

Proyectos artísticos · 1.º Bachillerato · País

Vasco

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

Normativa Decreto 82/2023, de 13 de junio

Generado 10/07/2026 21:50

6 Competencias	15 Criterios	16 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

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

Índice

1. Resumen normativo

2. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

1. Resumen normativo

Materia	Proyectos artisticos
Curso	1.º Bachillerato
Comunidad Autónoma	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 82/2023, de 13 de junio
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Proyectos Artísticos

CE.1 · Reconocer el valor del patrimonio cultural y artístico como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades, a través...

TEXTO OFICIAL

Reconocer el valor del patrimonio cultural y artístico como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades, a través de la percepción directa y de diversos canales, con actitud crítica, de interés y respeto, comparando el patrimonio global y el cercano, reflexionando sobre su función de cohesión social, para apreciar la diversidad, la libertad de expresión y enriquecer el propio desarrollo cultural.

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.2 · Indagar, con actitud abierta, en la intencionalidad, especificidad y contexto del patrimonio cultural y artístico más ce...

TEXTO OFICIAL

Indagar, con actitud abierta, en la intencionalidad, especificidad y contexto del patrimonio cultural y artístico más cercano, distinguiendo sus elementos constitutivos y comparándolos con el patrimonio global, estableciendo relaciones entre ambos, para entender la cultura como proceso dinámico de renovación y enriquecimiento y fomentar tanto el deleite estético como una visión crítica.

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.3 · Expresar de manera creativa e innovadora, con actitud abierta y positiva, la propia identidad y referencias culturales, ...

TEXTO OFICIAL

Expresar de manera creativa e innovadora, con actitud abierta y positiva, la propia identidad y referencias culturales, utilizando como soporte o medio el patrimonio cercano y/o el global, para reforzar el autoconocimiento, la autoestima y la empatía.

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.4 · Diseñar proyectos artísticos y culturales sostenibles con intención comunicativa y expresiva, involucrando de forma cola...

TEXTO OFICIAL

Diseñar proyectos artísticos y culturales sostenibles con intención comunicativa y expresiva, involucrando de forma colaborativa e inclusiva al mayor número de participantes, seleccionando espacios, medios, soportes y técnicas, considerando preferentemente las posibilidades del patrimonio cercano para valorar su diversidad social y cultural y reforzar el sentido de pertenencia a una identidad cultural compartida. Todo el proceso de gestión de un proyecto artístico sostenible debe partir del establecimiento de objetivos compartidos.

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 · Organizar y realizar con creatividad las fases del desarrollo de un proyecto cultural y artístico, adoptando un enfoque ...

TEXTO OFICIAL

Organizar y realizar con creatividad las fases del desarrollo de un proyecto cultural y artístico, adoptando un enfoque inclusivo, participativo y respetuoso con la diversidad, atendiendo a los recursos disponibles y buscando la sostenibilidad, para alcanzar un resultado que genere inclusión social y oportunidades.

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.6 · Compartir y evaluar, con criterios técnicos y de manera respetuosa, un proyecto cultural y artístico finalizado, poniend...

TEXTO OFICIAL

Compartir y evaluar, con criterios técnicos y de manera respetuosa, un proyecto cultural y artístico finalizado, poniendo en valor el resultado y el proceso e integrando sin prejuicios las opiniones que se originen, para valorar las oportunidades que ofrecen y ayudar a lograr un impacto positivo en el entorno cercano.

3. Criterios de evaluación

Proyectos Artísticos

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Reconocer, con actitud proactiva y a través del contacto directo, los elementos fundamentales del patrimonio cultural y artístico más cercano, utilizando con propiedad la terminología específica y reflexionando de manera crítica sobre su valor de cohesión social y apreciación de la diversidad cultural</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.1	<p>Comparar el patrimonio cultural y artístico más cercano con el global, haciendo un uso crítico, ético y responsable de los diversos canales de acceso al patrimonio artístico y cultural global, compartiendo con interés, respeto y de forma abierta las ideas, sentimientos y emociones que genera en cada persona, fomentando su conservación y la libertad de expresión.</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.2	<p>Determinar la intencionalidad, especificidad y contexto del patrimonio cultural y artístico cercano, compartiendo su conocimiento y goce de la percepción, determinando qué elementos incitan a ese disfrute, contrastando opiniones de forma respetuosa y estimulando la visión crítica.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Establecer relaciones estructurales entre manifestaciones del patrimonio global y cercano, comparando sus elementos, con sentido crítico y actitud abierta, entendiendo la cultura como proceso dinámico de renovación y enriquecimiento.</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>
3.1	CE.3	<p>Expresar, a través de medios artísticos y de manera creativa, ideas, sentimientos y emociones personales, ubicándolas en el contexto del patrimonio cultural y artístico cercano, utilizando sus elementos de manera innovadora, y empleándolo como herramientas de exploración de sí mismo.</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.3	<p>Elaborar obras artísticas, mostrando los referentes culturales propios y/o compartidos, poniéndolos en relación con el patrimonio cultural y artístico cercano y global de forma flexible e integradora, con empatía y respeto hacia uno mismo y los demás.</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>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.1	CE.4	<p>Planificar un proyecto cultural o artístico que tenga relación con el patrimonio cercano y recoja las inquietudes que afecten a dicho contexto, movilizándolo de forma colaborativa al mayor número de participantes, utilizando la expresión individual y los recursos que ofrece el patrimonio cercano y valorando el trabajo colaborativo.</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.4	<p>Distribuir tareas a partir de las habilidades requeridas y las necesidades del proyecto, asumiendo responsabilidades, respetando las opiniones de los demás, teniendo constancia en el trabajo y viendo el trabajo del grupo como enriquecimiento.</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.4	<p>Establecer, de manera compartida, los indicadores cualitativos y cuantitativos, además de los instrumentos de medición, integrándolos en un mecanismo de evaluación de todas las fases del proceso artístico.</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.5	<p>Utilizar en todas las fases de desarrollo de un proyecto cultural y artístico criterios inclusivos, no discriminatorios y que promuevan la igualdad, respetando durante el proceso las opiniones y propuestas de los demás y utilizando pautas de sostenibilidad medioambiental.</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.5	<p>Estructurar un plan de trabajo flexible de un proyecto cultural y artístico de manera creativa que busque soluciones originales e innovadoras a problemas planteados, fomentado la iniciativa y la exploración de uno mismo y el entorno.</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.5	<p>Utilizar, de manera crítica y responsable, las herramientas digitales, tanto en la realización del plan de trabajo, como en la documentación del mismo, con actitud ética ante la propiedad intelectual.</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>
6.1	CE.6	<p>Comunicar públicamente el proyecto desarrollado en el entorno social y educativo al colectivo al que va dirigida, de forma abierta y respetuosa, estableciendo mecanismos que faciliten su recepción y reflexionando sobre su impacto social.</p>	
6.2	CE.6	<p>Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con la creación de proyectos artísticos, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.</p>	
6.3	CE.6	<p>Evaluar, utilizando para ello los indicadores establecidos anteriormente, tanto el proceso de creación del proyecto artístico, como el resultado final, la documentación realizada, las dificultades encontradas, las soluciones dadas y los logros alcanzados, asumiendo el error como forma de mejora.</p>	

4. Saberes básicos

Proyectos Artísticos

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Noción de patrimonio cultural y artístico.	
2	Patrimonio cercano y global, material e inmaterial.	
3	Patrimonio cultural y artístico como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Creatividad como destreza personal y herramienta para la expresión artística. Proceso metacognitivo.	
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.	
2	Proyectos Artísticos. Planificación y Fases. Gestión de proyectos.	
3	Estrategias de trabajo en equipo. Uso de dinámicas de trabajo colaborativo. Distribución de tareas: criterios de selección a partir de las habilidades requeridas y de las necesidades del proyecto.	
4	Estrategias de selección de técnicas, herramientas, medios y soportes adecuados al proyecto artístico.	
5	Liderazgo compartido. Resolución de conflictos.	
6	Estrategias, técnicas y soportes de documentación, registro y archivo.	
7	Sostenibilidad e impacto social de los proyectos artísticos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
8	Evaluación de proyectos artísticos.	
9	Difusión de resultados.	
10	Oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional relacionadas con el ámbito artístico. El emprendimiento cultural.	

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 · 25 % Portfolio

Reconocer el valor del patrimonio cultural y artístico como fuente de conocimiento, inspiración y oportunidades, a través de la percepción directa y de diversos canales, con actitud crítica, de interés...

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.2 · 20 %**Rubrica generica**

Indagar, con actitud abierta, en la intencionalidad, especificidad y contexto del patrimonio cultural y artístico más cercano, distinguiendo sus elementos constitutivos y comparándolos con el patrimonio...

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.3 · 25 %**Rubrica generica**

Expresar de manera creativa e innovadora, con actitud abierta y positiva, la propia identidad y referencias culturales, utilizando como soporte o medio el patrimonio cercano y/o el global, para reforz...

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.4 · 20 %**Rubrica generica**

Diseñar proyectos artísticos y culturales sostenibles con intención comunicativa y expresiva, involucrando de forma colaborativa e inclusiva al mayor número de participantes, seleccionando espacios, m...

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**

Organizar y realizar con creatividad las fases del desarrollo de un proyecto cultural y artístico, adoptando un enfoque inclusivo, participativo y respetuoso con la diversidad, atendiendo a los recurs...

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>

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).

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.