

Volumen · 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 26/05/2026 20:59

6 Competencias	12 Criterios	22 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	Volumen
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

Volumen

CE.1 · Reconocer el lenguaje tridimensional como un medio de conocimiento, comunicación y expresión del mundo, con curiosidad, ...

TEXTO OFICIAL

Reconocer el lenguaje tridimensional como un medio de conocimiento, comunicación y expresión del mundo, con curiosidad, iniciativa y respeto, comparando diversas manifestaciones artísticas y descubriendo las diversas y creativas respuestas dadas a una misma cuestión para valorar la conservación del patrimonio cultural y la diversidad cultural.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a 'ver' el volumen analizando obras de arte para crear sus propias esculturas equilibradas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza los fundamentos compositivos y proporcionales del volumen en obras de distintas épocas y culturas, y aplica ese análisis en la creación de sus propias piezas volumétricas.

NO ES

No es solo describir esculturas famosas ni copiar moldes; tampoco es teoría sin práctica de taller.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Observan una escultura clásica, identifican su estructura compositiva (ejes, proporciones) y crean una maqueta simplificada aplicando esos principios.

analizar

CE.2 · Analizar, utilizando diversos canales de acceso, con actitud crítica y reflexiva, diversas producciones tridimensionales...

TEXTO OFICIAL

Analizar, utilizando diversos canales de acceso, con actitud crítica y reflexiva, diversas producciones tridimensionales, sin sesgos, reconociendo el lenguaje utilizado, la intencionalidad, el mensaje y el contexto donde se han creado, para argumentar su propio discurso, ampliar su imaginario y fomentar el deleite estético.

RESUMEN CLARO

Analizar obras volumétricas y elaborar creaciones tridimensionales propias con intención comunicativa y respeto a la autoría.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa esculturas de artistas, analiza cómo conectan imagen y significado, y produce sus propias piezas tridimensionales con una función comunicativa específica, citando fuentes.

NO ES

No es imitar obras existentes. No es solo usar materiales sin pensar en el mensaje. No es ignorar los derechos de autor.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Cada estudiante crea una escultura abstracta que represente una emoción y la acompaña de una breve memoria explicativa.

elaborar

CE.3 · Conocer y experimentar con las herramientas, técnicas y materiales propios de la creación tridimensional, adoptando crit...

TEXTO OFICIAL

Conocer y experimentar con las herramientas, técnicas y materiales propios de la creación tridimensional, adoptando criterios sostenibles, mostrando una actitud proactiva, descubriendo sus posibilidades expresivas y adquiriendo dominio, agilidad y destreza en su manejo, para incorporarlos a su propio lenguaje tridimensional y valorar el esfuerzo y la constancia en el trabajo.

RESUMEN CLARO

El alumnado crea obras tridimensionales seleccionando técnicas y materiales para solucionar problemas de espacio y explorar la expresividad 3D.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y realiza propuestas de esculturas o instalaciones, escogiendo materiales y herramientas adecuadas, para dar respuesta a un reto espacial y expresar ideas.

NO ES

No es simplemente hacer manualidades sin criterio; implica resolver un problema de configuración espacial y seleccionar intencionadamente materiales.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Construir una maqueta que represente una emoción usando solo cartón y pegamento, resolviendo cómo dar estabilidad y transmitir la sensación.

crear

CE.4 · Crear obras volumétricas, partiendo de experiencias cognitivas y sensoriales personales, valorando con criterios técnico...

TEXTO OFICIAL

Crear obras volumétricas, partiendo de experiencias cognitivas y sensoriales personales, valorando con criterios técnicos la capacidad artística propia y de otras personas, para desarrollar la capacidad de autocrítica, entender el error como oportunidad en la creación y potenciar el crecimiento personal.

RESUMEN CLARO

El alumnado aprende a planificar y crear proyectos de volumen, eligiendo materiales y técnicas según la función y estética.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y construye objetos tridimensionales adaptando materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional, resolviendo retos creativos.

NO ES

No es seguir pasos fijos ni copiar modelos; no es solo dibujar; no es una ejecución sin reflexión sobre materiales y forma.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Proyectar y modelar una escultura modular con cartón reciclado, variando formas para lograr equilibrio visual y funcional.

elaborar

CE.5 · Realizar obras tridimensionales aplicando criterios sostenibles, innovando en la elección de materiales, técnicas y en l...

TEXTO OFICIAL

Realizar obras tridimensionales aplicando criterios sostenibles, innovando en la elección de materiales, técnicas y en la ejecución de sus propias producciones y descubriéndolas como un medio de comunicación ágil y diverso, para traducirlas plástica y volumétricamente y estimular y complementar la formación de su personalidad.

CE.6 · Planificar proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando materiales desde la sostenibilidad, organizan...

TEXTO OFICIAL

Planificar proyectos artísticos, individuales o colectivos, seleccionando materiales desde la sostenibilidad, organizando las fases de las que se componen, asumiendo responsabilidades, teniendo en cuenta las opiniones de los demás, para producir con creatividad obras tridimensionales y valorar las oportunidades que ofrecen.

3. Criterios de evaluación

Volumen

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Conocer el lenguaje tridimensional como forma de conocimiento y comunicación y expresión del mundo, mostrando curiosidad y respeto, reflexionando sobre sus características y función en la sociedad.</p> <p>Analizar elementos formales y estructurales de obras volumétricas, identificando técnicas, materiales y composición, con perspectiva de género e intercultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un análisis escrito de una obra tridimensional, identificando técnicas, materiales y elementos compositivos, e incorporando perspectivas de género e intercultural.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis individual de una obra volumétrica seleccionada por el docente, con guía estructurada de preguntas.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir análisis formal con descripción subjetiva, o no integrar la perspectiva de género e intercultural.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Apreciar la diversidad de patrimonio cultural como resultado de la libertad de expresión, erradicando estereotipos y utilizando terminología específica en la valoración de las manifestaciones artísticas.</p> <p>Explicar cánones de proporción y elementos compositivos de piezas tridimensionales históricas, diferenciando aspectos decorativos de estructurales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado expone oralmente el análisis de una escultura, identificando proporciones y distinguiendo elementos decorativos de estructurales.</p> <p><i>Contexto:</i> Observación de reproducciones de esculturas de diferentes épocas con pauta de análisis.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar mediante examen escrito sin apoyo visual directo de la obra tridimensional.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: Explicar</p>
2.1	CE.2	<p>Analizar con actitud crítica y reflexiva, los lenguajes y elementos técnicos y plásticos de obras tridimensionales, aportando un criterio propio en la percepción de sus características y particularidades, utilizando la terminología específica y disfrutando de su recepción.</p> <p>Analizar obras tridimensionales distinguiendo estructura y accesorio, y relacionar función comunicativa con nivel icónico.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un análisis escrito de una obra tridimensional, identificando elementos estructurales y accesorios y explicando la relación entre función y nivel icónico.</p> <p><i>Contexto:</i> Observación guiada de una escultura en el taller, discusión colectiva y redacción individual de un informe analítico.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar mediante preguntas cerradas o test en lugar de una producción analítica individual.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Comparar obras tridimensionales, con actitud crítica y a través de diversos canales de acceso, identificando el contexto en las que han sido creadas y la intencionalidad de sus mensajes y respetando los derechos de autoría.</p> <p>Explicar y justificar la relación entre imagen y contenido en obras tridimensionales, identificando sus funciones comunicativas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una exposición oral o un texto argumentativo en el que explica y justifica la relación entre la imagen y el contenido de obras tridimensionales.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis de una obra volumétrica significativa y preparación de una breve argumentación.</p> <p><i>Evitar:</i> Descripción sin justificación ni vínculo con la función comunicativa.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: Argumentar</p>
3.1	CE.3	<p>Experimentar con actitud proactiva, con distintas técnicas, herramientas y materiales, descubriendo sus posibilidades y tomando conciencia de su impacto medioambiental y su posterior reciclaje. 3.2. Crear obras tridimensionales sostenibles con diversidad de soportes y medios, aplicando con destreza las técnicas y materiales más adecuados, según sus posibilidades expresivas, y mostrando constancia en la tarea.</p> <p>Resolver problemas espaciales con composiciones 3D eligiendo técnicas, herramientas y materiales según requisitos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una composición tridimensional que soluciona un problema de configuración espacial, justificando la selección de técnicas, herramientas y materiales en función de los requisitos formales, funcionales, estéticos y expresivos.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de volumen: encargo con condiciones espaciales específicas y limitaciones de materiales.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Resolver</p>
4.1	CE.4	<p>Reconocer la identidad y la capacidad artística de otros y otras artistas, tomando como referencia en las propias creaciones aquellos elementos que se consideren adecuados al proyecto artístico personal y justificándolos técnicamente</p> <p>Planificar proyectos tridimensionales detallando fases, tareas, viabilidad, sostenibilidad y selección de técnicas y materiales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora un plan de proyecto tridimensional que incluye fases, distribución de tareas, viabilidad y justificación de técnicas y materiales.</p> <p><i>Contexto:</i> En el taller, los alumnos reciben un encargo y elaboran un planning detallado antes de ejecutar.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos omiten la evaluación de viabilidad y sostenibilidad, centrándose solo en el diseño estético.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: diseñar</p>
4.2	CE.4	<p>Expresar con creatividad sus valores personales, ideas y sentimientos, a través del proceso de creación de obras volumétricas, asumiendo el error como oportunidad de mejora, reconociendo sus fortalezas y superando sus debilidades.</p> <p>Elaborar activamente proyectos artísticos asumiendo roles diversos, respetando aportaciones y reconociendo oportunidades.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un proyecto colectivo y una autoevaluación de su participación y roles asumidos.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo en grupo para diseñar y modelar una pieza escultórica con roles rotativos (diseñador, modelador, crítico).</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado final sin considerar la participación y el respeto a las aportaciones del equipo.</p>	<p>Observacion sistematica</p> <p>Verbo: elaborar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
5.1	CE.5	Elaborar obras volumétricas, innovando en la elección de materiales y técnicas, profundizando en el conocimiento de sus posibilidades expresivas.	
5.2	CE.5	Producir obras tridimensionales, valorando con responsabilidad y compromiso la sostenibilidad del proyecto a desarrollar y el grado de toxicidad de los materiales.	
6.1	CE.6	Identificar diferentes ejemplos de profesiones relacionadas con el volumen, comprendiendo las oportunidades que ofrecen y el valor añadido de la creatividad en el trabajo, expresando la opinión propia de forma razonada y respetuosa.	
6.2	CE.6	Planificar y crear proyectos artísticos o culturales sostenibles, tanto de manera individual como colectivamente, con iniciativa, asumiendo responsabilidades, respetando las diferentes opiniones, poniendo en valor la cooperación como una fuente de riqueza en la creación artística.	
6.3	CE.6	Evaluar el proceso y el producto final de un proyecto artístico o cultural volumétrico, convirtiendo los errores en oportunidades personales y sociales, considerando las opiniones tanto positivas como negativas y valorando las dificultades encontradas y los logros obtenidos.	

4. Saberes básicos

Volumen

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Materiales e instrumentos escultóricos. Materiales sostenibles, naturales, efímeros e innovadores. Técnicas y terminología específica.	
2	Procedimientos de configuración: técnicas aditivas (modelado, escayola directa), sustractivas (talla), constructivas (estructuras e instalaciones) y de reproducción (modelado y vaciado, sacado de puntos, pantógrafo, impresoras 3D).	
3	Técnicas de transmisión de emociones, estudio del gesto, ideas, acciones y situaciones en la producción y recepción de obras de arte volumétrica.	
4	Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico-plásticos en cuerpos volumétricos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Formas tridimensionales y su lenguaje. Elementos estructurales de la forma: línea, plano, arista, vértice, superficie, volumen, texturas (visuales y táctiles) concavidades, convexidades, vacío, espacio, masa, escala, color.	
2	Composición espacial (campos de fuerza, equilibrio, dinamismo, etc) y relación entre forma , escala y proporción.	
3	Relación entre forma y estructura. Forma externa como proyección ordenada de fuerzas internas.	
4	Elementos de relación (dirección, posición, espacio y gravedad).	
5	Movimiento en el volumen. Representación en la escultura. Elementos móviles en la obra tridimensional.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
6	Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales de uso común como medio de estudio y de análisis.	
7	Luz como elemento generador y modelador de formas. Color, textura y tacto.	
8	Cualidades emotivas y expresivas de los medios gráfico plásticos en los cuerpos volumétricos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Escultura y las obras de arte tridimensionales en el Patrimonio artístico y cultural. Contexto histórico y principales características técnicas, formales, estéticas y comunicativas.	
2	Perspectiva de género e intercultural.	
3	Land-Art, Arte Povera y Ready Made-Arte objetual y conceptual. La instalación artística.	
4	Grados de iconicidad en las representaciones escultóricas. Hiperrealismo, realismo, abstracción, síntesis, estilización.	
5	Relieve y escultura externa.	
6	Posibilidades plásticas y expresivas del lenguaje tridimensional y su uso creativo en la ideación y realización de obra original.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Principios y fundamentos del diseño tridimensional.	
2	Tipología de formas volumétricas adaptadas al diseño de objetos elementales como medio de estudio y análisis.	
3	Proyectos de estructuras tridimensionales: modularidad, repetición, gradación, y ritmo en el espacio.	
4	Piezas volumétricas sencillas en función del tipo de producto propuesto. Diseño sostenible e inclusivo.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

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

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Reconocer el lenguaje tridimensional como un medio de conocimiento, comunicación y expresión del mundo, con curiosidad, iniciativa y respeto, comparando diversas manifestaciones artísticas y descubri...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Reconoce elementos formales básicos (forma, material) pero no logra identificarlos ni analizarlos de manera coherente; no relaciona la composición tridimensional ni los cánones de proporción.</p> <p><i>Ejemplo: Al observar una escultura clásica, el alumno menciona su material y tamaño, pero no identifica ejes compositivos ni proporciones.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Identifica parcialmente los fundamentos compositivos; analiza algún aspecto formal o estructural con imprecisiones, y explica vagamente los cánones de proporción sin aplicarlos a producciones propias.</p> <p><i>Ejemplo: Describe la estructura de una obra tridimensional señalando vacíos y llenos, pero no logra explicar cómo esos elementos afectan al equilibrio visual.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Identifica y analiza correctamente los fundamentos compositivos del lenguaje tridimensional, explicando cánones de proporción y elementos compositivos en obras de diferentes épocas y culturas; aplica dichos fundamentos a producciones volumétricas propias mostrando equilibrio y creatividad básica.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza una escultura renacentista detallando la proporción áurea y la composición en espiral, y posteriormente modela una pieza inspirada en esos principios, logrando una estructura estable.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente los fundamentos compositivos en obras de distintas épocas y culturas, integrando y comparando cánones de proporción y elementos estructurales; transfiere este análisis a producciones volumétricas propias originales, innovando en el uso de los principios compositivos y demostrando un equilibrio creativo elevado.</p> <p><i>Ejemplo: Compara una escultura egipcia con una contemporánea, identificando cambios en la concepción del espacio y la proporción, y elabora una obra personal que reinterpreta el canon clásico de manera disruptiva, manteniendo coherencia visual.</i></p>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

Analizar, utilizando diversos canales de acceso, con actitud crítica y reflexiva, diversas producciones tridimensionales, sin sesgos, reconociendo el lenguaje utilizado, la intencionalidad, el mensaje...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No identifica aspectos básicos de la configuración tridimensional en las obras analizadas. No explica las funciones comunicativas ni elabora producciones propias con intención expresiva o comunicativa.</p> <p><i>Ejemplo: Al observar una escultura de Chillida, no señala ningún elemento formal (masa, vacío, textura) ni reconoce su posible significado.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Analiza algunos aspectos notables de la configuración tridimensional con ayuda, pero la explicación de las funciones comunicativas es incompleta o imprecisa. Elabora una producción volumétrica sencilla, aunque la relación entre imagen y contenido no es del todo coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Describe la forma y el material de una obra de Oteiza, pero no justifica cómo esos elementos comunican una idea. Realiza una pieza de barro con forma orgánica, pero sin una intención comunicativa clara.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza con precisión los aspectos más notables de la configuración tridimensional en obras relevantes, explicando de forma coherente las funciones comunicativas (expresiva, simbólica, narrativa) que estas desempeñan. Elabora una producción volumétrica con una función comunicativa concreta, donde la relación entre imagen y contenido es coherente, y respeta la propiedad intelectual citando referencias.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza una instalación de Rebecca Horn identificando cómo el espacio, la luz y los objetos crean una atmósfera poética; crea una escultura en alambre y papel maché que representa la fragilidad, incluyendo una breve memoria justificativa y referencia a la artista.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Compara y valora críticamente obras tridimensionales de diferentes artistas y épocas, integrando referencias diversas en su propia producción. Justifica sus decisiones creativas desde un punto de vista técnico y conceptual, mostrando originalidad y una exploración personal del lenguaje tridimensional. Además, reflexiona sobre el impacto ético de la autoría y la propiedad intelectual.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un proyecto personal que combina técnicas mixtas (yeso, objetos encontrados, luz) inspirado en las obras de Bourgeois y Tàpies; redacta un análisis comparativo de ambas y defiende oralmente cómo su pieza aborda la memoria y el paso del tiempo, citando correctamente las fuentes.</i></p>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

Conocer y experimentar con las herramientas, técnicas y materiales propios de la creación tridimensional, adoptando criterios sostenibles, mostrando una actitud proactiva, descubriendo sus posibilidad...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza propuestas tridimensionales básicas con falta de adecuación en la selección de técnicas, herramientas o materiales. Las composiciones no resuelven problemas de configuración espacial o presentan errores evidentes. Apenas identifica las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional.</p> <p><i>Ejemplo: Propuesta de figura en arcilla que se desmorona por mala técnica de modelado; no logra mantener el volumen ni representar la forma deseada. No justifica la elección de materiales.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Selecciona técnicas, herramientas y materiales de manera guiada, aunque con imprecisiones. Resuelve problemas de configuración espacial simples con ayuda. Explica de forma básica las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional, pero sin profundizar en la relación con la composición.</p> <p><i>Ejemplo: Construcción de un móvil colgante con alambre y cartón; logra el equilibrio, pero las uniones son frágiles. Explica que los colores claros transmiten ligereza, pero no relaciona con la estructura.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza propuestas de composiciones tridimensionales seleccionando autónomamente las técnicas, herramientas y materiales más adecuados. Resuelve de forma creativa problemas de configuración espacial y explica las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional justificando sus decisiones.</p> <p><i>Ejemplo: Escultura abstracta en cartón piedra y alambre que explora el contraste entre lleno y vacío; eligió materiales ligeros para dar sensación de movimiento. Explica cómo la textura rugosa del cartón piedra refuerza la expresividad de la pieza.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Realiza propuestas tridimensionales originales integrando técnicas y materiales no convencionales de forma innovadora. Resuelve problemas de configuración espacial complejos transfiriendo soluciones a otros contextos. Evalúa críticamente las cualidades expresivas del lenguaje tridimensional y las relaciona con conceptos artísticos contemporáneos.</p> <p><i>Ejemplo: Instalación con materiales reciclados y luz LED que modifica la percepción del espacio; resuelve problemas de equilibrio en voladizo combinando varillas de acero y plástico. Analiza cómo la luz transforma la expresividad de la obra, vinculándola al arte cinético.</i></p>

CE.4 · 25 %**Rubrica generica**

Crear obras volumétricas, partiendo de experiencias cognitivas y sensoriales personales, valorando con criterios técnicos la capacidad artística propia y de otras personas, para desarrollar la capacid...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa de forma muy limitada, requiere apoyo constante. No completa las fases del proyecto ni distribuye tareas. No adapta los materiales a la finalidad estética o funcional. Aporta soluciones poco variadas o no originales, sin mostrar pensamiento divergente.</p> <p><i>Ejemplo: En un proyecto de escultura funcional (un soporte para libros), el alumno sigue paso a paso las indicaciones del docente sin tomar decisiones propias; el resultado final es una copia literal de un modelo dado, los materiales no se adaptan al uso previsto.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Participa con ayuda, completa algunas fases del proyecto pero de manera incompleta o desordenada. Distribuye tareas de forma básica. Adapta los materiales de forma parcial, aunque con poca coherencia estética o funcional. Propone soluciones variadas pero poco creativas; muestra cierta capacidad de explorar alternativas.</p> <p><i>Ejemplo: En el mismo proyecto, el alumno esboza un plan pero necesita recordatorios para seguir las fases; elige un material que cumple la función básica pero descuida la estética; ofrece dos opciones de diseño, ambas similares a modelos conocidos.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Planifica el proyecto con fases claras y distribuye tareas de manera razonada. Participa activamente, asume roles y respeta las aportaciones de otros. Adapta los materiales y procedimientos a la finalidad estética y funcional. Aporta soluciones diversas y creativas a los retos durante la ejecución. Evalúa los resultados en relación con los objetivos planteados y presenta el trabajo de forma organizada.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno presenta un proyecto de escultura funcional con un cronograma detallado, roles asignados en el equipo, justifica la elección de materiales (ej. madera reciclada por su textura y resistencia), resuelve un problema de estabilidad con una solución original, y en la presentación analiza cómo el resultado cumple los objetivos estéticos y funcionales.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Planifica proyectos de forma autónoma e innovadora, integrando mejoras a partir de la autoevaluación. Participa con iniciativa, lidera o asume funciones complementarias, y promueve la colaboración. Adapta materiales y procedimientos de manera creativa, explorando usos no convencionales. Genera múltiples soluciones divergentes, transferibles a otros contextos. Evalúa críticamente y presenta los resultados con reflexión profunda sobre el proceso y el valor del pensamiento divergente.</p> <p><i>Ejemplo: El alumno diseña un proyecto de escultura funcional (una lámpara) que integra materiales reciclados y tecnología LED; anticipa problemas de ensamblaje y propone tres alternativas de montaje; incluye un diario de proceso donde reflexiona sobre cómo el error condujo a una solución más creativa; en la presentación, vincula la experiencia con el desarrollo del pensamiento divergente y su aplicación futura.</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 (qué se enseña).	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer reproducciones físicas en 3D (escayola, plástico) y modelos digitales manipulables en software de modelado (Blender, SketchUp) para analizar estructura y proporción. • Proporcionar fichas táctiles con relieves de las obras y diagramas de ejes de simetría, puntos de fuga y cánones de proporción (por ejemplo, el canon humano de Policleto). • Disponer de secuencias fotográficas de proceso de creación escultórica (desde boceto a pieza final) y vídeos comentados que relacionen forma, espacio y composición.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de acción y expresión (qué produce el alumnado).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el producto final sea una escultura física (barro, cartón piedra, alambre), un modelo digital 3D o una maqueta a escala, según las destrezas de cada estudiante. • Solicitar que el análisis de los elementos compositivos se presente mediante un informe escrito, una grabación de audio descriptiva o un vídeo comentado que explore formalmente la obra. • Posibilitar la entrega de un portafolio visual (dibujos de observación, fotografías del proceso, capturas de pantalla del modelado) que documente la aplicación de los cánones y proporciones estudiados.
Implicación / motivación	Facilitar múltiples formas de motivación e implicación (cómo se engancha).	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer opciones de obras para analizar: arte clásico griego, escultura africana, vanguardias del siglo XX o arte urbano tridimensional, conectando con intereses diversos. • Relacionar los fundamentos compositivos con el diseño de objetos cotidianos (muebles, juguetes, prótesis) para mostrar la aplicabilidad práctica del lenguaje tridimensional. • Plantear el reto de reinterpretar un canon de proporción tradicional (por ejemplo, el módulo de Le Corbusier) en una pieza original, con niveles de complejidad ajustables (simetría, asimetría, ritmo, contraste).

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación. El profesor ofrece el contenido en diversos formatos para que el alumnado acceda a la información sobre las posibilidades expresivas del lenguaje tridimensional.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar análisis de obras volumétricas (ej. esculturas de Moore, instalaciones de Kapoor) mediante fichas visuales y relatos sonoros que describan la relación entre forma y contenido. • Proporcionar un repositorio digital con modelos 3D interactivos de las obras comentadas para que el alumnado explore virtualmente el volumen y el espacio. • Utilizar organizadores gráficos que relacionen conceptos clave (textura, masa, vacío, equilibrio) con ejemplos artísticos concretos, disponibles en formato papel y accesibles digitalmente.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión. El alumnado demuestra su comprensión a través de diferentes medios y productos, respetando su estilo de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la opción de elaborar una pieza tridimensional en materiales tradicionales (arcilla, alambre) o mediante software de modelado 3D (Tinkercad, Blender) para explorar las funciones comunicativas. • Permitir que la producción se documente en un portafolio digital que incluya fotos del proceso, bocetos y una reflexión escrita o grabada en audio sobre la relación imagen-significado. • Realizar una presentación oral breve (individual o en pareja) en la que se justifique la elección de recursos plásticos y se verifique el respeto a la propiedad intelectual (citar referentes).
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación. Se fomenta el interés conectando el contenido con los intereses del alumnado y ofreciendo opciones significativas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija entre una lista variada de artistas contemporáneos para analizar, vinculando sus obras a temas actuales (identidad, medio ambiente, tecnología). • Plantear un reto de diseño: transformar una emoción o idea abstracta en una forma tridimensional, con posibilidad de exponer las obras en un espacio común del centro. • Incluir autoevaluación con rúbricas claras y permitir que cada estudiante fije sus propios objetivos de aprendizaje dentro de la tarea (ej. profundizar en el uso del vacío, o en la combinación de materiales).

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer muestras físicas de diferentes materiales (arcilla, alambre, cartón) etiquetadas con propiedades y técnicas asociadas, para que el alumnado pueda manipular y comparar texturas, densidades y maleabilidad. • Presentar diagramas anatómicos de la composición tridimensional (ejes, planos, masas) junto con modelos 3D interactivos en tabletas que permitan rotar y seccionar virtualmente las obras de referencia. • Proporcionar instrucciones secuenciadas en formato visual (infografías paso a paso) y auditivo (audio descripciones) para cada técnica de modelado, vaciado o ensamblaje, facilitando el acceso al contenido independientemente del canal preferente.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de acción, expresión y representación.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre la elaboración de una maqueta física, la creación de un modelo digital en 3D (por ejemplo, con Tinkercad o Blender) o la realización de un portfolio fotográfico comentado de un proceso escultórico propio. • Posibilitar la presentación oral de la propuesta compositiva con apoyo de bocetos, o mediante un vídeo corto donde se explique la elección de materiales y la resolución del problema espacial. • Ofrecer la opción de documentar el proceso creativo en un diario visual (dibujos, fotografías, anotaciones) en lugar de un informe escrito, valorando la reflexión a través del lenguaje gráfico y textual.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija libremente el tema o la función de su composición tridimensional (figurativa, abstracta, funcional, decorativa) para conectar con sus intereses personales y fomentar la autodirección del proyecto. • Organizar una exposición final con criterios de selección negociados (originalidad, adecuación técnica, expresión) donde cada estudiante pueda defender su obra ante un público real (compañeros, otros cursos, familias), aumentando la relevancia y el compromiso. • Plantear desafíos de complejidad progresiva: primero una composición simple con un solo material, luego combinación de dos materiales, y finalmente integración de movimiento o luz, permitiendo que cada alumno avance a su ritmo y según sus capacidades.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de la información y los contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un catálogo visual de proyectos de volumen con distintos niveles de complejidad, incluyendo imágenes, maquetas 3D y vídeos del proceso creativo. • Presentar la metodología proyectual mediante un mapa conceptual interactivo que relacione fases, materiales y criterios estético-funcionales. • Facilitar fichas técnicas de materiales (arcilla, alambre, cartón, yeso) con sus propiedades, técnicas de manipulación y ejemplos de acabados en formato texto e imagen.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y de acción.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el proyecto final se presente en formato físico (objeto tridimensional) o digital (modelado 3D, fotografía 360º, vídeo del proceso), según las habilidades del alumno. • Ofrecer la opción de documentar el proceso creativo mediante un diario visual (bocetos, fotos, anotaciones) o un informe escrito estructurado con análisis de alternativas. • Valorar la defensa oral del proyecto ante el grupo, donde el alumno explique las decisiones tomadas y las soluciones creativas, apoyándose en presentación visual o maqueta.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear retos con diferentes niveles de apertura: desde 'diseña un objeto funcional para tu escritorio' hasta 'crea una intervención escultórica para un espacio del centro', permitiendo elegir la complejidad. • Ofrecer un banco de problemas reales (ej.: diseño de un trofeo para una competición escolar, un soporte para móvil, una lámpara decorativa) y dejar al alumno seleccionar el que más le interese. • Establecer hitos intermedios con feedback formativo (ej.: entrega de bocetos, maqueta a escala 1:2) para ajustar dificultad y mantener el compromiso.

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 hora

Consulta el Decreto de tu CCAA que desarrolla el Real Decreto 243/2022 para Bachillerato. Localiza el anexo de Volumen: competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos. Subraya la redacción exacta de cada competencia, pues será la guía de tu programación.

Tip: Descarga el BOE y el BOC de tu CCAA. Marca con post-it las páginas de Volumen. Te ahorrarás volver a buscarlas cada vez que dudes.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 30 minutos

Extrae las 4 competencias específicas (CE1 a CE4) y sus 12 criterios de evaluación asociados. Numéralos según el decreto. Organízalos en una tabla: CE, criterio, redacción literal. No añadas nada propio aún.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, nº criterio, texto, y luego añade columnas para instrumento y ponderación. Te servirá para los pasos siguientes.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 2 horas

Decide qué criterios evaluarás con qué instrumentos (proyecto, portfolio, prueba escrita, observación). Para Volumen, priman los proyectos y la observación directa del proceso. Asigna al menos un instrumento por criterio; algunos criterios pueden compartir instrumento.

Tip: No evalúes todos los criterios en cada evaluación. Distribúyelos: en el primer trimestre céntrate en criterios de modelado y concepto; en el segundo, en técnicas de vaciado y acabado; en el tercero, en proyectos integrados.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1 hora

Los 25 saberes básicos se agrupan en 4 bloques. Distribúyelos en tres trimestres de forma coherente. Por ejemplo: bloque de 'Materiales y herramientas' al inicio, 'Técnicas de modelado' en primer trimestre, 'Técnicas de molde y vaciado' en segundo, 'Proyectos escultóricos' en tercero. Ajusta según la dificultad y secuencia lógica.

Tip: Ten en cuenta los tiempos de secado de arcilla y fraguado de yeso. Programa las prácticas con margen para que el alumnado pueda resolver problemas sin prisa.

Paso 5 · Diseñar una SDA tipo por trimestre 3-4 horas

Crea una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre que integre varios saberes y criterios. La SDA debe partir de un reto o contexto real (ej. diseñar una pieza para un espacio público). Incluye actividades, instrumentos de evaluación y productos finales. Asegúrate de que cada SDA movilice las competencias específicas del trimestre.

Tip: No redactes la SDA como una lista de actividades. Redáctala como un relato breve: 'El alumnado recibe el encargo de...' y luego describe las fases. Esto facilita la comprensión y la motivación.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Acuerda con el departamento los porcentajes de cada criterio en la nota final. Por ejemplo: proyectos 60%, observación 20%, pruebas escritas 10%, portfolio 10%. Asegúrate de que cada competencia específica tenga peso equilibrado. Deja constancia en el acta de departamento.

Tip: No ponderes cada criterio individualmente; agrupa por competencia. Así cumples la normativa y evitas cálculos farragosos. Ejemplo: CE1 (criterios 1.1, 1.2, 1.3) vale un 25% del total.

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

Redacta las medidas generales y específicas para alumnado con NEAE: adaptaciones de acceso (ej. materiales alternativos), enriquecimiento, refuerzo. Define el plan de recuperación: prueba escrita de conceptos o entrega de proyecto améioré. Incluye criterios para la evaluación extraordinaria.

Tip: Para la recuperación de Volumen, evita pedir exactamente el mismo ejercicio. Propón un proyecto similar pero con material diferente (pasar de arcilla a plastilina epoxi). Así verificas la competencia, no la memoria motriz.