

Proyectos artísticos · 1.º Bachillerato ·

Aragón

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

Normativa Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 10/06/2026 11:20

11 Competencias	15 Criterios	8 Saberes	3 SDAs
---------------------------	------------------------	---------------------	------------------

Primer curso post-obligatorio. El alumnado entra con motivación y nivel muy variables tras 4.º ESO. Los criterios LOMLOE exigen ya razonamiento de nivel medio-alto y autonomía en el aprendizaje.

Índice

1. Resumen normativo
 2. Comparativa Aragón vs BOE
 3. Competencias específicas (explicadas)
 4. Criterios de evaluación (con evidencia)
 5. Saberes básicos (con actividad de aula)
 6. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)
- Secuenciación trimestral
 - Situaciones de aprendizaje sugeridas
 - Sugerencias DUA por CE
 - Preguntas frecuentes específicas
 - Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Proyectos artísticos
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	Aragón
Decreto autonómico	Orden ECD/1112/2022, de 18 de julio
Particularidad	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
Referencia normativa	Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato (BOE de 6 de abril de 2022).

2. Comparativa Aragón vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para Proyectos Artísticos en 1.º Bachillerato; aplica íntegramente la base estatal del RD 243/2022.

Mantiene del BOE

Sí, se aplican sin cambios los criterios de evaluación y saberes del Real Decreto 243/2022.

Implicación para tu programación: La programación debe ceñirse al currículo estatal, sin añadidos ni modificaciones autonómicas, utilizando los criterios de evaluación y saberes del BOE.

3. Competencias específicas

Proyectos Artísticos

CE.PA.1 · Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creat...

TEXTO OFICIAL

Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artística, la viabilidad y la sostenibilidad de esas ideas, para desarrollar la creatividad y aprender a seleccionar una propuesta concreta, realizable y acorde con la intención expresiva o funcional y con las características del marco de recepción previsto. Conocer los elementos del patrimonio artístico y cultural más cercano, a través de la percepción directa, con interés y respeto, para reflexionar sobre su valor de cohesión social.

RESUMEN CLARO

El alumnado genera y selecciona ideas artísticas viables mediante experimentación y valoración crítica.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga fuentes, experimenta con técnicas creativas, elabora bocetos y maquetas, y evalúa la relevancia y viabilidad de las ideas.

NO ES

No es solo dibujar o hacer prototipos sin plan previo, ni limitarse a copiar modelos existentes sin reflexión crítica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un proyecto de instalación efímera con materiales reciclados, elaborando bocetos y una maqueta a escala.

crear

CE.PA.2 · Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibl...

TEXTO OFICIAL

Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.

RESUMEN CLARO

El alumnado planifica por fases un proyecto artístico teniendo en cuenta recursos, espacio, plazo y presupuesto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña un plan detallado con fases, recursos, sostenibilidad y ajuste a plazos, espacio y presupuesto.

NO ES

No es solo hacer la obra final sin planificar, ni limitarse a estimar tiempos sin evaluar sostenibilidad.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elabora un cronograma y presupuesto para una instalación artística con materiales reciclados.

diseñar

CE.PA.3 · Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas...

TEXTO OFICIAL

Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, para expresar una intención expresiva o funcional y provocar un determinado efecto en el entorno.

RESUMEN CLARO

El alumnado diseña y realiza proyectos artísticos con intención y efectos reales en el entorno.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona espacios, técnicas y soportes, y asume distintos roles para crear proyectos artísticos que buscan una finalidad expresiva o funcional.

NO ES

No es copiar obras ni repetir técnicas sin intención. No es un ejercicio cerrado de manualidades.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y monta una intervención artística colectiva en el patio del instituto para sensibilizar sobre el reciclaje.

diseñar

CE.PA.4 · Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opini...

TEXTO OFICIAL

Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha del proyecto, incorporar aportaciones de mejora y optimizar su repercusión en el entorno.

RESUMEN CLARO

El alumnado comparte su proyecto en marcha y usa las opiniones recibidas para mejorarlo y aumentar su impacto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado muestra las distintas fases de su proyecto, recibe críticas y sugerencias de compañeros y público, y las incorpora para optimizar el resultado.

NO ES

No es solo presentar el producto final. No es decorar sin diálogo. No es trabajar en aislamiento.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado organiza una exposición parcial de su obra y recoge feedback en fichas para la siguiente fase.

comunicar

CE.5 · CE.PA.5.Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elabora...

TEXTO OFICIAL

CE.PA.5.Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción.

RESUMEN CLARO

El alumnado organiza y conserva toda la documentación de un proyecto artístico para dejar constancia de su proceso y resultado.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona fuentes, redacta informes, registra el proceso creativo y archiva materiales para documentar cada fase del proyecto.

NO ES

No es solo presentar un trabajo final sin documentación intermedia. No es una carpeta desordenada de apuntes.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea un dossier digital del proyecto que incluye bocetos, referencias, diario de proceso y ficha de recepción de la obra expuesta.

elaborar

CE.PA.5 · Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los ...

TEXTO OFICIAL

Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente todo el material, para dejar constancia de las distintas fases del proyecto, de su resultado y de su recepción. 5.1. Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora. 5.2. Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados. 5.3. Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación. 5.4. Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación.

RESUMEN CLARO

El alumnado organiza y conserva toda la documentación de un proyecto artístico para dejar constancia de su proceso y resultado.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona fuentes, redacta informes, registra el proceso creativo y archiva materiales para documentar cada fase del proyecto.

NO ES

No es solo presentar un trabajo final sin documentación intermedia. No es una carpeta desordenada de apuntes.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado crea un dossier digital del proyecto que incluye bocetos, referencias, diario de proceso y ficha de recepción de la obra expuesta.

elaborar

CE.PI.1 · Manejar los factores históricos y de contexto de la investigación científica demostrando dominio sobre la aplicabilidad ...

TEXTO OFICIAL

Manejar los factores históricos y de contexto de la investigación científica demostrando dominio sobre la aplicabilidad del proceso de investigación en la resolución de situaciones y problemas propios de la realidad presente, pasada y futura. Una asignatura centrada en la investigación científica tiene que prestar atención a la etimología del término y a la evolución histórica que ha tenido a lo largo del tiempo. El objetivo de investigar sobre la propia historia de la investigación es alcanzar conocimiento relacionado con el contexto actual en el que se desarrolla la investigación científica y enriquecer su funcionalidad como disciplina destinada a la generación de conocimiento. Entender la evolución de la investigación, su significado y su practicidad no solamente permite darle entidad a la acción de la indagación, también posibilita observar cómo la mencionada disciplina ha ido adquiriendo la relevancia que contiene como instrumento de descubrimiento y construcción de conocimiento. La investigación propicia conocer la realidad inmediata y hacer uso de diversas fuentes de indagación. Esta relevancia está indiscutiblemente alimentada por la curiosidad natural del ser humano, aspecto este último que se considera el origen de todo proceso investigador. El poder de intervención que tiene la investigación en la construcción de la cultura del conocimiento en la sociedad científica queda potenciado por los beneficios que aporta en cuanto a la estimulación del pensamiento crítico y la aprendizaje significativo. Los diversos contextos en los que se produce la investigación justifican los temas, los planteamientos, las metodologías utilizadas y los impactos de sus resultados, de ahí que sea sumamente significativo estudiar dichos contextos para entender mejor el propio proceso de investigación.

RESUMEN CLARO

El alumnado genera y selecciona ideas artísticas viables mediante experimentación y valoración crítica.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado investiga fuentes, experimenta con técnicas creativas, elabora bocetos y maquetas, y evalúa la relevancia y viabilidad de las ideas.

NO ES

No es solo dibujar o hacer prototipos sin plan previo, ni limitarse a copiar modelos existentes sin reflexión crítica.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña un proyecto de instalación efímera con materiales reciclados, elaborando bocetos y una maqueta a escala.

crear

CE.PI.2 · Pensar, diseñar y justificar un proyecto de investigación especificando los métodos, el enfoque y el tipo de investigaci...

TEXTO OFICIAL

Pensar, diseñar y justificar un proyecto de investigación especificando los métodos, el enfoque y el tipo de investigación con sus respectivos marcos teóricos y contextuales. La asimilación de conceptos, saberes y teorías se consolida cuando a la comprensión y adquisición de los mismos, le sigue la aplicación. De ahí que esta competencia específica tiene como finalidad desarrollar las destrezas propias para llevar a cabo un proyecto de investigación: primero el pensamiento (qué se va a trabajar y por qué, cómo, bajo qué teorías y métodos).

RESUMEN CLARO

El alumnado planifica por fases un proyecto artístico teniendo en cuenta recursos, espacio, plazo y presupuesto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña un plan detallado con fases, recursos, sostenibilidad y ajuste a plazos, espacio y presupuesto.

NO ES

No es solo hacer la obra final sin planificar, ni limitarse a estimar tiempos sin evaluar sostenibilidad.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado elabora un cronograma y presupuesto para una instalación artística con materiales reciclados.

diseñar

CE.PI.3 · Conocer y aplicar las herramientas metodológicas de la investigación desarrollando un proyecto en el que se diferencien ...

TEXTO OFICIAL

Conocer y aplicar las herramientas metodológicas de la investigación desarrollando un proyecto en el que se diferencien las fases, elementos, técnicas y recursos propios del proceso. El conocimiento de las herramientas metodológicas conduce a mayores facilidades en su aplicación. Así que lo primero a hacer es reconocer todas las herramientas disponibles en el ámbito investigador y todas las fases a desarrollar una vez se ponga en práctica dicho proceso de indagación. Pero la mejor manera de dominar dichas herramientas es desarrollarlas a través de la puesta en práctica de procesos que reproduzcan las fases, los elementos, las técnicas y los recursos de investigación. El objetivo de esta competencia específica es saber elegir un tema de investigación o aprender a formular una pregunta o hipótesis de investigación a partir de la cual el alumnado pueda comenzar a investigar. Cada tema conlleva el uso de diversos tipos de fuentes en distintos soportes que serán consultadas con la finalidad de poder obtener información o datos relevantes para el posterior análisis.

RESUMEN CLARO

El alumnado diseña y realiza proyectos artísticos con intención y efectos reales en el entorno.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado selecciona espacios, técnicas y soportes, y asume distintos roles para crear proyectos artísticos que buscan una finalidad expresiva o funcional.

NO ES

No es copiar obras ni repetir técnicas sin intención. No es un ejercicio cerrado de manualidades.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y monta una intervención artística colectiva en el patio del instituto para sensibilizar sobre el reciclaje.

diseñar

CE.PI.4 · Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación reflejando los resultados del proceso con coherencia formal y d...

TEXTO OFICIAL

Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación reflejando los resultados del proceso con coherencia formal y de contenidos. El informe final de la investigación es un producto, en la mayoría de las ocasiones en forma de documento, que aglutina todos los resultados obtenidos una vez finalizado el proceso completo. Su importancia es máxima puesto que es la producción que visibiliza las conclusiones o resolución de la hipótesis lanzada y, por ello, debe responder a una clara estructura u orden, a una síntesis de los procedimientos técnicos de la investigación, a una triangulación o verificación de resultados y a una ética científica. La ética científica ofrece los principios de conducta moral que deben ser observados en el campo de la ciencia para no vulnerar identidades, preservar la privacidad, garantizar la integridad científica a través de la honestidad y veracidad en la recopilación de datos, en el uso y conservación de los mismos y en el análisis y comunicación de los resultados.

RESUMEN CLARO

El alumnado comparte su proyecto en marcha y usa las opiniones recibidas para mejorarlo y aumentar su impacto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado muestra las distintas fases de su proyecto, recibe críticas y sugerencias de compañeros y público, y las incorpora para optimizar el resultado.

NO ES

No es solo presentar el producto final. No es decorar sin diálogo. No es trabajar en aislamiento.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado organiza una exposición parcial de su obra y recoge feedback en fichas para la siguiente fase.

comunicar

CE.UE.4 · Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación reflejando los resultados del proceso con coherencia formal y d...

TEXTO OFICIAL

Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación reflejando los resultados del proceso con coherencia formal y de contenidos. Todo proceso de investigación requiere de la comunicación de sus resultados, puesto que representa la aportación a la comunidad o sociedad del conocimiento de la resolución de un problema o necesidad actual. Los indicadores de logro que permitirán evaluar esta competencia se centrarán en la capacidad de realizar un informe final teniendo en cuenta todos los aspectos básicos para su adecuación, coherencia y cohesión, además de los instrumentos más relevantes para su visibilización. 2º Bachillerato 4.1. Conocer todos los componentes formales para una correcta presentación de un informe final de investigación. 4.2. Manejar los distintos modelos de informes existentes y las partes que los componen. 4.3. Comprender los principios éticos de la ciencia para asegurar el avance del conocimiento, la comprensión y mejora de la condición humana y el progreso de la sociedad. 4.4. Usar diversos formatos tradicionales y digitales para la visibilización de los resultados de la investigación.

RESUMEN CLARO

El alumnado comparte su proyecto en marcha y usa las opiniones recibidas para mejorarlo y aumentar su impacto.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado muestra las distintas fases de su proyecto, recibe críticas y sugerencias de compañeros y público, y las incorpora para optimizar el resultado.

NO ES

No es solo presentar el producto final. No es decorar sin diálogo. No es trabajar en aislamiento.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado organiza una exposición parcial de su obra y recoge feedback en fichas para la siguiente fase.

comunicar

4. Criterios de evaluación

Proyectos Artísticos

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.PI.1	<p>Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquetas, y experimentando con las técnicas y estrategias artísticas más adecuadas en cada caso.</p> <p>El alumnado genera y perfecciona ideas de proyecto mediante consulta de fuentes, elaboración de bocetos y maquetas, y experimentación con técnicas artísticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega bocetos, maquetas y registros de experimentación técnica como evidencia del proceso de ideación.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de proyectos donde se investigan fuentes, se esbozan ideas y se prueban técnicas con materiales diversos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final en lugar del proceso de generación y perfeccionamiento de ideas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>
1.2	CE.PI.1	<p>Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabilidad, su sostenibilidad y su adecuación a la intención con la que fue concebida y a las características del marco de recepción previsto.</p> <p>Seleccionar y justificar una propuesta de proyecto considerando relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y adecuación al marco de recepción.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una propuesta escrita que selecciona un proyecto y justifica su relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y adecuación a la intención y marco de recepción previstos.</p> <p><i>Contexto:</i> Alumnos deciden entre varias ideas de proyecto y redactan una propuesta con justificación.</p> <p><i>Evitar:</i> Justificación incompleta: omiten viabilidad o sostenibilidad.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: seleccionar</p>
2.1	CE.PI.2	<p>Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluando su sostenibilidad y ajustándolo a los plazos, a las características del espacio y, en su caso, al presupuesto previsto.</p> <p>Planificar un proyecto artístico organizando fases, evaluando sostenibilidad y ajustando a plazos, espacio y presupuesto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de trabajo que detalla fases, recursos, sostenibilidad, plazos, espacio y presupuesto.</p> <p><i>Contexto:</i> Diseño individual o grupal de un proyecto artístico con supervisión docente.</p> <p><i>Evitar:</i> No considerar la sostenibilidad o ignorar las limitaciones espaciales reales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Planificar</p>
2.2	CE.PI.2	<p>Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo aprovechamiento de los recursos disponibles.</p> <p>El alumnado propone soluciones creativas para organizar un proyecto artístico optimizando recursos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un plan de proyecto detallado con soluciones creativas de organización y optimización de recursos.</p> <p><i>Contexto:</i> Fase de planificación de un proyecto artístico grupal.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la creatividad sin considerar la viabilidad y el aprovechamiento de recursos.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.PI.3	<p>Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones y seleccionando los espacios, las técnicas, los medios y los soportes más adecuados.</p> <p>Participar activamente en proyectos artísticos asumiendo funciones y seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto artístico donde ha asumido un rol concreto y ha justificado la selección de espacios, técnicas, medios y soportes.</p> <p><i>Contexto:</i> Desarrollo de un proyecto artístico en grupo con roles asignados y toma de decisiones sobre recursos.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final sin observar la participación activa y la asunción de funciones durante el proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
3.2	CE.PI.3	<p>Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los efectos que se espera que este tenga en el entorno.</p> <p>Explicar razonadamente la intención y los efectos esperados del proyecto artístico en el entorno.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una exposición oral o escrita que detalla la intención expresiva/funcional y los efectos previstos en el entorno.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación del proyecto ante el grupo, justificando decisiones creativas y su impacto.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la intención con una descripción técnica sin conectar con los efectos en el entorno.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>
3.3	CE.PI.3	<p>Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones con la intención expresiva o funcional y con los efectos esperados.</p> <p>El alumnado justifica sus decisiones de ejecución vinculándolas con la intención y los efectos buscados.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe oral o escrito donde defiende la coherencia entre las decisiones tomadas y la intención funcional o expresiva del proyecto.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación y defensa del proyecto ante el grupo, con turno de preguntas.</p> <p><i>Evitar:</i> Se valora solo la corrección técnica sin exigir vínculo explícito con la intención expresiva.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: argumentar</p>
3.4	CE.PI.3	<p>Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma crítica y respetuosa.</p> <p>Identificar y valorar oportunidades artísticas y expresar una opinión crítica y respetuosa sobre su valor añadido.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un breve texto o exposición oral en la que identifica oportunidades artísticas y argumenta críticamente su valor personal y social.</p> <p><i>Contexto:</i> Durante la fase de reflexión del proyecto, el alumnado analiza las salidas profesionales y personales de su obra.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la enumeración de oportunidades sin exigir la valoración crítica y personal.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: valorar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.UE.4	<p>Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en relación con el resultado final esperado y recabando, de manera abierta y respetuosa, las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora formuladas por distintas personas, incluido el público receptor.</p> <p>Compartir las fases del proyecto mediante diversos medios, recogiendo críticas y sugerencias del público para mejorar el resultado y su impacto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado expone las fases del proyecto (bocetos, maquetas, borradores) en un blog o presentación y recoge comentarios de compañeros y público en una ficha de retroalimentación.</p> <p><i>Contexto:</i> Exposición pública del proyecto en diferentes etapas, con debate y recogida de opiniones del público asistente.</p> <p><i>Evitar:</i> Presentar únicamente el proyecto final sin documentar las fases intermedias ni recoger críticas.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: comunicar</p>
4.2	CE.UE.4	<p>Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera justificada aquellas que redunden en beneficio del proyecto y de su repercusión en el entorno.</p> <p>Valora críticas y aportaciones, e incorpora justificadamente las que mejoran el proyecto y su impacto social.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un diario de proceso donde recoge críticas, las valora y justifica las incorporadas al proyecto.</p> <p><i>Contexto:</i> Exposición parcial del proyecto con feedback de compañeros y público receptor.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir la valoración estética con la valoración del impacto social del proyecto.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: valorar</p>
4.3	CE.UE.4	<p>Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del público receptor y analizando el logro de la intención inicial planteada, así como la pertinencia de las soluciones puestas en práctica ante las dificultades afrontadas a lo largo del proceso.</p> <p>Evaluar la repercusión del proyecto mediante análisis de feedback del público y logro de intención inicial.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe reflexivo donde analiza el feedback del público y el logro de la intención inicial.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras la presentación pública, los estudiantes recogen valoraciones y redactan una evaluación del impacto.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa solo la obra final, ignorando el proceso de intercambio con el público</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: evaluar</p>
5.1	CE.PA.5	<p>Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, informativa o inspiradora.</p> <p>Seleccionar fuentes diversas y justificar su utilidad teórica, informativa o inspiradora para el proyecto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una lista de fuentes seleccionadas con una breve justificación de su utilidad (teórica, informativa o inspiradora).</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado investiga fuentes para un proyecto artístico y las selecciona justificando su valor.</p> <p><i>Evitar:</i> Justificación genérica sin especificar si es teórica, informativa o inspiradora.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: seleccionar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.2	CE.PA.5	<p>Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de aplicación y ajustándose a los modelos más adecuados.</p> <p>El alumnado elabora la documentación de un proyecto artístico empleando modelos y aplicaciones adecuadas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una carpeta con memoria, planos y cronograma del proyecto, siguiendo modelos predefinidos.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes documentan las fases de su proyecto artístico personal o grupal.</p> <p><i>Evitar:</i> Se evalúa solo el documento final sin verificar que el alumnado ha considerado distintas posibilidades de aplicación.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: Elaborar</p>
5.3	CE.PA.5	<p>Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.</p> <p>Registrar las fases del proyecto evaluando reflexivamente el proceso propio.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un diario de proyecto donde registra cada fase e incluye comentarios reflexivos y autoevaluaciones.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras finalizar cada fase, los estudiantes redactan una entrada reflexiva en su portfolio.</p> <p><i>Evitar:</i> Se confunde el registro visual (fotos) con la reflexión, y no se exige texto autoevaluativo explícito.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: evaluar</p>
5.4	CE.PA.5	<p>Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recuperación. Los criterios de evaluación son los referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado en las situaciones o actividades de aprendizaje a las que se refieren las competencias específicas de la materia de "Proyecto de innovación e investigación integrado" en un momento determinado de su proceso de aprendizaje. La evaluación del alumnado será formativa, continua y diferenciada. Se promoverá, igualmente, el uso generalizado de instrumentos de evaluación variados y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva de todo el alumnado garantizando, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.</p> <p>Archivar la documentación del proyecto garantizando su acceso y recuperación.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un sistema de archivo organizado que permite localizar cualquier documento fácilmente.</p> <p><i>Contexto:</i> Al finalizar el proyecto, el alumnado estructura digitalmente todos los documentos.</p> <p><i>Evitar:</i> Se confunde archivar con acumular; no se comprueba la accesibilidad.</p>	<p>Portfolio</p> <p>Verbo: aplicar</p>

5. Saberes básicos

Proyectos Artísticos

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.	
2	Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.	
3	Estrategias de superación del bloqueo creativo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.	
2	Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.	
3	Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.	
4	Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.	
5	Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.	

6. 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.PA.1 · 25 %

Portfolio

Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, experimentando con técnicas y estrategias creativas, elaborando bocetos y maquetas, y valorando críticamente la relevancia artí...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Las ideas de proyecto son muy limitadas, no se consultan fuentes variadas ni se experimenta con técnicas. No se elaboran bocetos o maquetas, o son irrelevantes. No se realiza valoración crítica de la propuesta. No se selecciona una propuesta concreta o la selección es arbitraria, sin justificación.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta una única idea vaga, sin boceto ni maqueta. No identifica fuentes ni experimenta. No justifica por qué eligió esa idea.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Genera algunas ideas de proyecto, consulta fuentes de forma básica y experimenta con alguna técnica. Elabora bocetos o maquetas simples. Realiza una valoración crítica superficial. Selecciona una propuesta pero la justificación es incompleta o poco convincente en cuanto a viabilidad, sostenibilidad o adecuación al marco de recepción.</p> <p><i>Ejemplo: Propone 2 ideas, consulta 1 o 2 fuentes, hace un boceto simple. Justifica la elección diciendo que le gusta, sin analizar viabilidad.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Genera y perfecciona ideas de proyecto consultando fuentes diversas y experimentando con varias técnicas y estrategias creativas. Elabora bocetos y maquetas elaborados que muestran evolución. Realiza una valoración crítica razonada de la relevancia artística, viabilidad y sostenibilidad. Selecciona una propuesta concreta y realizable, justificándola adecuadamente en relación con la intención expresiva o funcional y el marco de recepción.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta 3 ideas con bocetos detallados y maqueta de la elegida. Explica cómo consultó 4 fuentes (artistas, materiales, técnicas). Justifica la elección analizando coste, tiempo, recepción del público objetivo.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Genera múltiples ideas originales y las perfecciona mediante experimentación sistemática con técnicas avanzadas y consulta crítica de fuentes. Los bocetos y maquetas muestran iteración y refinamiento. Evalúa de forma integral la relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y potencial innovador. Selecciona una propuesta que no solo es realizable sino que integra creativamente las limitaciones, transfiriendo los aprendizajes a contextos nuevos o inesperados. Justifica con solidez y perspectiva crítica.</p> <p><i>Ejemplo: Propone 5 ideas, experimenta con 6 técnicas, desarrolla 3 maquetas sucesivas mejorando la propuesta. Justifica la elección comparando con referentes contemporáneos y evaluando impacto ambiental y social. Sugiere aplicaciones alternativas del proyecto.</i></p>

CE.PA.2 · 20 %**Rubrica generica**

Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo de un proyecto artístico, considerando los recursos disponibles y evaluando su sostenibilidad, para conseguir un resultado ajustado a los pla...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Planifica las fases del proyecto de forma incompleta, desordenada o sin considerar los recursos disponibles. No evalúa la sostenibilidad ni ajusta el plan a plazos, espacio o presupuesto.</p> <p><i>Ejemplo: Entrega un esquema de proyecto sin fechas, sin asignación de recursos y sin mención al presupuesto o al espacio.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Organiza las fases principales del proyecto, pero con apoyo o guía. Considera parcialmente los recursos, aunque sin evaluar su sostenibilidad. El plan cumple algunos criterios de plazo, espacio o presupuesto, pero no todos.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un cronograma con fechas básicas y una lista de materiales, pero no justifica la sostenibilidad ni ajusta al presupuesto previsto.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica autónomamente las fases del proyecto, organizando correctamente el proceso. Evalúa la sostenibilidad de los recursos y ajusta el plan a plazos, características del espacio y, si procede, al presupuesto.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un plan detallado con fases secuenciadas, responsables, materiales, presupuesto estimado y justificación de la sostenibilidad (p.ej., reutilización de materiales).</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Propone soluciones creativas y eficientes en la organización del proyecto, optimizando recursos y anticipando contingencias. Evalúa la sostenibilidad de forma crítica y transfiere el plan a contextos similares o nuevos.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un plan que incluye alternativas viables, utiliza materiales reciclados de forma innovadora, justifica decisiones con criterios ecológicos y adapta el plan a otro espacio o presupuesto reducido.</i></p>

CE.PA.3 · 25 %**Rubrica generica**

Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo diferentes funciones, seleccionando espacios, técnicas, medios y soportes, e identificando oportunidades de desarrollo personal, soc...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa de forma muy limitada en el proyecto artístico, necesita supervisión constante. No explica la intención expresiva o funcional ni justifica las decisiones. No identifica oportunidades de desarrollo.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza tareas aisladas sin comprender el conjunto del proyecto; su intervención no responde a una función clara.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa en el proyecto con supervisión, asumiendo funciones básicas. Explica la intención del proyecto de forma simplificada y justifica algunas decisiones, aunque sin profundidad. Identifica alguna oportunidad de desarrollo con ayuda.</p> <p><i>Ejemplo: Colabora en tareas específicas y menciona el objetivo general; en la memoria escrita describe la intención pero no los efectos detallados.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Participa activamente asumiendo diferentes funciones. Explica de forma razonada la intención expresiva o funcional y detalla los efectos que se pretenden provocar. Argumenta las decisiones asegurando coherencia con la intención. Identifica varias oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un proyecto individual o colectivo con roles definidos; presenta una memoria que justifica las técnicas seleccionadas y reconoce posibles salidas académicas o profesionales relacionadas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera y asume roles diversos en el proyecto, integrando funciones. Transfiere o innova en la selección de espacios, técnicas, medios y soportes para potenciar el efecto. Evalúa críticamente el impacto del proyecto y propone mejoras. Identifica oportunidades profesionales concretas y las vincula estratégicamente con el proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: Dirige un equipo, modifica técnicas para amplificar el efecto deseado, elabora un plan de desarrollo personal basado en el proyecto y presenta una reflexión sobre su impacto en el entorno.</i></p>

CE.PA.4 · 20 %**Rubrica generica**

Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto, intercambiando ideas, comentarios y opiniones con diversas personas, incluido el público receptor, para evaluar la marcha...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Comparte de forma muy limitada o nula las fases del proyecto. No intercambia ideas, comentarios u opiniones con otras personas. No valora críticas ni incorpora aportaciones. No evalúa la repercusión en el entorno.</p> <p><i>Ejemplo: No presenta el diario de proceso ni recoge feedback durante la exposición.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comparte algunas fases del proyecto, aunque de manera incompleta o desorganizada. Intercambia ideas de forma superficial. Valora pocas críticas y apenas las incorpora. Evalúa la repercusión de forma básica y poco fundamentada.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta parcialmente el diario de proceso en un panel, recoge algún comentario verbal pero no lo utiliza.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comparte todas las fases del proyecto de forma clara y organizada a través de diversos medios y soportes. Intercambia ideas, comentarios y opiniones con actitud abierta y respetuosa. Valora las críticas recibidas y las incorpora de manera justificada para mejorar el proyecto. Evalúa la repercusión en el entorno considerando las valoraciones del público receptor.</p> <p><i>Ejemplo: Publica el diario de proceso en un blog, responde a los comentarios y modifica la maqueta según sugerencias; realiza una encuesta simple al público y menciona los resultados.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Comparte las fases del proyecto de manera proactiva, buscando activamente la opinión de diversas personas y del público receptor. Intercambia ideas en profundidad, generando debate constructivo y retroalimentación bidireccional. Valora críticas y aportaciones de mejora, y las incorpora sistemáticamente para optimizar el proyecto y su repercusión. Evalúa la repercusión en el entorno de forma exhaustiva, analizando datos cualitativos y cuantitativos, y extrae conclusiones transferibles a futuros proyectos.</p> <p><i>Ejemplo: Organiza una exposición abierta, recoge feedback mediante encuestas estructuradas, analiza los resultados con herramientas digitales y rediseña una pieza en función de ellos; difunde el proyecto en redes sociales e incluye un informe de impacto.</i></p>

CE.5 · 30 %**Portfolio**

CE.PA.5.Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Selecciona fuentes de forma muy limitada o sin justificación; la documentación elaborada es escasa o desorganizada; no registra o registra de manera superficial el proceso creativo; el archivado es inexistente o caótico.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un único enlace de inspiración sin explicar su relevancia, un boceto suelto sin fechar y una carpeta con archivos sin nombre ni orden.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona algunas fuentes y las justifica parcialmente; elabora parte de la documentación necesaria, pero con carencias en su aplicación; registra algunas fases del proyecto, aunque sin un enfoque reflexivo o autoevaluativo consistente; archiva la documentación con cierto orden, pero la accesibilidad es limitada.</p> <p><i>Ejemplo: Reúne tres referentes artísticos con una breve justificación, presenta una memoria de proyecto incompleta (sin cronograma), fotografías del proceso sin anotaciones y una carpeta compartida con nombres confusos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona diversas fuentes y justifica su utilidad teórica, informativa o inspiradora de manera clara; elabora la documentación necesaria para desarrollar el proyecto artístico considerando posibilidades de aplicación; registra las distintas fases del proyecto con un enfoque reflexivo y de autoevaluación; archiva correctamente la documentación garantizando accesibilidad y facilidad de recuperación.</p> <p><i>Ejemplo: Incluye al menos cinco referentes (artistas, textos, materiales) con una justificación argumentada, una memoria completa (concepto, objetivos, cronograma, materiales), un diario de proceso con entradas reflexivas periódicas y una carpeta digital estructurada por fases con nombres coherentes.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Selecciona fuentes diversas y originales, justificando su relevancia de manera crítica y conectándolas entre sí; elabora una documentación exhaustiva y profesional, anticipando posibles aplicaciones y adaptaciones; registra el proceso creativo con un análisis reflexivo profundo, proponiendo mejoras y autoevaluaciones detalladas; archiva la documentación con un sistema eficiente y etiquetado que permite una recuperación inmediata y transferible a otros proyectos.</p> <p><i>Ejemplo: Incluye una web de referentes comentados con enlaces y reflexiones cruzadas, un dossier profesional con plan B y variantes, un video-diario de proceso con autocrítica y ajustes, y un repositorio etiquetado por categorías (fase, tipo, fecha) accesible mediante buscador interno.</i></p>

CE.PA.5 · 30 %**Portfolio**

Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico, seleccionando las fuentes más adecuadas, elaborando los documentos necesarios, registrando el proceso creativo y archivando adecuadamente...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Selecciona fuentes de forma muy limitada o sin justificación; la documentación elaborada es escasa o desorganizada; no registra o registra de manera superficial el proceso creativo; el archivado es inexistente o caótico.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un único enlace de inspiración sin explicar su relevancia, un boceto suelto sin fechar y una carpeta con archivos sin nombre ni orden.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona algunas fuentes y las justifica parcialmente; elabora parte de la documentación necesaria, pero con carencias en su aplicación; registra algunas fases del proyecto, aunque sin un enfoque reflexivo o autoevaluativo consistente; archiva la documentación con cierto orden, pero la accesibilidad es limitada.</p> <p><i>Ejemplo: Reúne tres referentes artísticos con una breve justificación, presenta una memoria de proyecto incompleta (sin cronograma), fotografías del proceso sin anotaciones y una carpeta compartida con nombres confusos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Selecciona diversas fuentes y justifica su utilidad teórica, informativa o inspiradora de manera clara; elabora la documentación necesaria para desarrollar el proyecto artístico considerando posibilidades de aplicación; registra las distintas fases del proyecto con un enfoque reflexivo y de autoevaluación; archiva correctamente la documentación garantizando accesibilidad y facilidad de recuperación.</p> <p><i>Ejemplo: Incluye al menos cinco referentes (artistas, textos, materiales) con una justificación argumentada, una memoria completa (concepto, objetivos, cronograma, materiales), un diario de proceso con entradas reflexivas periódicas y una carpeta digital estructurada por fases con nombres coherentes.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Selecciona fuentes diversas y originales, justificando su relevancia de manera crítica y conectándolas entre sí; elabora una documentación exhaustiva y profesional, anticipando posibles aplicaciones y adaptaciones; registra el proceso creativo con un análisis reflexivo profundo, proponiendo mejoras y autoevaluaciones detalladas; archiva la documentación con un sistema eficiente y etiquetado que permite una recuperación inmediata y transferible a otros proyectos.</p> <p><i>Ejemplo: Incluye una web de referentes comentados con enlaces y reflexiones cruzadas, un dossier profesional con plan B y variantes, un video-diario de proceso con autocrítica y ajustes, y un repositorio etiquetado por categorías (fase, tipo, fecha) accesible mediante buscador interno.</i></p>

CE.PI.1 · 25 %**Portfolio**

Manejar los factores históricos y de contexto de la investigación científica demostrando dominio sobre la aplicabilidad del proceso de investigación en la resolución de situaciones y problemas propios...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Las ideas de proyecto son muy limitadas, no se consultan fuentes variadas ni se experimenta con técnicas. No se elaboran bocetos o maquetas, o son irrelevantes. No se realiza valoración crítica de la propuesta. No se selecciona una propuesta concreta o la selección es arbitraria, sin justificación.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta una única idea vaga, sin boceto ni maqueta. No identifica fuentes ni experimenta. No justifica por qué eligió esa idea.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Genera algunas ideas de proyecto, consulta fuentes de forma básica y experimenta con alguna técnica. Elabora bocetos o maquetas simples. Realiza una valoración crítica superficial. Selecciona una propuesta pero la justificación es incompleta o poco convincente en cuanto a viabilidad, sostenibilidad o adecuación al marco de recepción.</p> <p><i>Ejemplo: Propone 2 ideas, consulta 1 o 2 fuentes, hace un boceto simple. Justifica la elección diciendo que le gusta, sin analizar viabilidad.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Genera y perfecciona ideas de proyecto consultando fuentes diversas y experimentando con varias técnicas y estrategias creativas. Elabora bocetos y maquetas elaborados que muestran evolución. Realiza una valoración crítica razonada de la relevancia artística, viabilidad y sostenibilidad. Selecciona una propuesta concreta y realizable, justificándola adecuadamente en relación con la intención expresiva o funcional y el marco de recepción.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta 3 ideas con bocetos detallados y maqueta de la elegida. Explica cómo consultó 4 fuentes (artistas, materiales, técnicas). Justifica la elección analizando coste, tiempo, recepción del público objetivo.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Genera múltiples ideas originales y las perfecciona mediante experimentación sistemática con técnicas avanzadas y consulta crítica de fuentes. Los bocetos y maquetas muestran iteración y refinamiento. Evalúa de forma integral la relevancia artística, viabilidad, sostenibilidad y potencial innovador. Selecciona una propuesta que no solo es realizable sino que integra creativamente las limitaciones, transfiriendo los aprendizajes a contextos nuevos o inesperados. Justifica con solidez y perspectiva crítica.</p> <p><i>Ejemplo: Propone 5 ideas, experimenta con 6 técnicas, desarrolla 3 maquetas sucesivas mejorando la propuesta. Justifica la elección comparando con referentes contemporáneos y evaluando impacto ambiental y social. Sugiere aplicaciones alternativas del proyecto.</i></p>

CE.PI.2 · 20 %**Rubrica generica**

Pensar, diseñar y justificar un proyecto de investigación especificando los métodos, el enfoque y el tipo de investigación con sus respectivos marcos teóricos y contextuales. La asimilación de concept...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Planifica las fases del proyecto de forma incompleta, desordenada o sin considerar los recursos disponibles. No evalúa la sostenibilidad ni ajusta el plan a plazos, espacio o presupuesto.</p> <p><i>Ejemplo: Entrega un esquema de proyecto sin fechas, sin asignación de recursos y sin mención al presupuesto o al espacio.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Organiza las fases principales del proyecto, pero con apoyo o guía. Considera parcialmente los recursos, aunque sin evaluar su sostenibilidad. El plan cumple algunos criterios de plazo, espacio o presupuesto, pero no todos.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un cronograma con fechas básicas y una lista de materiales, pero no justifica la sostenibilidad ni ajusta al presupuesto previsto.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica autónomamente las fases del proyecto, organizando correctamente el proceso. Evalúa la sostenibilidad de los recursos y ajusta el plan a plazos, características del espacio y, si procede, al presupuesto.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un plan detallado con fases secuenciadas, responsables, materiales, presupuesto estimado y justificación de la sostenibilidad (p.ej., reutilización de materiales).</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Propone soluciones creativas y eficientes en la organización del proyecto, optimizando recursos y anticipando contingencias. Evalúa la sostenibilidad de forma crítica y transfiere el plan a contextos similares o nuevos.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña un plan que incluye alternativas viables, utiliza materiales reciclados de forma innovadora, justifica decisiones con criterios ecológicos y adapta el plan a otro espacio o presupuesto reducido.</i></p>

CE.PI.3 · 25 %**Rubrica generica**

Conocer y aplicar las herramientas metodológicas de la investigación desarrollando un proyecto en el que se diferencien las fases, elementos, técnicas y recursos propios del proceso. El conocimiento d...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa de forma muy limitada en el proyecto artístico, necesita supervisión constante. No explica la intención expresiva o funcional ni justifica las decisiones. No identifica oportunidades de desarrollo.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza tareas aisladas sin comprender el conjunto del proyecto; su intervención no responde a una función clara.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa en el proyecto con supervisión, asumiendo funciones básicas. Explica la intención del proyecto de forma simplificada y justifica algunas decisiones, aunque sin profundidad. Identifica alguna oportunidad de desarrollo con ayuda.</p> <p><i>Ejemplo: Colabora en tareas específicas y menciona el objetivo general; en la memoria escrita describe la intención pero no los efectos detallados.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Participa activamente asumiendo diferentes funciones. Explica de forma razonada la intención expresiva o funcional y detalla los efectos que se pretenden provocar. Argumenta las decisiones asegurando coherencia con la intención. Identifica varias oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un proyecto individual o colectivo con roles definidos; presenta una memoria que justifica las técnicas seleccionadas y reconoce posibles salidas académicas o profesionales relacionadas.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Lidera y asume roles diversos en el proyecto, integrando funciones. Transfiere o innova en la selección de espacios, técnicas, medios y soportes para potenciar el efecto. Evalúa críticamente el impacto del proyecto y propone mejoras. Identifica oportunidades profesionales concretas y las vincula estratégicamente con el proyecto.</p> <p><i>Ejemplo: Dirige un equipo, modifica técnicas para amplificar el efecto deseado, elabora un plan de desarrollo personal basado en el proyecto y presenta una reflexión sobre su impacto en el entorno.</i></p>

CE.PI.4 · 20 %**Rubrica generica**

Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación reflejando los resultados del proceso con coherencia formal y de contenidos. El informe final de la investigación es un producto, en la mayoría...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Comparte de forma muy limitada o nula las fases del proyecto. No intercambia ideas, comentarios u opiniones con otras personas. No valora críticas ni incorpora aportaciones. No evalúa la repercusión en el entorno.</p> <p><i>Ejemplo: No presenta el diario de proceso ni recoge feedback durante la exposición.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comparte algunas fases del proyecto, aunque de manera incompleta o desorganizada. Intercambia ideas de forma superficial. Valora pocas críticas y apenas las incorpora. Evalúa la repercusión de forma básica y poco fundamentada.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta parcialmente el diario de proceso en un panel, recoge algún comentario verbal pero no lo utiliza.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comparte todas las fases del proyecto de forma clara y organizada a través de diversos medios y soportes. Intercambia ideas, comentarios y opiniones con actitud abierta y respetuosa. Valora las críticas recibidas y las incorpora de manera justificada para mejorar el proyecto. Evalúa la repercusión en el entorno considerando las valoraciones del público receptor.</p> <p><i>Ejemplo: Publica el diario de proceso en un blog, responde a los comentarios y modifica la maqueta según sugerencias; realiza una encuesta simple al público y menciona los resultados.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Comparte las fases del proyecto de manera proactiva, buscando activamente la opinión de diversas personas y del público receptor. Intercambia ideas en profundidad, generando debate constructivo y retroalimentación bidireccional. Valora críticas y aportaciones de mejora, y las incorpora sistemáticamente para optimizar el proyecto y su repercusión. Evalúa la repercusión en el entorno de forma exhaustiva, analizando datos cualitativos y cuantitativos, y extrae conclusiones transferibles a futuros proyectos.</p> <p><i>Ejemplo: Organiza una exposición abierta, recoge feedback mediante encuestas estructuradas, analiza los resultados con herramientas digitales y rediseña una pieza en función de ellos; difunde el proyecto en redes sociales e incluye un informe de impacto.</i></p>

CE.UE.4 · 20 %**Rubrica generica**

Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación reflejando los resultados del proceso con coherencia formal y de contenidos. Todo proceso de investigación requiere de la comunicación de sus r...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Comparte de forma muy limitada o nula las fases del proyecto. No intercambia ideas, comentarios u opiniones con otras personas. No valora críticas ni incorpora aportaciones. No evalúa la repercusión en el entorno.</p> <p><i>Ejemplo: No presenta el diario de proceso ni recoge feedback durante la exposición.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comparte algunas fases del proyecto, aunque de manera incompleta o desorganizada. Intercambia ideas de forma superficial. Valora pocas críticas y apenas las incorpora. Evalúa la repercusión de forma básica y poco fundamentada.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta parcialmente el diario de proceso en un panel, recoge algún comentario verbal pero no lo utiliza.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comparte todas las fases del proyecto de forma clara y organizada a través de diversos medios y soportes. Intercambia ideas, comentarios y opiniones con actitud abierta y respetuosa. Valora las críticas recibidas y las incorpora de manera justificada para mejorar el proyecto. Evalúa la repercusión en el entorno considerando las valoraciones del público receptor.</p> <p><i>Ejemplo: Publica el diario de proceso en un blog, responde a los comentarios y modifica la maqueta según sugerencias; realiza una encuesta simple al público y menciona los resultados.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Comparte las fases del proyecto de manera proactiva, buscando activamente la opinión de diversas personas y del público receptor. Intercambia ideas en profundidad, generando debate constructivo y retroalimentación bidireccional. Valora críticas y aportaciones de mejora, y las incorpora sistemáticamente para optimizar el proyecto y su repercusión. Evalúa la repercusión en el entorno de forma exhaustiva, analizando datos cualitativos y cuantitativos, y extrae conclusiones transferibles a futuros proyectos.</p> <p><i>Ejemplo: Organiza una exposición abierta, recoge feedback mediante encuestas estructuradas, analiza los resultados con herramientas digitales y rediseña una pieza en función de ellos; difunde el proyecto en redes sociales e incluye un informe de impacto.</i></p>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · El Impulso Creativo: De la Idea al Boceto 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'El Laboratorio de Ideas'. Creación de un cuaderno de artista y un prototipo individual basado en técnicas de pensamiento lateral.

SABERES PRINCIPALES

- La creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística.
- Estrategias y técnicas de fomento y desarrollo de la creatividad.
- Estrategias de superación del bloqueo creativo.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Generar y perfeccionar ideas de proyecto, consultando distintas fuentes, elaborando bocetos y maquet
- 1.2: Seleccionar una propuesta concreta para un proyecto, justificando su relevancia artística, su viabil
- 2.1: Establecer el plan de trabajo de un proyecto artístico, organizando correctamente sus fases, evaluan
- 5.1: Seleccionar diversas fuentes para la elaboración del proyecto, justificando su utilidad teórica, inf

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.PA.1: Generar y perfeccionar ideas de proyecto
- CE.PA.2: Planificar adecuadamente las fases y el proceso de trabajo

EVALUACIÓN

Evaluación formativa del proceso de ideación, rúbrica de bocetos y autoevaluación de las estrategias de superación de bloqueos.

Trimestre 2 · La Construcción Colectiva: Gestión y Sostenibilidad 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Eco-Instalación'. Proyecto artístico grupal que intervenga un espacio del centro utilizando materiales sostenibles y gestión de roles.

SABERES PRINCIPALES

- Metodología proyectual. Generación y selección de propuestas. Planificación, gestión y evaluación de proyectos artísticos. Difusión de resultados.
- Estrategias de trabajo en equipo. Distribución de tareas y liderazgo compartido. Resolución de conflictos.
- Sostenibilidad e impacto de los proyectos artísticos.

CRITERIOS EVALUABLES

- 2.2: Proponer soluciones creativas en la organización de un proyecto artístico, buscando el máximo provecho
- 3.1: Participar activamente en la realización de proyectos artísticos, individuales o colectivos, asumiendo responsabilidades
- 3.2: Explicar, de forma razonada, la intención expresiva o funcional de un proyecto artístico, detallando los aspectos técnicos y estéticos
- 3.3: Argumentar las decisiones relativas a la ejecución del proyecto, asegurando la coherencia de estas decisiones
- 4.2: Valorar las críticas, los comentarios y las aportaciones de mejora recibidas, incorporando de manera constructiva las sugerencias
- 5.2: Elaborar la documentación necesaria para desarrollar un proyecto artístico, considerando las posibilidades de difusión y sostenibilidad

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.PA.3: Realizar proyectos artísticos, individuales o colectivos
- CE.PA.4: Compartir, con actitud abierta y respetuosa, las distintas fases del proyecto

EVALUACIÓN

Observación sistemática del trabajo en equipo, coevaluación de roles y memoria técnica del proyecto con enfoque en sostenibilidad.

Trimestre 3 · Proyección y Futuro: Difusión y Emprendimiento 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA: 'Portfolio y Lanzamiento'. Creación de una marca personal artística y organización de una muestra final de proyectos abierta a la comunidad.

SABERES PRINCIPALES

- Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.4: Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con e
- 4.1: Compartir, a través de diversos medios y soportes, las distintas fases del proyecto, poniéndolo en r
- 4.3: Evaluar la repercusión que el proyecto ha tenido en el entorno, considerando las valoraciones del pú
- 5.3: Registrar las distintas fases del proyecto, adoptando un enfoque reflexivo y de autoevaluación.
- 5.4: Archivar correctamente la documentación, garantizando la accesibilidad y la facilidad de su recupera

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.PA.5: Tratar correctamente la documentación de un proyecto artístico
- CE.PI.4: Plantear, elaborar y comunicar informes de investigación

EVALUACIÓN

Rúbrica del portfolio final, análisis de impacto de la difusión y presentación oral del plan de desarrollo profesional.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Documenta el mudéjar

Creación de una web documental sobre la arquitectura mudéjar turolense para un público real

Reto central: Investigar, documentar y crear un sitio web o vídeo documental que explique la relevancia artística y cultural de un monumento mudéjar turolense, dirigido a un público joven y orientado a fomentar su visita.

Contexto. El Ayuntamiento de Teruel quiere promocionar el mudéjar de la ciudad entre jóvenes visitantes y ha pedido al instituto materiales digitales frescos. El alumnado de 1º de Bachillerato de Proyectos Artísticos asume el encargo.

Recursos: Smartphones o cámaras para grabación · Ordenador con software de edición (DaVinci Resolve, Canva, WordPress) o gratuitos · Fichas de fuentes y guiones · Acceso a internet para investigación · Visita concertada al monumento (opcional: recursos virtuales si no es posible)

Transversales: Educación patrimonial y competencia digital.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del encargo del Ayuntamiento de Teruel. Lluvia de ideas sobre posibles enfoques (histórico, técnico, artístico, de impacto turístico). Visionado de ejemplos de documentales artísticos. Cada equipo propone 3 ideas y selecciona una justificada. <i>Evidencia:</i> Listado de ideas con bocetos y justificación de la selección.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres sobre grabación, edición, diseño web y documentación. El alumnado investiga sobre el mudéjar turolense (historia, técnicas constructivas, simbología) y selecciona fuentes. Se trabaja la metodología proyectual: fases, roles y plan de trabajo. <i>Evidencia:</i> Fichas de fuentes seleccionadas y justificadas; bocetos de storyboard.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Trabajo de campo: visita al monumento (real o virtual) para tomar fotografías, vídeos, entrevistar a un experto o recopilar sonidos. De vuelta, organizan el material y definen la estructura del producto digital. <i>Evidencia:</i> Material multimedia capturado; plan de edición.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboración del sitio web o vídeo documental. Cada equipo asigna roles: guionista, editor, diseñador gráfico, documentalista. Producen el contenido y preparan la presentación para la audiencia real. <i>Evidencia:</i> Versión final del producto digital; documentación del proceso (storyboard final, guion técnico, mapa web).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación del producto a la clase y al representante del Ayuntamiento (virtual si no puede asistir). Coevaluación entre equipos y autoevaluación individual mediante diana. Se aplican las rúbricas para asignar niveles de logro 1-4 a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Dianas de autoevaluación; rúbricas cumplimentadas; acta de coevaluación.

SDA 2 · Mapea la mirada

Investigación sobre la percepción del arte público en tu localidad

Reto central: Diseñar y realizar una investigación social con datos primarios sobre la percepción del arte público en su entorno, analizar los resultados y elaborar un informe con una propuesta artística argumentada.

Contexto. El alumnado descubre que el arte público (esculturas, murales, plazas) de su barrio o localidad apenas es conocido o valorado. Muchas obras pasan desapercibidas. El reto consiste en investigar cómo las personas se relacionan con ese arte, mediante la recogida y análisis de datos propios, y proponer una intervención artística que mejore esa relación.

Recursos: Encuestas impresas o formulario digital (Google Forms) · Hoja de cálculo (Excel, Google Sheets) · Cámara o móvil para fotografía · Material de escritura y cartulina · Ordenador con acceso a internet

Transversales: Educación para la ciudadanía (participación en la mejora del espacio público), competencia digital (tratamiento de datos y comunicación).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto: investigar la percepción del arte público local. El grupo realiza una salida breve para observar y fotografiar obras de arte público cercanas. Se formulan preguntas de investigación y se plantean hipótesis sobre cómo la ciudadanía las percibe. <i>Evidencia:</i> Cuaderno con preguntas e hipótesis iniciales.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	El alumnado aprende a diseñar una encuesta o guion de observación, técnicas de muestreo y nociones de análisis de datos (frecuencias, porcentajes). También elabora un plan de trabajo detallado con cronograma, tareas y roles. Se revisan ejemplos de informes de investigación artística. <i>Evidencia:</i> Plan de trabajo (criterio 2.1).
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos recogen datos primarios: realizan encuestas a transeúntes, observaciones sistemáticas o entrevistas breves. También toman fotografías. Posteriormente, tabulan los datos en hoja de cálculo y realizan un análisis descriptivo básico (gráficos de barras, sectores). <i>Evidencia:</i> Datos brutos y tabulados, gráficos.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Cada equipo redacta el informe de investigación: introducción, metodología, resultados, conclusiones y propuesta de intervención artística. Preparan una presentación oral para la audiencia real (concejalía o asociación). Se revisa la documentación y se aseguran de incluir todos los anexos. <i>Evidencia:</i> Informe final (criterio 5.2) y presentación oral (criterio 4.1).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Los equipos exponen sus informes ante la audiencia (simulada o real). Reciben feedback mediante preguntas. Realizan una reflexión individual y grupal sobre el impacto del proyecto y cumplimentan una diana de autoevaluación. Se recoge evidencia sobre la valoración de la repercusión (criterio 4.3). <i>Evidencia:</i> Reflexión escrita sobre repercusión y autoevaluación.

SDA 3 · Intervén el paisaje

Mural colaborativo contra la despoblación

Reto central: Diseñar y ejecutar un mural colaborativo en una fachada de un municipio aragonés, que integre elementos identitarios del lugar, refleje su situación actual y proponga una mirada optimista hacia el futuro, todo ello registrando el proceso y compartiéndolo con la comunidad.

Contexto. El alumnado de 1º de Bachillerato recibe el encargo del Ayuntamiento de un pequeño municipio turolense (ej. Albarracín, Bello) para crear una intervención artística en una fachada del pueblo que refleje su patrimonio y la lucha contra la despoblación. El proyecto debe involucrar a vecinos y documentar el proceso.

Recursos: Pinturas acrílicas para exterior, brochas, rodillos, cinta de pintor · Papel para bocetos, reglas, proyector para escalado · Cámara o móvil para registro fotográfico · Ordenadores para diseño de dossier y difusión · Materiales de limpieza y protección (guantes, mascarillas)

Transversales: Educación cívica y social: participación ciudadana, conciencia territorial, trabajo colaborativo y sostenibilidad.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación del encargo del Ayuntamiento (vídeo o carta real). Lluvia de ideas sobre el municipio elegido: su historia, problemas, símbolos. Organización de equipos y elección de roles (coordinación, documentación, comunicación, producción). <i>Evidencia:</i> Actas de la lluvia de ideas y primeras propuestas.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller sobre técnicas de mural (tipos de pintura, escalado de bocetos, protección de superficies). Estudio de referentes artísticos que abordan temática social (muralismo mexicano, Banksy, arte urbano en Aragón). Práctica de bocetaje en papel cuadriculado. <i>Evidencia:</i> Bocetos individuales y ejercicios de escalado.
3	Aplicación al reto	4 sesiones	Visita al municipio (o trabajo in situ en el centro si la fachada es del instituto). Preparación de la pared (limpieza, imprimación). Pintura del mural por capas, siguiendo el diseño final. Sesiones de pintura colectiva con participación de vecinos invitados. <i>Evidencia:</i> Registro fotográfico diario, check-list de tareas completadas.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Finalización del mural (detalles, barniz protector). Preparación del dossier de proyecto y diseño de una presentación pública (poster o presentación digital). Organización de un acto de inauguración en el municipio: invitaciones, discurso, difusión en redes. <i>Evidencia:</i> Dossier completo, material de difusión.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Celebración de la inauguración (puede coincidir con sesión 4). Recogida de encuestas de impacto. Debate interno sobre el proceso y autoevaluación individual y grupal. Asignación de niveles de logro 1-4 a cada criterio mediante rúbricas. <i>Evidencia:</i> Encuestas cumplimentadas, diana de autoevaluación, rúbricas.

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 del contenido	<ul style="list-style-type: none">• Presentar casos de estudio de artistas que muestren sus cuadernos de bocetos y procesos de prototipado en diferentes soportes (vídeo, muestras físicas, portfolios digitales).• Ofrecer un andamiaje visual con diagramas de flujo para la toma de decisiones sobre relevancia artística, viabilidad y sostenibilidad, aplicado a ejemplos de distintas disciplinas artísticas.• Facilitar herramientas digitales interactivas que permitan explorar cómo cambios en materiales, escala o contexto modifican la viabilidad del proyecto.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Permitir documentar el proceso de ideación en formatos variados: diario escrito, audio-diario, vídeo o mapas visuales.• Ofrecer opciones para presentar la propuesta final: pitch oral, vídeo, informe escrito, prototipo físico o modelo digital.• Posibilitar la evaluación crítica mediante una rúbrica de autoevaluación, una forma de retroalimentación entre pares o un análisis comparativo escrito.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación	<ul style="list-style-type: none">• Permitir elegir la disciplina artística del proyecto (artes visuales, escénicas, digitales) para conectar con intereses personales.• Ofrecer niveles de desafío ajustables: desde generación guiada con restricciones predefinidas hasta exploración abierta para alumnado avanzado.• Incorporar sesiones de retroalimentación con público real (artistas locales, compañeros de otros cursos) para aumentar la relevancia y la motivación.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la planificación de proyectos artísticos	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer plantillas de planificación en formatos digital (tabla dinámica en hoja de cálculo) y físico (póster con cronograma dibujado) para que el alumnado elija el que mejor se adapte a su estilo de organización. • Presentar ejemplos de planificación de artistas profesionales mediante vídeos time-lapse de procesos creativos, storyboards visuales y textos narrativos que describan las fases y la toma de decisiones. • Explicar los criterios de sostenibilidad (materiales reciclados, consumo energético, etc.) a través de una infografía interactiva y una lista de verificación que el alumnado pueda consultar durante la planificación.
Acción y expresión	Facilitar múltiples formas de expresión del proceso de planificación y sus resultados	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el plan del proyecto se presente como un documento escrito, un guion gráfico ilustrado o un vídeo narrado donde se expliquen las fases y los plazos. • Ofrecer la opción de mostrar el presupuesto como una hoja de cálculo, un esquema con dibujos de materiales y costes, o un informe oral grabado con justificación de partidas. • Aceptar que la evaluación de la sostenibilidad se represente mediante un diagrama de impacto ambiental, una maqueta con materiales alternativos o un póster comparativo de opciones.
Implicación / motivación	Impulsar la motivación mediante la elección, la relevancia contextual y el desafío ajustable	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija la tipología de proyecto artístico (instalación efímera, mural colectivo, performance, etc.) para vincular la planificación con sus intereses personales. • Invitar a un artista o gestor cultural local a compartir en vídeo los retos de planificación reales que enfrenta, generando conexión entre el contenido académico y el mundo profesional. • Organizar un taller de planificación exprés por equipos con un tiempo límite y restricciones presupuestarias simuladas, donde el grupo ganador reciba feedback detallado del docente y de los compañeros.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer el contenido del proyecto a través de mapas visuales, tutoriales en vídeo y textos con apoyos gráficos que muestren ejemplos de proyectos artísticos de diferentes disciplinas. • Presentar los conceptos de espacio, técnica, medio y soporte mediante estaciones de exploración donde el alumnado manipule materiales y observe resultados. • Utilizar un glosario visual e interactivo con los términos clave del proyecto, accesible en línea y en formato físico para consulta durante el proceso.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado documente su proceso creativo mediante diarios visuales, grabaciones de audio o portfolios digitales, según su preferencia. • Ofrecer plantillas estructuradas para la planificación del proyecto que incluyan secciones de objetivos, fases y reflexión, con opción de completarlas de forma escrita, visual o auditiva. • Evaluar el proyecto final a través de una rúbrica que valore tanto la presentación oral como la exposición física o digital, dando opción a elegir el formato de entrega.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija el tema del proyecto entre varias opciones que conecten con su contexto local o intereses personales (arte urbano, diseño sostenible, instalación interactiva, etc.). • Proponer roles rotativos dentro del grupo (coordinador, documentalista, técnico, comunicador) para que cada estudiante experimente diferentes funciones y descubra fortalezas. • Ofrecer niveles de dificultad ajustables en las técnicas y materiales a utilizar, de modo que el proyecto pueda adaptarse al nivel de destreza de cada estudiante sin perder el desafío.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del proceso y criterios de evaluación del proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer una rúbrica visual con iconos, texto y ejemplos de trabajos previos que ilustren los niveles de logro en la fase de intercambio de ideas y recepción de feedback. • Presentar un guion gráfico (storyboard) de las fases del proyecto con códigos QR que enlacen a vídeos breves de artistas explicando cómo integran aportaciones externas. • Facilitar un mapa conceptual interactivo que relacione conceptos clave (actitud abierta, evaluación compartida, repercusión en el entorno) con recursos auditivos y textuales.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples opciones para que el alumnado muestre cómo comparte y evalúa el proyecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir documentar las fases del proyecto mediante un diario visual (fotografías, bocetos, audios) en lugar de solo texto escrito, explicando cómo incorporaron comentarios. • Posibilitar la realización de una presentación oral interactiva (usando herramientas como Menti o Nearpod) donde el público receptor pueda votar o comentar en tiempo real. • Ofrecer la opción de crear un podcast o vídeo-diario donde el alumno reflexione sobre las aportaciones recibidas y las mejoras implementadas, con subtítulos opcionales.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Fomentar la motivación mediante la relevancia, la elección y la autorregulación.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer que cada alumno elija el formato de difusión de su proyecto (exposición, performance, instalación, etc.) para aumentar la conexión con sus intereses artísticos. • Incluir la opción de seleccionar a qué tipo de público dirigir el proyecto (compañeros, familia, comunidad local, redes sociales) para dar sentido real a la evaluación externa. • Establecer hitos de autoevaluación con rúbricas simples y contratos de aprendizaje donde el alumno defina cómo incorporará las sugerencias recibidas, promoviendo la autonomía.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la documentación del proyecto artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer plantillas visuales (mapas conceptuales, diagramas de flujo) que muestren las fases del proceso creativo y su correspondiente documentación. • Presentar ejemplos reales de documentación de proyectos artísticos en diferentes formatos (portfolio físico, blog, video-diario, archivo digital). • Facilitar glosarios visuales y audios explicativos de términos técnicos (dossier, memoria, ficha técnica) junto con sus aplicaciones prácticas en proyectos artísticos.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión para la elaboración y archivo de la documentación del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre un portfolio digital (web, PDF interactivo) o físico (carpeta con bocetos, fotografías, textos manuscritos) para documentar el proceso. • Ofrecer la opción de grabar videodiaros o audios reflexivos en lugar de textos escritos para registrar el proceso creativo y las decisiones tomadas. • Posibilitar la creación de una línea del tiempo interactiva (herramienta digital o mural físico) que organice y archive los hitos del proyecto.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación en la tarea de documentación del proyecto artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a elegir al alumnado el tema o enfoque del proyecto artístico (por ejemplo, intervención urbana, instalación, performance, obra gráfica) para que la documentación cobre sentido personal. • Proponer que el portfolio o memoria del proyecto se presente ante un tribunal simulado (compañeros/as, profesorado de otras materias o agentes culturales externos) para darle autenticidad y audiencia real. • Incorporar elementos de gamificación como insignias o puntos por cumplir hitos de documentación (entrega a tiempo de bocetos, registro diario, archivo ordenado).

Preguntas frecuentes específicas de Aragón

1. ¿Qué normativa autonómica regula Proyectos Artísticos en 1.º Bachillerato en Aragón?

En Aragón, el currículo se concreta a partir del Real Decreto 243/2022 de mínimos. Dado que no se especifica una norma autonómica en los datos, se asume la base estatal con 11 CE, 15 criterios y 8 saberes básicos, y 3 horas semanales.

2. ¿En qué se diferencia la programación de Proyectos Artísticos en Aragón respecto al BOE o a Cataluña?

Según los datos, Aragón se ciñe al BOE sin particularidades, con 3 horas semanales. Cataluña podría tener 4 horas. Las diferencias están en la concreción de criterios y saberes; Aragón mantiene los 15 criterios y 8 saberes del BOE.

3. ¿Cómo se organizan las 3 horas semanales de Proyectos Artísticos en 1.º Bachillerato en Aragón en cuanto a agrupamientos?

Al disponer de 3 horas semanales, es habitual agrupar al alumnado en bloques de 1h+2h o 1,5h+1,5h. Los agrupamientos pueden ser flexibles para trabajos colaborativos. El departamento didáctico planifica la distribución horaria para optimizar los procesos creativos.

4. ¿Cómo se recupera Proyectos Artísticos en 1.º Bachillerato en Aragón para alumnado con la materia pendiente?

Al ser de 1.º, no hay pendientes de cursos anteriores. Para recuperar durante el curso, se establecen planes de refuerzo y pruebas basadas en los criterios no superados. Se recomienda seguimiento continuo y entregas de proyectos adaptados.

5. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican en Proyectos Artísticos en Aragón para alumnado con dificultades motrices?

Se adaptan materiales y herramientas (pinceles engrosados, software) y se ofrecen distintos formatos de proyecto. Se priorizan criterios de creatividad y expresión, minimizando aspectos técnicos. El equipo docente ajusta tiempos y agrupamientos según necesidades.

6. ¿Cómo se coordina Proyectos Artísticos con otras materias de 1.º Bachillerato en Aragón, como Dibujo Técnico o Cultura Audiovisual?

Se programan proyectos interdisciplinares que integren saberes de Dibujo Técnico (perspectivas) y Cultura Audiovisual (lenguaje cinematográfico). Las reuniones de departamento alinean criterios y rúbricas compartidas para transferencia de aprendizajes.

7. ¿Qué aspectos específicos solicita la inspección educativa en la programación de Proyectos Artísticos en Aragón?

La inspección pide que la programación explicita la relación entre los 11 CE, los 15 criterios y los 8 saberes básicos, así como temporalización e instrumentos de evaluación. También exige evidencias de atención a la diversidad y distribución adecuada de las 3 horas.

8. ¿Qué recursos y bibliografía se recomiendan para impartir Proyectos Artísticos en 1.º Bachillerato en Aragón?

Se sugieren manuales como 'Proyectos Artísticos' de Donostiarra, software de diseño libre (GIMP, Inkscape) y plataformas como Pinterest. La bibliografía oficial incluye el Real Decreto 243/2022 y orientaciones del Departamento de Educación de Aragón.

Cómo programar paso a paso

Hoja de ruta de 7 pasos para construir tu programación didáctica desde el decreto hasta la rúbrica final.

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el Real Decreto 243/2022 de Bachillerato y el decreto autonómico de tu comunidad que desarrolla el currículo de Proyectos Artísticos. Extrae las 5 competencias específicas, los 15 criterios de evaluación y los 8 saberes básicos organizados en 2 bloques.

Tip: Descarga el anexo del decreto autonómico en PDF y usa la función de búsqueda para localizar 'Proyectos Artísticos' rápidamente; evita consultar fuentes no oficiales.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1-2 horas

Elabora una tabla con las 5 competencias específicas y, para cada una, los criterios de evaluación asociados. Numera cada criterio según el orden oficial (por ejemplo, 1.1, 1.2, etc.). Relaciona cada criterio con los saberes básicos que moviliza.

Tip: Agrupa los criterios que compartan saberes para visualizar posibles agrupaciones en las situaciones de aprendizaje; usa colores para cada competencia específica.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Analiza los 15 criterios: identifica los que son esenciales (evaluables en todas las SDA) y los complementarios (evaluables en alguna SDA). Decide qué instrumentos (rúbrica, diario de aprendizaje, producto final, etc.) usarás para cada criterio, teniendo en cuenta las 3 horas semanales.

Tip: No asignes más de 3 criterios por instrumento para evitar sobrecarga de evaluación. Prioriza criterios que impliquen procesos creativos y reflexivos propios de la materia.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1 hora

Divide los 8 saberes en tres bloques temporales (trimestres) considerando su progresión lógica y la duración de los proyectos. Procura que cada trimestre cubra saberes de los dos bloques oficiales.

Tip: Empieza con saberes de ideación y experimentación en el primer trimestre, desarrollo de proyectos en el segundo, y difusión/evaluación en el tercero; así construyes una secuencia coherente.

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

Redacta una situación de aprendizaje por trimestre que integre al menos 3 competencias específicas y 5 criterios de evaluación. Describe la tarea final (ej. intervención artística, portfolio digital) y las fases de trabajo. Incluye los saberes trabajados.

Tip: Aprovecha el contexto del centro (efemérides, exposiciones locales) para dar autenticidad a las SDA. Define un producto final que requiera toma de decisiones creativas, no solo reproducción técnica.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1-2 horas

Acuerda con el departamento el peso de cada criterio en la calificación trimestral y final. Decide cómo se combinan las notas de las SDA (media ponderada, notas independientes, etc.). Documenta el sistema en la programación.

Tip: Pondera con mayor peso los criterios de proceso (experimentación, reflexión) frente a los de producto final; así evitas que un mal resultado puntual desmotive al alumnado.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación 1-2 horas

Incluye medidas universales y específicas (DUA) para las SDA, así como el plan de recuperación para el alumnado que no supere los criterios. Define actividades de refuerzo y mecanismos de re-evaluación (ej. mejora del producto).

Tip: Diseña la recuperación como una oportunidad de mejora del mismo producto, no como un examen adicional; así mantienes el enfoque competencial y reduces la carga docente.

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.