

Dibujo artistico 2 · 2.º Bachillerato · Extremadura

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

Normativa Decreto 113/2022, de 25 de agosto

Generado 26/05/2026 18:54

4 Competencias	11 Criterios	27 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	Extremadura
Decreto autonómico	Decreto 113/2022, de 25 de agosto
Particularidad	Extremadura incorpora contenidos específicos sobre Portugal y la frontera lingüística como recurso pedagógico.

2. Competencias específicas

Dibujo Artístico II

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza obras 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 · R esponder con interés, creatividad y eficacia ante nuevos desafíos de representación gráfica, adaptando los conocim...

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

TEXTO OFICIAL

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

RESUMEN CLARO

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

3. Criterios de evaluación

Dibujo Artístico II

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Analizar de forma exhaustiva y meditada obra gráfica examinando los diversos condicionantes del hecho artístico, atendiendo al mensaje que genera, relacionando mensaje y técnica empleada y apreciando cómo se convierte el dibujo en un lenguaje gráfico entendible y adecuado para representar imágenes visualizadas, a través de un análisis profundo y autónomo de producciones de distintos ámbitos disciplinares.</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>Valorar la presencia del dibujo en diferentes manifestaciones culturales y artísticas, disfrutando de su contemplación, estableciendo relaciones entre ellas y con su propia identidad cultural desarrollada sin prejuicios, incorporando además la perspectiva de género y defendiendo tanto la pluralidad cultural y artística como la libertad de expresión a través de un discurso razonado, siempre utilizando correctamente la terminología adecuada y argumentado de forma activa, comprometida y respetuosa. Competencia específica 2.</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>
2.1	CE.2	<p>Integrar en sus realizaciones gráficas el uso habitual de materiales, técnicas y soportes, incluidas las tecnologías digitales, junto con la experimentación con otros soportes menos habituales, incluido el propio cuerpo, reconociendo el valor creativo de las propuestas artísticas contemporáneas.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Recrear gráficamente el espacio tridimensional, en obra artística bidimensional o tridimensional, planteando además, soluciones alternativas a la representación de lo que vemos para recrear un mundo imaginado, en diferentes niveles de iconicidad, estudiando las formas y texturas, su tipología, su transformación y sus espacios negativos y positivos, en entornos urbanos o naturales, utilizando diversos medios y técnicas y experimentando de forma abierta con los efectos perspectivos de profundidad, al tiempo que utilizando con corrección las herramientas, medios y soportes seleccionados para encontrar un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas.</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>
2.3	CE.2	<p>Apreciar la acción de dibujar como una exploración del espacio exterior e interior del ser humano, materializando en los dibujos sentimientos y emociones y tomando como punto de partida la propia voluntad y la necesidad tanto de definir un trazo y un estilo propios como de crear en libertad, defendiendo los derechos propios y ajenos. Competencia específica 3.</p>	
3.1	CE.3	<p>Interpretar gráficamente la realidad observada, abstrayendo la información recibida y poniendo interés en ejercitar la retentiva y la memoria visual.</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>Lograr efectos perspectivos de profundidad en representaciones gráficas propias y creativas, atendiendo a las proporciones y a los contrastes lumínicos y valorando la perspectiva como un método para recrear la tridimensionalidad. Competencia específica 4.</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>Diseñar una producción gráfica de forma colaborativa, planificando un método de trabajo coherente, asumiendo responsabilidades y respetando las aportaciones de los demás.</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>Afrontar, con decisión y una actitud positiva, los retos de todo proyecto gráfico compartido, evaluando tanto el proceso de trabajo planificado como las modificaciones realizadas.</p> <p>Crear representaciones del espacio tridimensional experimentando con materiales y técnicas para lograr efectos perspectivas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, maqueta) donde se aprecie la recreación del espacio tridimensional mediante efectos perspectivas.</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>
4.3	CE.4	<p>Conocer diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el dibujo artístico, argumentando de forma razonada y respetuosa las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo.</p> <p>Analizar el papel del cuerpo humano en el arte contemporáneo a través del estudio de materiales, técnicas y soportes.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un análisis escrito donde examina cómo el cuerpo humano aparece en obras contemporáneas, detallando materiales, técnicas y soportes.</p> <p><i>Contexto:</i> Revisión de obras contemporáneas, selección y redacción de comentarios argumentados.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: Analizar</p>
4.4	CE.4	<p>Exponer, de forma inclusiva, el resultado final de la creación de un proyecto gráfico, individual o grupal, explicando cómo se han aplicado los valores expresivos del dibujo artístico y sus recursos.</p>	

4. Saberes básicos

Dibujo Artístico II

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El dibujo como expresión artística contemporánea.	
2	La Bauhaus y el diseño." edad	
3	El dibujo en el arte europeo de los siglos XV al XIX.	
4	El dibujo en el arte de los siglos XX y XXI. De la representación objetiva a la subjetiva. De lo figurativo a la abstracción.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Textura visual y táctil.	
2	Las formas y su transformación: la forma entendida como una estructura de elementos y relaciones. Espacios negativos y positivos de las formas.	
3	Geometría y naturaleza.	
4	La retentiva y la memoria visual.	
5	Dimensiones del color. Aplicaciones prácticas.	
6	Dibujo animado a mano y digitalmente.	
7	La distribución de tareas.	
8	Planificación de las fases de trabajo.	
9	Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes del dibujo adecuados a distintas disciplinas.	
10	Estrategias de evaluación de las fases y los resultados de proyectos gráficos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El color asociado a la línea. Arte óptico y geométrico.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Cualidades y relaciones del color. El contraste de color. Color local, tonal y ambiental. Usos del color en el dibujo.	
3	Dibujar en el espacio.	
4	La línea, el dibujo y la tridimensionalidad.	
5	La perspectiva. Aplicación de la perspectiva cónica al dibujo artístico.	
6	Espacios interiores, exteriores, urbanos y naturales.	
7	Encuadre y dibujo del natural. Relación con la fotografía.	
8	Perspectiva atmosférica.	
9	El sombreado y la mancha. Escalas y claves tonales.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Canon y proporción.	
2	Los estereotipos de belleza en diferentes épocas.	
3	El retrato. Facciones y expresiones.	
4	El cuerpo humano como soporte y como instrumento de expresión artística.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

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

CE.1 · 20 % Rubrica generica

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica de forma 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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<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**

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>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>

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 porfolio 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.