CORRIGIENDO.ES · PACK LOMLOE COMPLETO

# Dibujo artistico 2 · 2.º Bachillerato · Cantabria

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

| | |
|---|---|
| **Normativa** | Decreto 73/2022, de 14 de julio |
| **Generado** | 27/05/2026 22:34 |

| 9 | 23 | 27 |
|---|---|---|
| Competencias | Criterios | 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** | Cantabria |
| **Decreto autonómico** | Decreto 73/2022, de 14 de julio |
| **Particularidad** | Sin particularidad autonómica destacada en la ficha. |

## 2. Competencias específicas

### Dibujo Artístico II

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

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

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

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

El alumnado analiza obras 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 · Analizar, interpretar y representar la realidad, utilizando los recursos elementales y la sintaxis del dibujo, para ofre…

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

El alumnado 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 · Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mi…

**TEXTO OFICIAL**

Experimentar con diferentes materiales, técnicas y soportes, incluido el propio cuerpo, analizando la importancia del mismo en las propuestas artísticas contemporáneas, para descubrir el gesto del dibujo y la apropiación del espacio como medios de autoexpresión y aceptación personal. A lo largo de la historia del arte, los grandes avances y transformaciones se han producido por la incesante experimentación que diferentes artistas han introducido en sus obras, ya sea en cuanto a los materiales, técnicas y soportes disponibles en cada momento, o en cuanto a la representación de la tridimensionalidad y a la apropiación y ubicación en el espacio de la figura humana. A pesar de las grandes diferencias que pueden encontrarse en las distintas tendencias artísticas y épocas, se repite el hecho de que la percepción y la representación del espacio se han realizado tomando la medida de la figura

**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 · Utilizar la práctica del dibujo como medio de expresión de ideas, opiniones, sentimientos y emociones, investigando los …

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

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

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

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 · Experimentar con las técnicas propias del dibujo, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios y analiza…

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

El alumnado prueba 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 · Adaptar los conocimientos y destrezas adquiridos, desarrollando la retentiva y la memoria visual, para responder con cre…

**TEXTO OFICIAL**

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

**RESUMEN CLARO**

El 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 · Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el …

**TEXTO OFICIAL**

Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. El dibujo está presente en múltiples ámbitos disciplinares, tales como el diseño, la arquitectura, la ciencia, la literatura o el arte. Diseñar creativamente un

**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 | **Identificar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, estableciendo con criterio propio relaciones entre ellas y valorándolo como herramienta de expresión.**<br>Comparar el uso del dibujo en distintas manifestaciones culturales y artísticas, valorándolo como herramienta de expresión.<br>*Evidencia:* El alumnado produce un análisis comparativo de obras de diferentes épocas y culturas, identificando el papel del dibujo y aportando un criterio personal.<br>*Contexto:* El alumnado analiza y relaciona obras de distintos ámbitos, discutiendo el valor expresivo del dibujo.<br>*Evitar:* Los estudiantes describen las obras sin establecer relaciones críticas ni un criterio propio. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **comparar** |
| **1.2** | CE.1 | **Explicar las múltiples funciones del dibujo a través del análisis autónomo de su uso en producciones de distintos ámbitos disciplinares.**<br>Explicar autónomamente las múltiples funciones del dibujo analizando su uso en diferentes disciplinas.<br>*Evidencia:* El alumnado realiza una exposición oral donde explica las funciones del dibujo a partir del análisis autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.<br>*Contexto:* Análisis individual de ejemplos de dibujo de arte, ciencia y tecnología, presentación oral ante el grupo.<br>*Evitar:* El alumnado no explora ámbitos no artísticos (científicos, técnicos) y limita el análisis a dibujos artísticos. | **Exposicion oral**<br>Verbo: **Explicar** |
| **1.3** | CE.1 | **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.**<br>Argumentar la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística mediante un discurso razonado, respetuoso y comprometido.<br>*Evidencia:* El alumnado realiza una exposición oral argumentando la importancia de la libertad de expresión para la pluralidad cultural y artística, mostrando respeto y compromiso.<br>*Contexto:* Debate o presentación sobre el papel del arte en la sociedad actual, analizando casos concretos.<br>*Evitar:* Evaluar la repetición de información histórica sobre libertad de expresión en lugar de la argumentación personal del alumno. | **Exposicion oral**<br>Verbo: **argumentar** |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|---|---|---|---|
| **2.1** | CE.2 | **Analizar el lenguaje, las técnicas y procedimientos, la función y la expresividad del dibujo en diferentes producciones plásticas, incluyendo las contemporáneas, utilizando la terminología específica más adecuada e identificando con actitud abierta las intencionalidades de sus mensajes. i**<br>Analizar producciones plásticas identificando lenguaje, técnicas, función y expresividad con terminología específica.<br>*Evidencia:* El alumnado produce un análisis escrito de una obra plástica, identificando lenguaje, técnicas, función y expresividad, usando terminología específica.<br>*Contexto:* Análisis de obras en clase, con debate guiado y uso de vocabulario plástico.<br>*Evitar:* Describir el contenido figurativo sin analizar los elementos plásticos (luz, composición, textura) ni su función expresiva. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **analizar** |
| **2.2** | CE.2 | **Explicar de forma razonada la elección del dibujo como herramienta de expresión y transmisión de significados en distintas manifestaciones culturales y artísticas.**<br>Explica con argumentos por qué se usa el dibujo para expresar y transmitir significados en obras culturales y artísticas.<br>*Evidencia:* El alumnado produce una exposición oral o un comentario escrito donde justifica el uso del dibujo como medio expresivo en ejemplos concretos.<br>*Contexto:* Tras analizar varias obras, el alumnado selecciona una y explica el papel del dibujo en ella.<br>*Evitar:* Describir en lugar de explicar razonadamente la elección del dibujo | **Exposicion oral**<br>Verbo: **explicar** |
| **3.1** | CE.3 | **Recrear gráficamente la realidad mediante bocetos o esbozos, partiendo tanto de la observación detallada como de la propia imaginación y utilizando una expresión personal y espontánea.**<br>Crear bocetos personales a partir de la observación y la imaginación, usando expresión libre.<br>*Evidencia:* El alumnado produce una serie de bocetos o esbozos que reinterpretan la realidad con un estilo personal.<br>*Contexto:* Ejercicios de dibujo rápido del natural o temáticas imaginativas. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **crear** |
| **3.2** | CE.3 | **Analizar, interpretar y representar la realidad a partir de obras gráficas que exploren las posibilidades expresivas de formas y texturas, empleando con corrección y destreza los recursos del dibujo.**<br>Analizar, interpretar y representar la realidad mediante obras gráficas explorando formas y texturas con destreza.<br>*Evidencia:* El alumnado produce obras gráficas propias que exploran posibilidades expresivas de formas y texturas, aplicando correctamente los recursos del dibujo.<br>*Contexto:* El alumnado trabaja a partir de modelos visuales creando composiciones originales que enfatizan texturas y formas.<br>*Evitar:* Los alumnos suelen limitarse a copiar sin explorar las posibilidades expresivas de las texturas, descuidando la interpretación personal. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **representar** |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|---|---|---|---|
| **4.1** | CE.4 | **Usar el dibujo como medio de expresión, experimentando con diferentes materiales, técnicas y soportes, integrándolos en las producciones plásticas propias e incorporando las posibilidades que ofrece el cuerpo humano como recurso.**<br>Crear dibujos experimentando con materiales, técnicas, soportes y el cuerpo humano como recurso expresivo.<br>*Evidencia:* El alumnado produce una serie de dibujos experimentales que integran diferentes materiales, técnicas y soportes, e incorpora el cuerpo humano como recurso expresivo.<br>*Contexto:* Taller de dibujo donde se experimenta con materiales no convencionales y se realizan autoretratos corporales.<br>*Evitar:* Evaluar solo la corrección técnica del dibujo, ignorando la experimentación con el cuerpo y la intencionalidad expresiva. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **producir** |
| **4.2** | CE.4 | **Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en producciones artísticas bidimensionales o tridimensionales, utilizando diversos materiales, técnicas y soportes y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad.**<br>Crear representaciones del espacio tridimensional experimentando con materiales y técnicas para lograr efectos perspectivos.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, maqueta) donde se aprecie la recreación del espacio tridimensional mediante efectos perspectivos.<br>*Contexto:* Taller de dibujo donde se experimenta con materiales diversos y se exploran sistemas de representación del espacio.<br>*Evitar:* Evaluar solo la corrección técnica de la perspectiva cónica, ignorando la experimentación artística y el uso de materiales no convencionales. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **crear** |
| **4.3** | CE.4 | **Analizar la importancia del cuerpo humano en las propuestas artísticas contemporáneas, estudiando los diferentes materiales, técnicas y soportes utilizados.**<br>Analizar el papel del cuerpo humano en el arte contemporáneo a través del estudio de materiales, técnicas y soportes.<br>*Evidencia:* El alumnado elabora un análisis escrito donde examina cómo el cuerpo humano aparece en obras contemporáneas, detallando materiales, técnicas y soportes.<br>*Contexto:* Revisión de obras contemporáneas, selección y redacción de comentarios argumentados. | **Portfolio**<br>Verbo: **Analizar** |
| **5.1** | CE.5 | **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.**<br>Analizar obras contemporáneas identificando y explicando la influencia de referentes artísticos históricos.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega un análisis escrito u oral donde describe referentes artísticos y explica su influencia en obras contemporáneas.<br>*Contexto:* Análisis de una obra contemporánea señalando conexiones con artistas o movimientos previos.<br>*Evitar:* Evaluar solo la identificación de referentes sin exigir explicación de su influencia y relaciones. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **explicar** |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|---|---|---|---|
| **5.2** | CE.5 | **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.**<br>El alumnado expresa ideas, sentimientos y emociones propios mediante dibujos, partiendo de la exploración del entorno y obras artísticas de interés personal.<br>*Evidencia:* 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.<br>*Contexto:* El alumnado, tras explorar su entorno y analizar obras de interés, crea dibujos que expresan sus emociones.<br>*Evitar:* Evaluar solo la técnica del dibujo sin considerar si se expresan ideas o emociones propias. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **comunicar** |
| **6.1** | CE.6 | **Representar gráficamente las formas, sus posibles combinaciones y los espacios negativos y positivos presentes en entornos urbanos o naturales, a partir un estudio de los mismos intencionado y selectivo. i**<br>Representar formas, combinaciones y espacios negativos/positivos de entornos reales con selección intencionada.<br>*Evidencia:* El alumnado produce representaciones gráficas de formas, combinaciones y espacios positivos y negativos, seleccionando intencionadamente los elementos del entorno.<br>*Contexto:* Estudio intencionado y selectivo de formas en el entorno, realizando bocetos y composiciones finales.<br>*Evitar:* Confundir espacios negativos con el fondo sin analizar la relación figura-fondo ni la intencionalidad selectiva. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **producir** |
| **6.2** | CE.6 | **Expresar a través del trazo y el gesto del dibujo una visión propia de la realidad o del mundo interior con un trazo y un gesto personales, usando los elementos del lenguaje gráfico, sus formas, signos, posibilidades expresivas y efectos visuales.**<br>Expresar una visión personal mediante el trazo y el gesto del dibujo, usando elementos gráficos de forma intencionada.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega una producción gráfica donde muestra una visión propia a través del trazo y el gesto, empleando formas, signos y efectos visuales.<br>*Contexto:* Ejercicio de dibujo libre o interpretación personal a partir de una propuesta visual o conceptual. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **expresar** |
| **7.1** | CE.7 | **Plantear soluciones alternativas en la representación de la realidad, con diferentes niveles de iconicidad, mostrando un pensamiento divergente, utilizando adecuadamente las herramientas, medios y soportes seleccionados, analizando su posible impacto ambiental y buscando activamente un resultado final ajustado a las intenciones expresivas propias.**<br>Proponer soluciones alternativas con distintos niveles de iconicidad, usando herramientas y analizando el impacto ambiental, para lograr una expresión personal.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega una serie de bocetos que exploran diferentes grados de iconicidad y soluciones alternativas, justificando las elecciones técnicas y ambientales.<br>*Contexto:* Ejercicio de dibujo donde se varía el nivel icónico de un objeto real, evaluando materiales y huella ecológica.<br>*Evitar:* Confundir niveles de iconicidad con estilos artísticos; omitir el análisis del impacto ambiental en la memoria del proceso. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **diseñar** |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|---|---|---|---|
| **7.2** | CE.7 | **Seleccionar y utilizar con destreza y de manera creativa las herramientas, medios y soportes más adecuados a la intención personal, empleando los valores expresivos del claroscuro y del color en las interpretaciones gráficas propias de la realidad y en la representación del mundo interior.**<br>Seleccionar herramientas y aplicar claroscuro y color con creatividad en representaciones gráficas de la realidad y la imaginación.<br>*Evidencia:* El alumnado produce dos dibujos (realista y expresivo) donde emplea claroscuro y color de forma intencionada y técnica.<br>*Contexto:* Propuesta con dos ejercicios: bodegón realista con lápiz y grafito; composición libre con tinta y acuarela.<br>*Evitar:* Usar color sin modelar el claroscuro, o aplicar claroscuro solo con grises ignorando el color. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **seleccionar** |
| **7.3** | CE.7 | **Emplear creativamente las tecnologías digitales en producciones gráficas, integrándolas en el proceso creativo y expresivo propio.**<br>Aplicar creativamente herramientas digitales en producciones gráficas propias, integrando su uso en el proceso creativo.<br>*Evidencia:* El alumnado produce una obra gráfica digital donde aplica creativamente herramientas digitales integradas en su proceso expresivo.<br>*Contexto:* En una sesión de dibujo digital, el alumnado crea una composición original utilizando software de ilustración.<br>*Evitar:* Evaluar solo el acabado técnico sin valorar la integración creativa de las herramientas. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **aplicar** |
| **8.1** | CE.8 | **Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y desarrollando la retentiva y la memoria visual.**<br>Interpretar la realidad observada abstrayendo información y usando memoria visual.<br>*Evidencia:* El alumnado produce dibujos que muestran abstracción de la realidad y aplicación de la memoria visual.<br>*Contexto:* Ejercicio de dibujo del natural con tiempo limitado para forzar la memoria visual.<br>*Evitar:* Confundir interpretación con copia exacta, omitiendo la abstracción y retentiva. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **Interpretar** |
| **8.2** | CE.8 | **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.**<br>Aplicar la perspectiva lineal y el claroscuro para crear profundidad en dibujos originales, valorando proporciones y contrastes.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega dibujos originales con efectos de profundidad logrados mediante perspectiva y contrastes lumínicos.<br>*Contexto:* Dibujo de un interior o paisaje con un punto de fuga y sombreado.<br>*Evitar:* Confundir la perspectiva con superposición de planos sin usar puntos de fuga. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **aplicar** |

| Código | CE | Criterio + evidencia y contexto | Instrumento |
|---|---|---|---|
| **9.1** | CE.9 | **Planificar producciones gráficas de forma colaborativa, adaptando el diseño y el proceso al ámbito disciplinar elegido, y organizando y distribuyendo las tareas de manera adecuada.**<br>Los estudiantes planifican en grupo un proyecto gráfico, adaptando el diseño al ámbito disciplinar y organizando tareas de forma colaborativa.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega un plan de proyecto gráfico colaborativo que incluye la adaptación del diseño al ámbito disciplinar y la distribución de tareas.<br>*Contexto:* Trabajo en equipo para crear un proyecto gráfico (cartel, storyboard, etc.) planificando y distribuyendo roles.<br>*Evitar:* El plan no especifica el ámbito disciplinar concreto (ej. solo indica 'dibujo' sin detallar técnica o formato). | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **diseñar** |
| **9.2** | CE.9 | **Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.**<br>El alumnado elabora proyectos gráficos en equipo, con actitud positiva, respeto y evaluación de su proceso.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega un proyecto gráfico colaborativo completo, incluyendo planificación y modificaciones documentadas.<br>*Contexto:* Trabajo en equipo para crear una obra gráfica con fases de planificación y ajustes.<br>*Evitar:* Evaluar solo el resultado estético final, ignorando la colaboración y la adaptación del proceso. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **elaborar** |
| **9.3** | CE.9 | **Afrontar con creatividad los posibles retos que surgen en la ejecución de proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo a la consecución y la mejora del resultado final y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas. i**<br>Resolver creativamente los retos en proyectos gráficos colaborativos, evaluando la planificación y las modificaciones para mejorar el resultado final.<br>*Evidencia:* El alumnado entrega un proyecto gráfico colaborativo finalizado junto con un diario o registro que documenta los retos enfrentados, las soluciones creativas aplicadas, y una evaluación de la planificación y cambios realizados.<br>*Contexto:* Trabajo en equipo durante varias sesiones para crear una obra gráfica colectiva, con supervisiones intermedias. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **resolver** |
| **9.4** | CE.9 | **Identificar posibilidades de desarrollo académico y profesional relacionadas con el dibujo artístico, comprendiendo las oportunidades que ofrece y el valor añadido de la creatividad en los estudios y en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.**<br>El alumnado identifica posiciones académicas y profesionales del dibujo artístico y expresa su opinión razonada.<br>*Evidencia:* El alumnado redacta un texto reflexivo donde identifica salidas académicas y profesionales del dibujo artístico y argumenta su opinión personal.<br>*Contexto:* Tras una investigación guiada, el alumnado elabora un escrito personal sobre oportunidades del dibujo artístico.<br>*Evitar:* Evaluar solo la calidad artística del producto sin valorar la argumentación sobre oportunidades profesionales. | **Rubrica produccion**<br>Verbo: **identificar** |

# 4. Saberes básicos

## Dibujo Artístico II

### Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|---|---|
| 1 | El dibujo en el arte de los siglos XIX y XX. Obras más representativas de diferentes artistas. | |
| 2 | De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción. | |
| 3 | La Bauhaus y el diseño. | |
| 4 | El dibujo como expresión artística contemporánea. Dibujar en el espacio. | |

### Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|---|---|
| 1 | La retentiva y la memoria visual. | |
| 2 | Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas. | |
| 3 | Textura visual y táctil. | |
| 4 | Técnicas gráfico-plásticas, tradicionales, alternativas y digitales. | |

### Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|---|---|
| 1 | La línea, el dibujo y la tridimensionalidad. | |
| 2 | La perspectiva. La perspectiva cónica y el dibujo artístico. | |
| 3 | Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía. | |
| 4 | Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales. | |
| 5 | Geometría y naturaleza. | |

### Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| 1 | El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales. | |
| 2 | Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo. | |
| 3 | Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas. | |
| 4 | Perspectiva atmosférica. | |
| 5 | El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico. | |

## Saberes básicos del decreto

| # | Saber oficial | Resumen claro y actividad de aula |
|---|---|---|
| 1 | Representación del ser humano a lo largo de la historia. Canon y proporción. Los estereotipos de belleza en diferentes épocas. | |
| 2 | Nociones básicas de anatomía artística y estudio de su movimiento | |
| 3 | Apunte del natural. Estudio y representación del escorzo. | |
| 4 | El retrato. Facciones y expresiones. | |
| 5 | El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística. | |

## Saberes básicos del decreto

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

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

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

### CE.1 · 20 % Rubrica generica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*Ejemplo: En un análisis guiado, nombra un dibujo egipcio y uno renacentista, pero no establece diferencias ni funciones.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*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.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.2 · 20 % Rubrica generica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | Identifica de forma aislada algún elemento del lenguaje o técnica, sin relacionarlo con la función o expresividad de la obra. No presenta actitud crítica ni reflexiva.<br>*Ejemplo: Señala el uso de la línea en un dibujo renacentista, pero no explica su función expresiva ni la compara con otras obras.* |
| **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.<br>*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.* |
| **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.<br>*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.* |
| **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.<br>*Ejemplo: Compara un grabado de Durero 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.* |

## CE.3 · 25 % Portfolio

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*Ejemplo: Boceto de un bodegón donde los objetos aparecen desproporcionados y sin relación espacial, sin ningún rasgo de estilo propio.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*Ejemplo: Dibujo de un paisaje con encaje correcto pero uso plano del claroscuro, sin decisiones compositivas personales ni intención comunicativa.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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).* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.4 · 20 % Rubrica generica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*Ejemplo: Copia un dibujo de un artista contemporáneo usando carboncillo sobre papel, sin modificar la composición ni añadir elementos propios.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*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.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.5 · 20 % Rubrica generica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | El alumno reproduce mecánicamente referentes artísticos sin analizar su influencia ni incorporar expresión personal; el dibujo es copia literal.<br>*Ejemplo: Copia un cuadro de Picasso sin modificar ni añadir elementos personales; no justifica elección.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*Ejemplo: Enumera características del cubismo en su dibujo, pero la obra resultante no refleja una emoción clara ni conexión personal.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.6 · 20 % Rubrica generica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*Ejemplo: Dibujo de un paisaje con proporciones desajustadas, trazo tembloroso y nula jerarquización de líneas; no resuelve los espacios negativos.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*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.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*Ejemplo: Bodegón reinterpretado con técnica mixta (grafito y acuarela) donde el encuadre y la iluminación generan atmósfera; el trazo varía intencionadamente para transmitir textura.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.7 · 20 % Rubrica generica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*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.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*Ejemplo: Prueba dos técnicas (carboncillo y tinta) siguiendo instrucciones, menciona que el carboncillo genera polvo pero no propone alternativas. Incluye un boceto digital simple.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.8 · 25 % Observacion sistematica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*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.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*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.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## CE.9 · 20 % Observacion sistematica

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

| Nivel | Etiqueta | Rango | Descriptor + ejemplo de evidencia |
|---|---|---|---|
| **1** | No conseguido | 0-49% | 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.<br>*Ejemplo: En el portfolio grupal, su sección muestra solo bocetos iniciales sin relación con el proyecto final. La autoevaluación refleja baja implicación.* |
| **2** | En proceso | 50-69% | 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.<br>*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.* |
| **3** | Adquirido | 70-89% | 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.<br>*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.* |
| **4** | Avanzado | 90-100% | 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.<br>*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.* |

## 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 | • Ofrecer el contenido en formatos complementarios: textos explicativos, videos comentados de obras, infografías comparativas y audiodescripciones de obras clave de diversas culturas y épocas.<br>• Incluir un glosario visual con imágenes de obras, técnicas y contextos históricos, etiquetado con descripciones breves y enlaces a recursos ampliados.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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).<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • Ofrecer obras de arte en alta resolución y modelos 3D rotables para analizar la construcción espacial.<br>• Proporcionar textos explicativos con diagramas visuales que descompongan la sintaxis de la forma.<br>• 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 | • Permitir que el alumnado represente la realidad mediante dibujo a mano alzada, collage digital o fotografía intervenida.<br>• Ofrecer la opción de presentar la interpretación personal en formato videodiario artístico o portfolio comentado.<br>• Facultar el uso de herramientas digitales de dibujo vectorial o escaneado para quienes tengan dificultades motoras finas. |
| **Implicación / motivación** | Proporcionar múltiples formas de motivación | • Dejar que el alumnado elija el tema o referente visual dentro de la realidad cotidiana o patrimonial local.<br>• Proponer desafíos graduados de complejidad en la interpretación (copia, variación, reinterpretación).<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • Bitácora de experimentación técnica en formato libre (físico, videoblog o porfolio digital) donde se documenten los ensayos de mezcla, tiempos de secado y resultados de la interacción entre medios.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• Uso de modelos tridimensionales digitales interactivos que permitan rotar y seccionar volúmenes complejos, facilitando la interiorización de la forma desde múltiples puntos de vista.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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 | • Planteamiento de proyectos de 'reinvención estilística' donde el alumnado elija un movimiento artístico histórico para representar un objeto tecnológico actual, conectando intereses personales con la tradición.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• Utilizar organizadores visuales específicos de producción artística (tableros Kanban adaptados) que segmenten las tareas por técnicas: grafito, entintado, colorimetría y maquetación final.<br>• 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 | • Permitir la entrega del proyecto en diversos soportes profesionales: desde un porfolio digital interactivo hasta una propuesta de intervención mural a escala o un fanzine físico autoeditado.<br>• 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.<br>• 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 | • 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.<br>• 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.<br>• 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.

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