p>Investigar de forma activa y abierta sobre la presencia de tecnologías digitales en referentes artísticos contemporáneos, valorando su aportación a las distintas fases del proceso de trabajo, para integrarlas en el proceso creativo y expresivo propio.</p> <p>Seleccionar herramientas y aplicar claroscuro y color con creatividad en representaciones gráficas de la realidad y la imaginación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce dos dibujos (realista y expresivo) donde emplea claroscuro y color de forma intencionada y técnica.</p> <p><i>Contexto:</i> Propuesta con dos ejercicios: bodegón realista con lápiz y grafito; composición libre con tinta y acuarela.</p> <p><i>Evitar:</i> Usar color sin modelar el claroscuro, o aplicar claroscuro solo con grises ignorando el color.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: seleccionar</p>
8.1	CE.8	<p>Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica, seleccionando diversos soportes y técnicas plásticas.</p> <p>Interpretar la realidad observada abstrayendo información y usando memoria visual.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce dibujos que muestran abstracción de la realidad y aplicación de la memoria visual.</p> <p><i>Contexto:</i> Ejercicio de dibujo del natural con tiempo limitado para forzar la memoria visual.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir interpretación con copia exacta, omitiendo la abstracción y retentiva.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Interpretar</p>
8.2	CE.8	<p>Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas personales y creativas atendiendo a las proporciones y los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad, para evaluar los conocimientos y destrezas adquiridos en la representación gráfica de la realidad y hacer eficaz su aprendizaje.</p> <p>Aplicar la perspectiva lineal y el claroscuro para crear profundidad en dibujos originales, valorando proporciones y contrastes.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega dibujos originales con efectos de profundidad logrados mediante perspectiva y contrastes lumínicos.</p> <p><i>Contexto:</i> Dibujo de un interior o paisaje con un punto de fuga y sombreado.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la perspectiva con superposición de planos sin usar puntos de fuga.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: aplicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
9.1	CE.9	<p>Planificar proyectos gráficos colaborativos, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada, para 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.</p> <p>Los estudiantes planifican en grupo un proyecto gráfico, adaptando el diseño al ámbito disciplinar y organizando tareas de forma colaborativa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de proyecto gráfico colaborativo que incluye la adaptación del diseño al ámbito disciplinar y la distribución de tareas.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para crear un proyecto gráfico (cartel, storyboard, etc.) planificando y distribuyendo roles.</p> <p><i>Evitar:</i> El plan no especifica el ámbito disciplinar concreto (ej. solo indica 'dibujo' sin detallar técnica o formato).</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
9.2	CE.9	<p>Realizar proyectos gráficos colaborativos, utilizando con interés los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos, evaluando las dificultades surgidas en la planificación y realización de proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones ajenas y expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa, para adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes necesarias, que contribuyan a la consecución y la mejora del resultado final.</p> <p>El alumnado elabora proyectos gráficos en equipo, con actitud positiva, respeto y evaluación de su proceso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto gráfico colaborativo completo, incluyendo planificación y modificaciones documentadas.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en equipo para crear una obra gráfica con fases de planificación y ajustes.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado estético final, ignorando la colaboración y la adaptación del proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>

4. Saberes básicos

Dibujo Artístico II

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Estudio del dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Análisis de obras más representativas de diferentes artistas, hombres y mujeres, así como de producciones artísticas realizadas por personas pertenecientes a grupos étnicos minoritarios, con especial atención al ámbito de Canarias.	
2	Valoración del dibujo como representación objetiva o subjetiva. Comprensión del paso de lo figurativo a la abstracción.	
3	Reconocimiento y valoración de la influencia de la Bauhaus y el diseño en el dibujo.	
4	Valoración del dibujo como expresión artística contemporánea. Experimentación con soportes variados desde el más tradicional como es el papel hasta el menos convencional como sería el dibujo en el espacio o dibujo expandido que se despliega en las tres dimensiones del espacio.	
5	Observación y análisis de obras de arte a partir de visitas, presenciales o virtuales, a exposiciones, museos y centros culturales.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Desarrollo de la retentiva y la memoria visual.	
2	Exploración de las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Experimentación con espacios negativos y positivos de las formas.	
3	Identificación de texturas visuales y táctiles. Generación de texturas visuales mediante la utilización de diversos materiales y procedimientos.	
4	Utilización de técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Utilización de herramientas de edición de imágenes para la expresión artística.	
6	Exploración de programas de pintura y dibujo digital. Aplicación en el desarrollo de procesos creativos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Exploración de la línea en el dibujo. Utilización de recursos como la modulación o el entramado de líneas para representar la tridimensionalidad.	
2	Conocimiento de los fundamentos de la perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica en el dibujo artístico.	
3	Valoración y aplicación del encuadre en el dibujo del natural. Estudio comparativo del encuadre y la composición en el dibujo y la fotografía.	
4	Exploración de las posibilidades expresivas que ofrece la perspectiva, a través de la representación de espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.	
5	Exploración y aplicación de la geometría en la naturaleza	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Valoración de las cualidades expresivas del sombreado y la mancha. Generación de imágenes a partir de la aplicación de diferentes escalas y claves tonales.	
2	Exploración de las cualidades expresivas y relaciones del color. Identificación del color local, tonal y ambiental en diferentes imágenes. Estudio y comparación de los usos del color en el dibujo.	
3	Identificación de las dimensiones del color. Aplicaciones prácticas a partir de la modificación del color en base a sus dimensiones.	
4	Exploración de las posibilidades expresivas que ofrece la perspectiva atmosférica o tonal, a través de la representación del espacio.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
5	Exploración de las posibilidades expresivas que ofrece el color asociado a la línea. Utilización del arte óptico y geométrico en la generación de imágenes.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Análisis de la representación del ser humano a lo largo de la historia, detectando estereotipos de género. Estudio de los conceptos de canon y proporción. Reflexión crítica sobre los patrones de belleza en diferentes épocas.	
2	Comprensión de las nociones básicas de anatomía artística.	
3	Realización de apuntes del natural, prestando especial atención al estudio y representación del escorzo.	
4	Estudio y representación del cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística, respetando y valorando la diversidad corporal.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Distribución de tareas, recursos y responsabilidades de manera ecuánime en los proyectos gráficos colaborativos, estableciendo criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.	
2	Planificación de las fases de los proyectos gráficos.	
3	Desarrollo de estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	
4	Desarrollo de estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos. Valoración del 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

(c1) En la competencia específica se plantea la comprensión del dibujo como forma de conocimiento, comunicación y expresión, comparando el uso que se hace de él a lo largo de diferentes épocas para va...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica, de forma puntual y con ayuda, la presencia del dibujo en manifestaciones culturales o artísticas, pero no logra comparar ni explicar sus funciones. Expresa opiniones sin argumentación sobre la diversidad cultural.</p> <p><i>Ejemplo: En un análisis guiado, nombra un dibujo egipcio y uno renacentista, pero no establece diferencias ni funciones.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica el dibujo en distintas manifestaciones y describe alguna de sus funciones, aunque las comparaciones son parciales o superficiales. Reconoce la diversidad cultural pero no la vincula con la libertad de expresión.</p> <p><i>Ejemplo: En una presentación oral, señala que el dibujo sirve para comunicar ideas en cómics y para plasmar la realidad en el arte clásico, sin profundizar en el contexto histórico o social.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Compara autónomamente el uso del dibujo en diferentes épocas, lugares y disciplinas, explicando sus múltiples funciones (comunicativa, expresiva, de conocimiento). Valora la diversidad cultural y argumenta la importancia de la libertad de expresión para el patrimonio artístico.</p> <p><i>Ejemplo: En un ensayo, analiza el dibujo en el arte islámico, el cómic japonés y la ilustración científica, justificando cómo cada contexto usa el dibujo para expresar valores culturales y cómo la libertad de expresión ha permitido esa diversidad.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra el análisis del dibujo con otros lenguajes artísticos y disciplinas, evalúa críticamente el papel del dibujo en la construcción de identidades culturales y propone medidas para la conservación y promoción del patrimonio gráfico. Defiende con soltura la libertad de expresión como pilar de la pluralidad cultural.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña una propuesta de exposición virtual que relacione dibujos de distintas culturas y épocas, incluyendo un texto crítico sobre la censura en el arte y una guía didáctica para promover el patrimonio del dibujo.</i></p>

CE.2 · 20 % **Rubrica generica**

(c2) Esta competencia específica analiza las producciones plásticas de distintas épocas y estilos, para reconocer el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo y ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma aislada algún elemento del lenguaje o técnica, sin relacionarlo con la función o expresividad de la obra. No presenta actitud crítica ni reflexiva. <i>Ejemplo: Señala el uso de la línea en un dibujo renacentista, pero no explica su función expresiva ni la compara con otras obras.</i>
2	En proceso	50-69%	Reconoce varios elementos del lenguaje, técnicas y procedimientos, y menciona la función o expresividad, pero su análisis es descriptivo y no integra una valoración crítica o personal. La explicación es parcial o poco razonada. <i>Ejemplo: Describe el claroscuro en un dibujo barroco y dice que genera dramatismo, pero no justifica por qué ese recurso es significativo en la obra ni establece conexiones con el contexto.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza con actitud crítica y reflexiva producciones plásticas, reconociendo e interrelacionando el lenguaje, las técnicas, la función significativa y la expresividad. Explica de forma razonada sus observaciones, mostrando criterio estético básico. <i>Ejemplo: Analiza un dibujo expresionista: identifica el trazo gestual y la distorsión, los relaciona con la emoción representada y argumenta cómo ese lenguaje visual transmite angustia, apoyándose en referencias al contexto histórico.</i>
4	Avanzado	90-100%	Transfiere el análisis crítico y reflexivo a obras no trabajadas previamente, estableciendo conexiones entre distintas épocas o estilos. Integra su experiencia personal para valorar la elección del dibujo como herramienta de expresión y significado, demostrando criterio estético consolidado. <i>Ejemplo: Compara un grabado de Durerro con un cómic actual: analiza cómo el lenguaje del dibujo evoluciona en su función narrativa y expresiva, y justifica personalmente por qué el dibujo sigue siendo relevante para comunicar ideas complejas.</i>

CE.3 · 25 % **Portfolio**

(c3) En esta competencia específica no solo se analiza sino que también se experimenta e interpreta la realidad, utilizando los recursos elementales del dibujo y su sintaxis, para favorecer el desarrollo...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Intenta representar la realidad pero el resultado carece de estructura básica o proporción; no se observa análisis ni interpretación personal. Los bocetos son incompletos o copiados sin reflexión.</p> <p><i>Ejemplo: Boceto de un bodegón donde los objetos aparecen desproporcionados y sin relación espacial, sin ningún rasgo de estilo propio.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Representa la realidad con corrección técnica básica (proporción, encaje) pero la interpretación es escasa o mecánica; sigue modelos sin aportar una visión propia. Necesita ayuda para explorar posibilidades expresivas.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo de un paisaje con encaje correcto pero uso plano del claroscuro, sin decisiones compositivas personales ni intención comunicativa.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza, interpreta y representa la realidad con recursos elementales del dibujo (línea, tono, composición) y ofrece una visión propia plausible. Muestra sensibilidad en el trazo y coherencia entre observación e intención expresiva.</p> <p><i>Ejemplo: Serie de tres bocetos de una misma figura humana desde distintos puntos de vista, con un uso consciente de la línea y el claroscuro para transmitir una atmósfera determinada (por ejemplo, tensión o calma).</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra análisis, interpretación y representación de la realidad de manera creativa y personal, transfiriendo los recursos del dibujo a contextos no explorados en el aula. La obra gráfica evidencia sensibilidad artística y desarrollo de un lenguaje propio, con experimentación formal y conceptual.</p> <p><i>Ejemplo: Proyecto gráfico que reelabora una fotografía de un espacio urbano transformándolo mediante técnicas mixtas (grafito, tinta, collage) y sintaxis visual (ritmo, tensión) para expresar una crítica personal sobre el aislamiento en la ciudad.</i></p>

CE.4 · 20 %**Rubrica generica**

(c4) En esta competencia específica se sigue experimentado con diferentes materiales, técnicas y soportes, pero además incluyendo el cuerpo humano no solo como herramienta de referencia, sino también ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce diferentes materiales, técnicas y soportes, pero reproduce de manera mecánica ejemplos dados, sin integrar el gesto ni la apropiación del espacio. No logra vincular su práctica con la expresión personal.</p> <p><i>Ejemplo: Copia un dibujo de un artista contemporáneo usando carboncillo sobre papel, sin modificar la composición ni añadir elementos propios.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Experimenta con algunos materiales y técnicas siguiendo instrucciones, y ensaya la representación del espacio tridimensional en el soporte bidimensional. Aparece un intento de expresión personal, aunque con resultados parciales o inseguros.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una serie de apuntes del natural utilizando tinta y pincel, donde se aprecian variaciones en la línea y la mancha, pero la proporción y la profundidad son aproximadas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona y combina autónomamente materiales, técnicas y soportes para crear producciones bidimensionales o tridimensionales que exploran el gesto y la apropiación del espacio. Representa la tridimensionalidad con corrección y vincula su obra con referentes contemporáneos, mostrando intención expresiva y aceptación personal.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una instalación con papel reciclado, hilos y luces, dibujando sombras sobre la pared. El trabajo incluye un diario reflexivo donde conecta su proceso con artistas como Rebecca Horn o Shirin Neshat.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Transfiere los aprendizajes a contextos no trabajados en el aula, integrando el propio cuerpo como soporte o herramienta expresiva en propuestas artísticas originales. Innova en el uso de los materiales y el espacio, y justifica críticamente sus decisiones desde la historia del arte contemporáneo y su experiencia personal.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y ejecuta una performance donde utiliza su cuerpo como lienzo, aplicando pintura sobre sí mismo mientras interactúa con objetos cotidianos. Documenta el proceso y elabora una memoria que analiza la evolución del concepto de autorretrato en el arte del siglo XXI.</i></p>

CE.5 · 20 %**Rubrica generica**

(c5) Esta competencia específica pretende utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión, pero tomando como referentes culturales las nuevas creaciones, para ampliar sus conocimientos artísti...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>El alumno reproduce mecánicamente referentes artísticos sin analizar su influencia ni incorporar expresión personal; el dibujo es copia literal.</p> <p><i>Ejemplo: Copia un cuadro de Picasso sin modificar ni añadir elementos personales; no justifica elección.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>El alumno identifica referentes artísticos pero la descripción es superficial; intenta expresar ideas o emociones pero el dibujo carece de cohesión o la influencia es poco integrada.</p> <p><i>Ejemplo: Enumera características del cubismo en su dibujo, pero la obra resultante no refleja una emoción clara ni conexión personal.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>El alumno describe con claridad la influencia de referentes en obras contemporáneas y utiliza la práctica del dibujo para expresar ideas, opiniones, sentimientos o emociones propios, integrándolos de forma coherente en la producción.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un dibujo inspirado en la obra de Barceló donde expresa su propia experiencia personal con el mar, explicando cómo el artista influye en su composición y el uso de texturas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>El alumno investiga en profundidad referentes culturales diversos y los reinterpreta con originalidad; expresa ideas y emociones complejas con maestría técnica y simbólica, enriqueciendo significativamente su repertorio.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una serie de dibujos que fusionan referentes del surrealismo, el arte japonés y la cultura audiovisual actual para transmitir una crítica social, mostrando un uso virtuoso del claroscuro y la composición.</i></p>

CE.6 · 20 %**Rubrica generica**

(c6) En esta competencia específica se van a realizar producciones gráficas, experimentando con los elementos del lenguaje gráfico y su organización, para entender cómo funciona la percepción visual y...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza producciones gráficas con escasa expresividad y creatividad; el uso de los elementos del lenguaje gráfico es limitado o inapropiado, y no se observa intención de estilo personal. La ejecución técnica presenta errores significativos que dificultan la comunicación visual.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo de un paisaje con proporciones desajustadas, trazo tembloroso y nula jerarquización de líneas; no resuelve los espacios negativos.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Intenta producciones expresivas y creativas, pero la organización de los elementos del lenguaje gráfico es parcial o poco coherente. Muestra algún indicio de estilo personal, aunque todavía no consolidado. La ejecución técnica es aceptable pero con carencias en detalles o acabado.</p> <p><i>Ejemplo: Composición con figuras geométricas donde se aprecia contraste de tamaños, pero la relación fondo-figura es confusa; el trazo es mayoritariamente controlado aunque sin fluidez.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones gráficas con expresividad y creatividad evidentes, utilizando los elementos del lenguaje gráfico de manera adecuada y organizada. Define un estilo personal incipiente pero reconocible. La ejecución técnica es correcta y las cualidades comunicativas y expresivas son efectivas.</p> <p><i>Ejemplo: Bodegón reinterpretado con técnica mixta (grafito y acuarela) donde el encuadre y la iluminación generan atmósfera; el trazo varía intencionadamente para transmitir textura.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Produce obras gráficas altamente expresivas y creativas, integrando de forma original y cohesionada los elementos del lenguaje gráfico. Muestra un estilo personal definido y coherente. La ejecución técnica es sobresaliente, y las cualidades comunicativas y expresivas transmiten con claridad intenciones complejas.</p> <p><i>Ejemplo: Serie de retratos en los que explora la deformación expresiva, manejando con soltura el claroscuro y la línea gestual; cada obra mantiene un sello único y resuelve espacios negativos de manera intencionada.</i></p>

CE.7 · 20 % **Rubrica generica**

(c7) En la competencia específica se experimenta con las técnicas, herramientas y soportes propios del dibujo, evaluando su impacto ambiental para reflexionar sobre la sostenibilidad y explorar nuevas...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica las herramientas y soportes básicos pero no las utiliza de forma experimental. No analiza el impacto ambiental. Las producciones gráficas son meras copias sin variación de iconicidad ni integración creativa de técnicas.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un único dibujo a lápiz sobre papel, sin explorar otras herramientas ni justificar su elección. No reflexiona sobre el impacto ambiental de los materiales.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Experimenta con algunas técnicas y herramientas, pero de forma guiada. Reconoce el impacto ambiental de manera superficial. Plantea soluciones alternativas limitadas en iconicidad. Utiliza herramientas digitales de forma básica.</p> <p><i>Ejemplo: Prueba dos técnicas (carboncillo y tinta) siguiendo instrucciones, menciona que el carboncillo genera polvo pero no propone alternativas. Incluye un boceto digital simple.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona y combina varias técnicas y herramientas de manera autónoma, justificando su idoneidad. Analiza el impacto ambiental de los materiales empleados y propone opciones más sostenibles. Crea producciones con diferentes niveles de iconicidad, integrando creativamente las técnicas. Emplea tecnologías digitales de forma expresiva.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una serie de tres dibujos del mismo objeto: uno hiperrealista a lápiz, otro expresionista con pastel, y uno digital abstracto. Argumenta por qué cada técnica es adecuada y menciona que el pastel genera menos residuos que las pinturas acrílicas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Investiga técnicas no convencionales o híbridas, evaluando críticamente su impacto ambiental y social. Transfiere los conocimientos a contextos artísticos nuevos, combinando medios analógicos y digitales de forma fluida. Genera soluciones originales que modifican el nivel de iconicidad con intención conceptual. Guía a otros en la selección responsable de materiales.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un proyecto personal que combina dibujo con grafito reciclado sobre papel hecho a mano, escaneado y retocado digitalmente. Incluye una memoria que analiza la huella de carbono de cada material y propone un protocolo de sostenibilidad para el aula.</i></p>

CE.8 · 25 %**Observacion sistematica**

(c8) En esta competencia específica se van a utilizar los conocimientos y destrezas adquiridos en la representación gráfica para desarrollar la retentiva y la memoria visual, y responder con creatividad...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No logra adaptar los conocimientos previos a nuevas situaciones de representación gráfica. La memoria visual no se aplica, y las respuestas son copias literales o carecen de creatividad y eficacia.</p> <p><i>Ejemplo: Ante una propuesta de dibujar un objeto desde un ángulo no visto antes, reproduce mecánicamente una vista frontal sin ajustar proporciones ni aplicar perspectiva.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Adapta parcialmente los conocimientos y destrezas, con ayuda de la memoria visual en aspectos aislados. Resuelve desafíos gráficos con poca eficacia y creatividad, dependiendo de modelos previos.</p> <p><i>Ejemplo: Al dibujar un paisaje a partir de una breve observación, recupera algunas formas básicas pero la composición es desequilibrada y la profundidad se insinúa sin coherencia.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Adapta eficazmente los conocimientos y destrezas, activando la retentiva y la memoria visual para responder con creatividad y eficacia a nuevos desafíos de representación gráfica. Resuelve problemas perspectivos y compositivos de forma autónoma.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una serie de apuntes rápidos de una escena urbana en movimiento, reteniendo lo esencial y representando varios puntos de fuga con corrección y estilo personal.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Domina la adaptación de conocimientos y destrezas, integrando la retentiva y la memoria visual con un alto grado de creatividad y eficacia. Resuelve desafíos gráficos complejos y originales, transfiriendo soluciones a contextos inéditos.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una serie narrativa de dibujos a partir de una sola observación breve, utilizando la memoria visual para añadir detalles coherentes y proponer soluciones perspectivas y compositivas innovadoras.</i></p>

CE.9 · 20 % Observación sistemática

(c9) Por último, en esta competencia específica se realizarán proyectos gráficos colaborativos y con una finalidad definida, estableciendo una planificación adecuada del proceso para valorar el enriquecimiento...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa de forma pasiva en el proyecto colaborativo. No contribuye a la planificación ni a la adaptación al ámbito disciplinar. Las aportaciones son escasas o no relevantes. No identifica oportunidades académicas o profesionales relacionadas con el dibujo artístico.</p> <p><i>Ejemplo: En el portfolio grupal, su sección muestra solo bocetos iniciales sin relación con el proyecto final. La autoevaluación refleja baja implicación.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Contribuye a la planificación y ejecución del proyecto colaborativo con ayuda puntual. Adapta parcialmente el diseño al ámbito disciplinar, pero necesita orientación. Resuelve retos simples de forma guiada. Reconoce algunas posibilidades de desarrollo académico o profesional, sin profundizar.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta una planificación básica del proyecto, con roles poco definidos. En la ejecución, aporta al menos un boceto relevante. Identifica dos salidas profesionales en su reflexión escrita.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica y realiza con eficacia el proyecto gráfico colaborativo, adaptando diseño y proceso al ámbito disciplinar elegido. Aporta ideas creativas y respeta las aportaciones de los demás. Afronta retos con iniciativa y propone soluciones originales. Identifica y describe con claridad posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico.</p> <p><i>Ejemplo: El portfolio grupal muestra su rol activo en la planificación (cronograma, distribución de tareas). En la ejecución, resuelve un problema técnico (ej. encaje de figuras) con una solución creativa. En la memoria final, enumera y explica tres itinerarios formativos o profesiones.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera la planificación y ejecución del proyecto colaborativo, integrando perspectivas multidisciplinares y transfiriendo el diseño a contextos nuevos. Anticipa y resuelve retos complejos de forma innovadora, enriqueciendo el resultado colectivo. Evalúa críticamente el proceso y el producto final. Conecta el proyecto con múltiples oportunidades académicas y profesionales, mostrando iniciativa para explorar opciones más allá de las evidentes.</p> <p><i>Ejemplo: Propone una variación del proyecto (ej. una serie de ilustraciones para un fin social) que integra técnicas mixtas. Guía al grupo en la resolución de un conflicto de estilo. En la reflexión final, vincula el proyecto a becas, concursos, y perfiles universitarios específicos, y propone acciones de mejora aplicables a futuros proyectos.</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 el contenido en formatos complementarios: textos explicativos, videos comentados de obras, infografías comparativas y audiodescripciones de obras clave de diversas culturas y épocas.• Incluir un glosario visual con imágenes de obras, técnicas y contextos históricos, etiquetado con descripciones breves y enlaces a recursos ampliados.• Permitir el uso de herramientas digitales de anotación sobre imágenes (Google Arts & Culture, etc.) para que el alumnado pueda marcar y relacionar elementos significativos en las obras.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none">• Facultar al alumnado para demostrar su comprensión mediante formatos variados: un ensayo escrito, una presentación oral con apoyo visual, un vídeo comentado, un pódcast analítico o un tablero colaborativo digital.• Ofrecer la opción de realizar un cuaderno de bocetos comparado donde, mediante dibujos propios, reproduzcan y contrasten elementos de obras de distintas culturas, acompañados de breves anotaciones reflexivas.• Proponer la creación de un mapa visual (físico o digital) que sitúe las obras analizadas y trace conexiones temáticas, técnicas o simbólicas entre ellas, explicando las relaciones mediante etiquetas o grabaciones de voz.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none">• Dejar que el alumnado elija las obras o manifestaciones culturales a comparar dentro de un abanico predefinido que incluya ejemplos contemporáneos, locales y globales, vinculándolos a sus intereses personales.• Plantear un reto de 'curador invitado' donde el estudiante seleccione tres obras de distintas procedencias y prepare una breve exposición argumentando por qué representan modos diversos de entender el dibujo como comunicación.• Incorporar una tarea de autoevaluación y coevaluación con rúbricas claras, donde el alumnado pueda reflexionar sobre su propio proceso de comparación y recibir retroalimentación ajustada.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer láminas impresas con obras comentadas y un código QR que enlace a un recurso digital con realidad aumentada (superposición de esquemas compositivos y paletas cromáticas sobre la obra). • Proporcionar una tabla visual comparativa de lenguajes gráficos (claroscuro, línea, mancha) con ejemplos de distintas épocas, donde cada técnica tenga un icono asociado y un enlace a una breve animación que muestre su aplicación. • Facilitar un glosario visual ilustrado con los términos clave (expresividad, función significativa, etc.) acompañado de un mapa conceptual interactivo que relacione movimientos artísticos, técnicas y recursos expresivos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elabore una infografía manual o digital donde analice una obra aplicando los conceptos de lenguaje, técnica y expresividad, combinando dibujo esquemático y texto breve. • Solicitar la creación de un cuaderno de análisis visual en formato físico o blog de aula, donde cada entrada desarrolle un análisis crítico de una obra diferente, incluyendo croquis propios que reproduzcan partes significativas. • Ofrecer la opción de realizar un microvídeo (máximo 2 minutos) en el que el estudiante, apoyándose en reproducciones y dibujos propios, justifique su valoración estética de la obra y la relacione con un contexto actual.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un sistema de elección abierto en el que el alumnado seleccione las obras a analizar de entre un banco diverso (por épocas, estilos y temáticas), pudiendo incluso proponer alguna obra propia o de su entorno cultural. • Vincular cada análisis con un reto de reinterpretación: tras el análisis, el estudiante puede optar por modificar algún aspecto formal de la obra (color, composición, técnica) para explorar cómo cambia su expresividad, documentando el proceso. • Incorporar una dinámica de 'jurado crítico' donde los estudiantes, en grupos reducidos, defiendan su análisis ante sus compañeros y reciban retroalimentación constructiva, con la posibilidad de mejorar su trabajo antes de la entrega final.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer obras de arte en alta resolución y modelos 3D rotables para analizar la construcción espacial. • Proporcionar textos explicativos con diagramas visuales que descompongan la sintaxis de la forma. • Incluir archivos de audio con descripciones detalladas de obras para alumnado con baja visión.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado represente la realidad mediante dibujo a mano alzada, collage digital o fotografía intervenida. • Ofrecer la opción de presentar la interpretación personal en formato videodiario artístico o portfolio comentado. • Facultar el uso de herramientas digitales de dibujo vectorial o escaneado para quienes tengan dificultades motoras finas.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija el tema o referente visual dentro de la realidad cotidiana o patrimonial local. • Proponer desafíos graduados de complejidad en la interpretación (copia, variación, reinterpretación). • Fomentar la autoevaluación mediante rúbricas que valoren la expresión personal por encima del realismo.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una 'biblioteca táctil' de soportes no convencionales (lija, acetato, cartón corrugado, tela) y muestras de texturas gráficas reales para que el alumnado perciba físicamente la resistencia del material antes de intervenir. • Proporcionar vídeos en cámara lenta y diagramas cinéticos que descompongan el 'gesto técnico' (movimiento de hombro, codo y muñeca) en dibujos de gran formato, permitiendo visualizar la relación entre la anatomía del artista y la traza resultante. • Utilizar visores de realidad aumentada o superposiciones digitales que comparen el canon clásico de proporciones humanas sobre fotografías de espacios arquitectónicos contemporáneos, facilitando la comprensión de la escala humana como medida del espacio.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega de un 'diario de experimentación matérica' donde el producto final pueda ser una serie de pruebas de error/acierto, un registro fotográfico de una acción performativa de dibujo, o una obra plástica tradicional. • Ofrecer la opción de realizar 'dibujo espacial' utilizando hilos, alambres o luz (light painting) para aquellos alumnos que demuestren mejor su comprensión de la tridimensionalidad y el gesto fuera del soporte bidimensional de papel. • Implementar estaciones de trabajo con herramientas de dibujo de mangos extendidos o pesos variables, permitiendo que el alumnado elija la que mejor se adapte a su capacidad motriz y a la expresividad de su trazo personal.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar un proyecto de 'autorretrato expandido' donde el alumnado elija un material que simbolice un rasgo de su identidad, vinculando la experimentación técnica con la autoexpresión emocional y la aceptación personal. • Organizar sesiones de 'dibujo a ciegas' o con la mano no dominante en formatos gigantes, eliminando el miedo al error técnico y centrando el interés en la liberación del gesto y la ocupación física del espacio de trabajo. • Vincular la tarea con retos profesionales reales, como el diseño de escenografías o la creación de texturas para concept art, permitiendo que el alumno ajuste el nivel de complejidad técnica según sus intereses vocacionales.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Galería de referentes en formatos híbridos: utilizar tableros digitales (tipo Padlet) que vinculen obras de museos con procesos de 'speed painting' de artistas contemporáneos, analizando cómo ambos usan el trazo para transmitir emociones. • Glosarios visuales de retórica gráfica: crear infografías que desglosen conceptos abstractos (como 'angustia' o 'serenidad') mediante ejemplos reales de calidad de línea, presión del soporte y uso del claroscuro. • Modelado de procesos de investigación: presentar ejemplos de cuadernos de artista que muestren el paso de la idea al dibujo final, incluyendo anotaciones, recortes de prensa y bocetos fallidos para normalizar el proceso creativo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Diversidad de soportes y herramientas: permitir la entrega de la propuesta expresiva tanto en medios tradicionales (carboncillo, sanguina) como en dibujo digital o técnicas mixtas (collage y dibujo), respetando el estilo personal del alumnado. • Portafolio de proceso multimodal: ofrecer la posibilidad de documentar la investigación cultural previa mediante un video-ensayo corto, un mapa conceptual visual o una presentación oral antes de la ejecución del dibujo final. • Andamiaje compositivo opcional: proporcionar guías de composición (regla de los tercios, espirales áureas) impresas en acetatos transparentes para que el alumnado pueda probar diferentes estructuras sobre sus bocetos antes de decidir la definitiva.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Proyectos de temática social o personal: permitir que el alumnado elija un conflicto contemporáneo o una emoción propia como eje de su obra, vinculándolo obligatoriamente con un referente artístico de su interés. • Contratos de aprendizaje técnico: dejar que el alumno decida en qué aspecto técnico desea profundizar (ej. la anatomía expresiva frente a la abstracción gestual) para alcanzar los objetivos de la competencia. • Exposición de 'estudio abierto': organizar sesiones donde el alumnado comparta no solo el dibujo terminado, sino las fuentes culturales que lo inspiraron, fomentando la relevancia social de su producción artística.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Galería comparativa de 'itinerarios de estilo': Mostrar la evolución de un mismo concepto (ej. el retrato) a través de diversos autores (desde el trazo analítico de Ingres hasta la mancha expresiva de Auerbach) mediante láminas físicas y proyecciones en alta resolución para identificar elementos del lenguaje gráfico. • Modelado de procesos técnicos mediante 'micro-cápsulas' visuales: Proporcionar códigos QR en el caballete que enlacen a vídeos cortos sin audio que muestren exclusivamente la presión del trazo, el ángulo de la herramienta y la superposición de capas en técnicas secas y húmedas. • Muestrario sensorial de soportes y texturas: Facilitar un catálogo de papeles con diferentes gramajes y texturas (grano fino, grueso, satinado) junto con ejemplos reales de cómo reacciona el grafito, la tinta o el carboncillo en cada uno, permitiendo la exploración táctil previa a la ejecución.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno de experimentación dicotómica: Permitir que el alumnado entregue una serie de estudios donde un mismo modelo se resuelva mediante dos lenguajes opuestos (ej. síntesis lineal frente a claroscuro atmosférico) para evidenciar la toma de decisiones estilísticas. • Portfolio narrativo de procesos: Ofrecer la opción de documentar la evolución técnica mediante un 'time-lapse' comentado o un diario visual anotado donde expliquen la intencionalidad comunicativa de sus grafismos y el uso de la mancha. • Proyecto de 'Reinterpretación Estilística': Permitir la entrega de una obra final que hibride una técnica tradicional (carboncillo) con intervenciones digitales o collage, facilitando que el alumnado con distintas destrezas motrices demuestre su capacidad expresiva.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Contratos de aprendizaje sobre el 'Estilo Propio': Permitir que el alumnado elija el tema de su proyecto final de unidad (ej. crítica social, introspección, naturaleza urbana) vinculando los criterios técnicos de la CE.6 a sus intereses personales. • Dinámica de 'Crítica de Taller' entre pares: Organizar sesiones de visionado donde el alumnado asuma el rol de 'curador', destacando los aciertos expresivos de los compañeros y sugiriendo variaciones técnicas sin juicio de valor, fomentando la comunidad de aprendizaje. • Escalado de desafíos técnicos: Ofrecer tres niveles de complejidad en las propuestas prácticas (ej. Nivel 1: Estudio de línea; Nivel 2: Integración de valores tonales; Nivel 3: Experimentación con texturas no convencionales) para que cada alumno regule su propio reto.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Muestrario físico y digital de soportes (papeles de diversos gramajes, maderas, materiales reciclados) con fichas técnicas que incluyan su huella de carbono y grado de biodegradabilidad. • Estaciones de demostración técnica con códigos QR que vinculen a macrofotografías de la textura del trazo y vídeos en 'slow motion' sobre la carga de pigmento y el comportamiento del aglutinante. • Matrices comparativas visuales que desglosen los componentes químicos de técnicas tradicionales (óleo, tintas) frente a alternativas sostenibles (pigmentos naturales, aglutinantes orgánicos).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Bitácora de experimentación técnica en formato libre (físico, videoblog o portfolio digital) donde se documenten los ensayos de mezcla, tiempos de secado y resultados de la interacción entre medios. • Proyecto 'Laboratorio de Materiales': creación de una serie gráfica donde el alumnado deba resolver un mismo problema compositivo utilizando obligatoriamente una herramienta convencional y otra fabricada por ellos mismos. • Diseño de una 'Guía de Usuario Responsable' para el taller, donde el alumnado explique mediante infografías o tutoriales el protocolo de limpieza de pinceles y gestión de residuos químicos.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Reto de 'Impacto Cero': encargo de una producción artística donde la elección de la técnica y el soporte deba estar justificada por un relato personal vinculado a la sostenibilidad. • Sesiones de 'Micro-investigación' autónoma donde el alumnado elige una técnica específica para profundizar en su potencial expresivo, ajustando el nivel de complejidad técnica a su destreza previa. • Simulación de entorno profesional: presentar las producciones gráficas ante un panel de iguales, defendiendo la coherencia entre la intención comunicativa y el impacto ambiental de los medios elegidos.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para facilitar la percepción y comprensión de la imagen	<ul style="list-style-type: none"> • Exhibición de secuencias de dibujo gestual (gestural drawing) mediante vídeos en 'time-lapse' para identificar la estructura interna y el movimiento antes que el detalle anatómico. • Uso de modelos tridimensionales digitales interactivos que permitan rotar y seccionar volúmenes complejos, facilitando la interiorización de la forma desde múltiples puntos de vista. • Presentación de un catálogo de soluciones gráficas históricas categorizadas por 'desafíos técnicos' (luz cenital, escorzo extremo, texturas táctiles) para ampliar el repertorio de referentes visuales.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión para demostrar la competencia gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de ejercicios de 'evocación diferida' donde, tras observar un modelo durante un tiempo limitado, el alumnado debe ejecutar el dibujo sin la referencia visual presente. • Resolución de un mismo desafío de representación (ej. un bodegón) utilizando tres lenguajes plásticos distintos (mancha pictórica, línea analítica y claroscuro expresivo) para demostrar versatilidad. • Creación de un diario de síntesis visual donde se traduzcan escenas complejas del entorno cotidiano a esquemas compositivos básicos en menos de dos minutos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación para fomentar el interés y la persistencia	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de proyectos de 'reinención estilística' donde el alumnado elija un movimiento artístico histórico para representar un objeto tecnológico actual, conectando intereses personales con la tradición. • Organización de sesiones de dibujo con niveles de dificultad técnica elegibles (andamiaje ajustable), permitiendo al alumnado decidir el grado de complejidad del modelo o la técnica a emplear. • Vinculación de las propuestas prácticas con salidas profesionales reales, como la creación de 'concept art' para videojuegos o ilustración editorial, aumentando la relevancia de los desafíos gráficos.

CE.9

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar modelos de flujos de trabajo profesionales mediante 'making-of' de estudios de ilustración y diseño, desglosando visualmente las fases de briefing, bocetado colaborativo y artes finales. • Utilizar organizadores visuales específicos de producción artística (tableros Kanban adaptados) que segmenten las tareas por técnicas: grafito, entintado, colorimetría y maquetación final. • Ofrecer un catálogo de referentes de 'estilos híbridos' donde se aprecie mediante ejemplos reales cómo diferentes trazos individuales se integran con éxito en una obra colectiva (ej. colectivos de muralismo o fanzines experimentales).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la entrega del proyecto en diversos soportes profesionales: desde un portfolio digital interactivo hasta una propuesta de intervención mural a escala o un fanzine físico autoeditado. • Documentar el proceso creativo mediante un 'Diario de Bitácora' multimodal que combine bocetos analógicos escaneados, grabaciones de voz sobre decisiones estéticas y capturas de pantalla de la gestión de capas digitales. • Habilitar la combinación de técnicas heterogéneas en un mismo proyecto, permitiendo que unos miembros aporten texturas matéricas (collage, transferencia) y otros realicen la composición vectorial o el retoque fotográfico final.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto a un 'encargo real' de una entidad social o cultural del entorno, transformando el aula en un estudio de diseño que responde a una necesidad comunitaria tangible y profesional. • Fomentar la autonomía mediante la elección de roles especializados dentro del equipo (Director de Arte, Ilustrador, Tipógrafo, Editor), permitiendo que cada alumno potencie su destreza técnica preferida dentro del grupo. • Organizar sesiones de 'crítica constructiva de taller' basadas en protocolos de feedback entre pares, donde se valore específicamente cómo la aportación ajena ha transformado y mejorado la idea inicial propia.

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

Consulta el decreto autonómico que regula 2.º Bachillerato en tu CCAA. Localiza la materia Dibujo Artístico II y extrae las competencias específicas, criterios de evaluación, saberes básicos y orientaciones sobre la distribución temporal. Contrasta con el Real Decreto 243/2022.

Tip: No te fíes de la primera búsqueda en Google; accede al portal de la consejería de educación. En Madrid, el decreto es el 64/2022. Algunas CCAA publican anexos con aclaraciones horarias.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Transcribe las 9 competencias específicas y los 23 criterios de evaluación en un documento. Agrúpalos por bloques (6 bloques: I a VI). Numéralos exactamente como aparecen en el decreto.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: bloque, CE, criterio. Añade más columnas para instrumentos y ponderaciones; te ahorrará reorganizar después.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 2 horas

Decide qué criterios evaluarás con qué instrumentos (rúbricas, portafolios, pruebas prácticas, análisis críticos). No todos los criterios necesitan evaluarse cada trimestre; prioriza los esenciales para cada situación de aprendizaje.

Tip: En Dibujo Artístico II, los criterios de producción gráfica (análisis, composición, técnica) suelen evaluarse mejor con trabajos prácticos. Los de reflexión y valoración (argumentación, crítica) requieren texto o diálogo. Asigna un instrumento principal por criterio.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Reparte los 27 saberes básicos en tres trimestres de forma coherente, teniendo en cuenta la progresión lógica y la carga horaria (3h/semana). Agrupa saberes en situaciones de aprendizaje.

Tip: No intentes cubrir todos los saberes cada trimestre. Prioriza los instrumentales al principio (encaje, proporción, claroscuro) y deja los creativos o críticos para el final (proyectos personales, análisis de obras).

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

Crea una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre que integre varios saberes y criterios. Define el producto final, las fases, los agrupamientos y los instrumentos de evaluación.

Tip: Para Dibujo Artístico II: una SDA puede ser reinterpretación de una obra clásica (1er trim), autorretrato expresivo (2º), o portafolio de proyecto personal (3º). Incluye momentos de autoevaluación y reflexión.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

En reunión de departamento, acuerda el peso de cada competencia específica y criterio en la calificación final. La normativa exige que todas las CE tengan algún peso, pero puedes priorizar las más relevantes.

Tip: En Dibujo Artístico II, las CE de producción (CE1, CE2, CE4) suelen sumar 60-70% del peso; las de análisis y valoración (CE3, CE5, etc.) el 30-40%. Documenta el acuerdo en acta de departamento.

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

Incluye en la programación medidas de atención a la diversidad (refuerzo, ampliación) y el plan de recuperación para alumnado con evaluación negativa, detallando criterios y procedimientos.

Tip: Para la recuperación, diseña un plan individualizado con entregas escalonadas y una prueba práctica compensatoria. En Dibujo Artístico II, suele funcionar un portafolio con trabajos mejorados.