

Educación plástica visual y audiovisual · 4.º

ESO · Castilla-La Mancha

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

Normativa Decreto 82/2022, de 12 de julio

Generado 11/07/2026 02:23

8 Competencias	14 Criterios	24 Saberes
--------------------------	------------------------	----------------------

Curso terminal de la etapa obligatoria con itinerarios diferenciados (académico y aplicado en algunas materias). Marca la frontera entre quienes seguirán a Bachillerato y quienes optarán por FP o el mundo laboral.

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	Educacion plastica visual y audiovisual
Curso	4.º ESO
Comunidad Autónoma	Castilla-La Mancha
Decreto autonómico	Decreto 82/2022, de 12 de julio
Particularidad	Sin particularidad autonómica destacada en la ficha.

2. Competencias específicas

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

CE.1 · Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas ha...

TEXTO OFICIAL

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

RESUMEN CLARO

El alumnado valora la importancia del patrimonio artístico y cultural y comprende la necesidad de su conservación.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras y manifestaciones artísticas significativas, identifica los valores que transmiten y explica por qué es importante proteger el patrimonio.

NO ES

No es memorizar listas de obras ni fechas. No es hacer una redacción genérica sobre el arte. Es reflexionar críticamente sobre el significado cultural y la necesidad de conservación.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado selecciona una obra de arte local, investiga su contexto histórico y elabora un breve informe argumentando por qué debe protegerse.

valorar

CE.2 · Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con alguna...

TEXTO OFICIAL

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

RESUMEN CLARO

El alumnado explica y compara sus obras propias con las de compañeros y con el patrimonio artístico, justificando sus opiniones.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza sus creaciones plásticas y las de otros, las compara con obras del patrimonio cultural y expone argumentos fundamentados sobre su proceso creativo.

NO ES

No es solo describir una obra o dar una opinión sin fundamento. No es repetir información histórica sin reflexión personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado presenta su proyecto de fotografía, explicando decisiones compositivas comparándolas con obras de artistas contemporáneos.

justificar

CE.3 · Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de ob...

TEXTO OFICIAL

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

RESUMEN CLARO

El alumnado observa y analiza obras visuales para desarrollar su sensibilidad y criterio artístico personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa detenidamente propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, identifica elementos, expresa su experiencia estética y amplía su imaginario visual.

NO ES

No es memorizar estilos ni fechas. No es copiar obras. Es mirar con intención y expresar lo que sugieren.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizar una fotografía de Chema Madoz explicando qué juegos visuales encuentra y qué sensación le provoca.

analizar

CE.4 · Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, d...

TEXTO OFICIAL

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza obras culturales y artísticas con respeto, extrayendo ideas para sus propias creaciones.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado observa y analiza el proceso, el resultado y el contexto de distintas producciones artísticas, identificando posibilidades creativas.

NO ES

No es describir sin interpretar, ni memorizar datos históricos sin reflexión personal.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Analizar un fotomontaje de Hannah Höch y crear un collage digital inspirado en su técnica y mensaje.

analizar

CE.5 · Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herr...

TEXTO OFICIAL

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza. Llevar a cabo una producción artística es el resultado de un proceso complejo que implica, además de la capacidad de introspección y de proyección de los propios pensamientos, sentimientos y emociones, el conocimiento de los materiales, las herramientas, las técnicas y los recursos creativos del medio de expresión escogido, así como sus posibilidades de aplicación.

RESUMEN CLARO

Crear obras artísticas propias, solos o en grupo, con intención y usando técnicas variadas.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado produce composiciones originales seleccionando materiales y técnicas según su intención, y reflexiona sobre el proceso creativo.

NO ES

No es copiar modelos ni limitarse a ejercicios técnicos sin un propósito expresivo o emocional.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar y pintar un autorretrato abstracto en acrílico que represente una emoción intensa, justificando los colores y formas.

producir

CE.6 · Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las...

TEXTO OFICIAL

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

RESUMEN CLARO

El alumnado usa el arte y la cultura de su entorno como inspiración para sus creaciones y para entender su propia identidad.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado analiza obras y tradiciones artísticas locales, identifica sus rasgos singulares y los incorpora en sus propios proyectos plásticos.

NO ES

No es copiar obras, memorizar datos de artistas ni hacer listas sin conexión con la creación propia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Investiga una artesanía típica de su pueblo y crea una obra contemporánea que la reinterpreta usando técnicas mixtas.

aplicar

CE.7 · Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, ...

TEXTO OFICIAL

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

RESUMEN CLARO

El alumnado aplica técnicas artísticas y tecnológicas para enriquecer el diseño de un proyecto creativo propio.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con técnicas plásticas y herramientas digitales, combinándolas de forma original para diseñar y realizar un proyecto artístico completo.

NO ES

No es copiar técnicas sin creatividad ni usar tecnología sin propósito artístico. Es integrar ambos con intención expresiva.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Diseñar un cartel digital combinando dibujo a mano y edición con GIMP para una exposición escolar.

aplicar

CE.8 · Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del pú...

TEXTO OFICIAL

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

RESUMEN CLARO

Compartir creaciones artísticas adaptadas al público para descubrir oportunidades de crecimiento personal.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y comparte producciones artísticas ajustando formato y mensaje al público, reflexionando sobre el impacto en su desarrollo.

NO ES

No es colgar trabajos sin tener en cuenta al espectador. No es solo decorar un mural. Es conectar intencionadamente con la audiencia.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Organizar una exposición de carteles sobre un tema social, adaptando el lenguaje visual al público juvenil del instituto.

comunicar

3. Criterios de evaluación

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Entender y reconocer las cualidades personales y sociales del emprendedor, desarrollando, a partir de su identificación, las propias capacidades emprendedoras.</p> <p>Analizar cómo factores históricos y sociales influyen en obras plásticas, visuales y audiovisuales, describiendo su función y valores transmitidos, con perspectiva de género.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta un análisis oral o escrito de una obra seleccionada, identificando su contexto, función y valores, incluyendo una reflexión sobre género.</p> <p><i>Contexto:</i> Investigación en grupo sobre una obra del patrimonio local, preparando una exposición para el aula.</p> <p><i>Evitar:</i> Omitir el análisis de la perspectiva de género al describir las obras.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Desarrollar aptitudes de trabajo en equipo, así como las habilidades sociales y emocionales necesarias para la realización de proyectos de emprendimiento y búsqueda de oportunidades.</p> <p>Valorar la importancia de la conservación patrimonial mediante el análisis guiado de obras de arte.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado redacta un análisis de una obra de arte que incluye una argumentación sobre la necesidad de su conservación.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras el estudio de obras seleccionadas, se pide un comentario guiado con apartado de conservación.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la descripción formal sin exigir una valoración explícita sobre la conservación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>
1.3	CE.1	<p>Aprender a trabajar, en la realidad económica y social de Castilla-La Mancha, de forma proactiva, anticipándose a los riesgos y buscando las oportunidades.</p>	
2.1	CE.2	<p>Comprender la dimensión social del emprendimiento, analizando su repercusión en el desarrollo de nuestro entorno, a través del estudio de las experiencias que existen en nuestra región.</p> <p>Explica la importancia del proceso creativo desde la realidad hasta la obra, superando estereotipos y respetando la diversidad cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una exposición oral o escrita donde justifica el proceso que va de la realidad a la producción artística, con respeto a la diversidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis y debate en clase de producciones propias y ajenas, destacando el proceso creativo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar únicamente el resultado estético final, ignorando la explicación razonada del proceso y la actitud respetuosa.</p>	<p>Exposición oral</p> <p>Verbo: explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Trabajar la creatividad y la innovación como valores fundamentales del emprendimiento, conociendo formas de emprender a partir de técnicas variadas, como la gamificación.</p> <p>Analizar de forma guiada producciones artísticas propias, de iguales y del patrimonio, desarrollando una mirada estética y respeto por la diversidad cultural.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis guiado (oral o escrito) de tres obras: una propia, una de un compañero y una del patrimonio, justificando su mirada estética y respeto por la diversidad.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado en grupo de tres obras (propia, compañero, patrimonio) con debate y respeto a la diversidad.</p> <p><i>Evitar:</i> Olvidar que el análisis debe incluir comparación con obras de iguales y del patrimonio, no solo la propia.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
2.3	CE.2	<p>Valorar la utilidad social y económica de proyectos de emprendimiento, teniendo en cuenta las necesidades sociales, a partir de la experimentación dentro del aula.</p>	
3.1	CE.3	<p>Valorar la importancia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible para el conjunto de la sociedad, analizando, entre otras, las actuaciones que se llevan a cabo desde nuestra comunidad autónoma.</p> <p>Seleccionar y describir propuestas plásticas de distintas épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género para enriquecer la cultura artística personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito de propuestas plásticas seleccionadas, describiéndolas y valorando su estética y perspectiva de género.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado selecciona una obra de cada época y la analiza en una ficha de observación grupal.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir descripción con análisis y omitir la perspectiva de género.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Desarrollar estrategias y acciones que fomenten el avance hacia modelos sostenibles e igualitarios, que eliminen, por ejemplo, brechas salariales, analizando los derechos de las personas trabajadoras, especialmente dentro de nuestra comunidad autónoma.</p> <p>Argumentar el disfrute personal al recibir arte, compartiendo emociones y opiniones con respeto.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral o escrita argumentando su disfrute estético y compartiendo impresiones personales con respeto.</p> <p><i>Contexto:</i> Debate guiado o presentación sobre una obra artística analizada en clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Los alumnos describen la obra en lugar de argumentar su disfrute personal.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: argumentar</p>
4.1	CE.4	<p>Reflexionar sobre las desigualdades que aparecen en las actividades económicas, empleando un espíritu crítico y constructivo.</p> <p>Identificar técnicas y lenguajes artísticos mediante el análisis de su contexto y proceso.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un informe analítico describiendo técnicas, lenguajes y contexto de una obra.</p> <p><i>Contexto:</i> Búsqueda guiada de información y debate sobre obras en clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir técnica artística con el material empleado, omitiendo el análisis del proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Analizar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Aplicar técnicas de emprendimiento y creatividad, proponiendo la puesta en marcha de un proyecto local de economía circular, haciendo uso de técnicas innovadoras en el aula.</p> <p>Analizar guiado los lenguajes de obras artísticas, conectar sus especificidades y aplicarlas creativamente en producciones propias.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito o audiovisual de obras diversas y una producción propia que integra los lenguajes analizados.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado, guiado por el docente, analiza obras de distintas épocas y culturas y crea una obra propia inspirada en ellas.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado confunde analizar con describir formalmente la obra.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
5.1	CE.5	<p>Valorar positivamente el consumo responsable como una herramienta para atajar el cambio climático y la desigualdad social, promoviendo actitudes socialmente responsables, mediante su implementación, tanto en entornos cercanos, como en otros simulados.</p> <p>Comunicar ideas y sentimientos mediante producciones artísticas experimentando con herramientas, técnicas y soportes, desarrollando comunicación y reflexión crítica.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, collage, fotografía, vídeo) donde experimenta con herramientas, técnicas y soportes para expresar ideas y sentimientos.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto de creación individual o colectivo experimentando con materiales para expresar una emoción o idea personal.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado estético sin considerar el proceso de experimentación y la reflexión crítica.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: comunicar</p>
5.2	CE.5	<p>Reconocer la importancia del desarrollo de políticas públicas para la mejora de nuestra sociedad de consumo, analizando su repercusión nacional, regional y local.</p> <p>Producir distintas obras artísticas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, y seleccionando técnicas y soportes adecuados al propósito.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística individual o colectiva acompañada de un texto escrito que justifica el proceso creativo, la selección de técnicas y soportes.</p> <p><i>Contexto:</i> Los alumnos eligen un tema, investigan técnicas, planifican y ejecutan una obra plástica, y presentan su proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>
6.1	CE.6	<p>Comprender la importancia del respeto a los derechos de los consumidores, identificando las distintas posibilidades de preservarlos y conociendo la posibilidad de recurrir a las organizaciones que, en los distintos ámbitos, desde el local al internacional, velan por la preservación de dichos derechos y pueden prestar asistencia ante una vulneración de los mismos.</p> <p>Explica la pertenencia cultural propia analizando formas y factores sociales en obras artísticas actuales.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado elabora una exposición oral o texto analizando los aspectos formales y sociales de una producción cultural actual, vinculándola con su propio contexto.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis guiado de obras actuales y debate sobre su reflejo de factores sociales y culturales.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado describe la obra sin relacionarla con su propia pertenencia cultural.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: explicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
6.2	CE.6	<p>Conocer y manejar documentos relacionados con operaciones habituales de consumo, trabajo y negocios, así como comprender los trámites habituales en las relaciones con las administraciones públicas, cumplimentándolos y tramitándolos, tanto de forma manual como telemática.</p> <p>Aplicar creativamente referencias culturales y artísticas locales en producciones propias con una visión personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción artística (dibujo, pintura, vídeo, etc.) que incorpora referencias culturales del entorno de manera creativa y muestra una visión personal.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado elabora una obra plástica o audiovisual inspirándose en el patrimonio cultural de su localidad.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado se limita a copiar referencias sin reinterpretación, y el docente no evalúa la creatividad en la aplicación.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Aplicar</p>

4. Saberes básicos

Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los géneros artísticos.	
2	Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.	
3	Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje visual como forma de comunicación y medio de expresión. Pensamiento visual.	
2	Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas.	
3	Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.	
4	La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.	
5	La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.	
6	Espacio y volumen. La luz como elemento formal y expresivo.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.	
2	Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. Formas poligonales. Curvas técnicas y enlaces.	
4	Aplicación en el diseño.	
5	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.	
6	Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso tanto en el arte como en el diseño; sus características funcionales y expresivas.	
7	Representación de las tres dimensiones en el plano. Introducción a los sistemas de representación	
8	El módulo como elemento constructivo. Tipos de módulo en diseño.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones.	
2	Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.	
3	La imagen a través de los medios de comunicación y las redes sociales	
4	Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.	
5	Edición digital de la imagen fija y en movimiento.	
6	Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo.	
7	Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.	

5. Rúbricas IA por competencia específica

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

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio co...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No reconoce los factores históricos o sociales que rodean las producciones culturales y artísticas. Muestra escaso o nulo interés por el patrimonio y no identifica la necesidad de su conservación.</p> <p><i>Ejemplo: En un comentario oral, no menciona ningún contexto histórico ni expresa opinión sobre la importancia de conservar una obra.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce de forma básica algún factor histórico o social en producciones seleccionadas. Muestra cierto interés por el patrimonio, pero su valoración de la conservación es superficial o incompleta.</p> <p><i>Ejemplo: Identifica la época de una obra pero no logra relacionarla con valores sociales; menciona que hay que conservar el patrimonio sin argumentar por qué.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Reconoce los principales factores históricos y sociales en ejemplos seleccionados, y valora la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico mediante argumentos fundamentados.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza una obra de arte explicando su contexto histórico y social, y redacta un párrafo justificando la necesidad de su conservación basándose en su valor testimonial.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Analiza críticamente ejemplos de manifestaciones culturales y artísticas, relacionándolos con valores actuales y proponiendo medidas concretas para su protección y difusión. Integra conocimientos de manera autónoma.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un informe comparativo entre dos obras de distintas épocas, destacando cómo reflejan valores sociales y proponiendo acciones específicas de conservación (ej. campaña de sensibilización, restauración).</i></p>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opin...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Describe de forma confusa o incompleta sus producciones y las de otros, sin compararlas ni justificar opiniones. No menciona el proceso creativo ni el diálogo intercultural. <i>Ejemplo: Intervención oral en la que solo nombra colores o formas, sin establecer relaciones ni valorar diferencias.</i>
2	En proceso	50-69%	Explica sus producciones y las de otros con ayuda, establece comparaciones básicas y ofrece justificaciones sencillas. Reconoce la existencia del proceso creativo, pero no profundiza en su importancia. <i>Ejemplo: Texto escrito donde compara dos obras señalando una similitud y una diferencia, con opinión superficial sobre cuál le gusta más.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica razonadamente sus producciones y las de sus iguales, las compara con obras del patrimonio y justifica sus opiniones. Valora el proceso desde la intención hasta la realización y reconoce el valor del intercambio cultural. <i>Ejemplo: Presentación oral en la que analiza su obra junto a una de un compañero y una obra del patrimonio, explicando cómo las decisiones tomadas afectaron al resultado final.</i>
4	Avanzado	90-100%	Explica, compara y justifica con argumentos complejos, integrando el patrimonio artístico y el diálogo intercultural. Evalúa críticamente el proceso creativo propio y ajeno, y propone mejoras para superar estereotipos o enriquecer la producción. <i>Ejemplo: Ensayo reflexivo donde contrasta su proceso creativo con el de un artista de otra cultura, identifica estereotipos visuales y sugiere alternativas inclusivas.</i>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enri...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Selecciona una obra pero no la describe ni analiza; no expresa disfrute estético ni muestra respeto hacia la propuesta. <i>Ejemplo: Elige una fotografía de un cartel publicitario y escribe: 'Me gusta' sin más comentarios.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe elementos básicos de la obra (color, forma) pero el análisis es superficial; expresa opinión personal sin argumentación ni conexión con el contexto artístico. <i>Ejemplo: Describe un cuadro de Frida Kahlo diciendo: 'Tiene colores vivos y un autorretrato'. Indica que le gusta pero no explica por qué.</i>
3	Adquirido	70-89%	Selecciona y describe con precisión propuestas plásticas, visuales o audiovisuales, analizando su intención expresiva y utilizando vocabulario específico de la materia; argumenta su disfrute estético mostrando respeto por la obra y su contexto. <i>Ejemplo: Analiza un cortometraje de animación identificando planos, montaje y simbolismo, y justifica su valoración personal refiriéndose a la emoción que le transmite la banda sonora.</i>
4	Avanzado	90-100%	Además de lo anterior, relaciona la obra con otras propuestas de diferentes épocas o lenguajes (plástico, visual, audiovisual), establece conexiones con su propio imaginario cultural o propone interpretaciones alternativas fundamentadas, demostrando una capacidad crítica y reflexiva que enriquece su cultura artística. <i>Ejemplo: Compara una instalación contemporánea con un bodegón barroco, explicando cómo ambas juegan con la percepción del espacio, y crea un breve vídeo ensayo donde vincula esas ideas con su experiencia personal en un museo.</i>

CE.4 · 20 %**Rubrica generica**

Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepc...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Identifica de forma muy limitada alguna técnica o lenguaje artístico, pero no logra describir el proceso, la intención ni el contexto de la producción. No establece relación entre la obra y su recepción, ni la utiliza como fuente de ideas.</p> <p><i>Ejemplo: Al observar una obra señalada por el docente, nombra solo el material (pintura) sin aportar más detalles.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Reconoce algunos rasgos de técnicas y lenguajes artísticos, y describe parcialmente el proceso o el contexto de la producción con ayuda. Realiza un análisis guiado que vincula, de forma simple, la intención con el resultado, pero aún no extrae ideas propias para su trabajo.</p> <p><i>Ejemplo: Tras una visita guiada a una exposición, señala dos técnicas usadas y explica el tema general, pero no justifica la elección técnica del artista.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Analiza de manera autónoma producciones culturales y artísticas, identificando técnicas, lenguajes e intenciones, así como el proceso y el contexto. Relaciona la recepción de la obra con sus características y utiliza sus hallazgos como fuente generadora de ideas para propuestas propias.</p> <p><i>Ejemplo: Analiza en un informe escrito una obra de arte callejero: describe la técnica (grafiti con plantilla), interpreta la intención crítica, sitúa el contexto urbano y esboza un boceto inspirado en esa obra.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Valora críticamente y compara diversas producciones culturales y artísticas, integrando el análisis del proceso, la técnica, la intención y el contexto con la recepción y el impacto social. Aplica los conocimientos adquiridos para generar respuestas originales y transferirlas a contextos nuevos, mostrando una actitud abierta y respetuosa.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un portafolio digital donde compara tres obras de distintas épocas y culturas, argumenta cómo cada una refleja su contexto, y diseña una propuesta artística propia que combina técnicas tradicionales y digitales para abordar un tema actual.</i></p>

CE.5 · 20 %**Rubrica generica**

Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Realiza producciones artísticas muy básicas, sin una intencionalidad clara y con escasa experimentación técnica. No logra expresar ideas o sentimientos de manera comprensible. El proceso creativo es mínimo o inexistente, y no justifica las decisiones tomadas.</p> <p><i>Ejemplo: Dibujo simple de un paisaje con un solo lápiz, sin planificación ni variación de trazo. No puede explicar qué quería transmitir.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explora con ayuda algunas herramientas y técnicas, pero la producción artística muestra una intencionalidad parcial. Logra expresar ideas o sentimientos de forma básica. Justifica oralmente el proceso creativo de manera sencilla, aunque con imprecisiones.</p> <p><i>Ejemplo: Composición de collage donde combina dos materiales (papel y tela) para representar 'alegría'. Explica que eligió colores vivos, pero no detalla el proceso de selección.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Realiza producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad, seleccionando adecuadamente herramientas, técnicas y soportes según la intencionalidad. Expresa ideas, emociones y sentimientos de forma clara. Justifica el proceso creativo mostrando reflexión crítica y autoconfianza.</p> <p><i>Ejemplo: Fotografía en blanco y negro de una sombra, utilizando iluminación direccional para transmitir soledad. Explica por escrito la elección de la técnica, el encuadre y el significado personal.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Integra y transfiere conocimientos y técnicas de manera innovadora en producciones artísticas complejas. Expresa con originalidad su visión del mundo, emociones y sentimientos, y presenta una justificación detallada del proceso creativo, incorporando referencias artísticas o culturales. Muestra capacidad de autocritica y sabe valorar el trabajo propio y ajeno.</p> <p><i>Ejemplo: Video-arte de tres minutos que combina stop motion con pintura acrílica para reflexionar sobre el paso del tiempo. Elabora un dossier que incluye bocetos, storyboard, referentes artísticos (F. Bacon, W. Kentridge) y autoevaluación del proceso.</i></p>

CE.6 · 20 %**Rubrica generica**

Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Identifica alguna referencia cultural o artística del entorno, pero no logra explicar su pertenencia al contexto ni utilizarla en producciones propias. <i>Ejemplo: Menciona una obra o artista local pero no justifica su elección ni la incorpora en un boceto.</i>
2	En proceso	50-69%	Explica de forma guiada su pertenencia a un contexto cultural analizando aspectos formales básicos, y utiliza alguna referencia en producciones propias de manera elemental. <i>Ejemplo: En una lámina describe elementos formales de una obra de su ciudad y los reproduce sin modificaciones significativas.</i>
3	Adquirido	70-89%	Explica autónomamente su pertenencia a un contexto cultural analizando aspectos formales y factores culturales, y utiliza creativamente referencias en producciones propias mostrando intención expresiva. <i>Ejemplo: Analiza una escultura pública considerando materiales, simbolismo y función social, y elabora un boceto que reinterpreta esa referencia en un nuevo contexto.</i>
4	Avanzado	90-100%	Explica con profundidad la pertenencia a múltiples contextos culturales, integrando referencias de forma original y crítica en producciones propias que muestran una identidad personal, cultural y social consolidada. <i>Ejemplo: Realiza un proyecto audiovisual donde combina referencias del arte urbano y la tradición local, justificando cada elección con argumentos estéticos y socioculturales.</i>

CE.7 · 20 %**Rubrica produccion**

Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriq...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Aplica las técnicas y recursos de forma mecánica o incompleta, sin incorporar tecnologías ni creatividad. El proyecto no se ajusta al objetivo propuesto o queda sin finalizar.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un collage en papel siguiendo un tutorial, pero no utiliza ninguna herramienta digital ni introduce variaciones personales. El resultado es desordenado y no responde al encargo inicial.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Emplea algunas técnicas y recursos artísticos básicos, e incorpora de forma guiada ciertas tecnologías. La creatividad es limitada y la integración de elementos es parcial, logrando un proyecto que cumple mínimamente el objetivo.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un fotomontaje digital combinando dos imágenes con un editor gratuito. Sigue las instrucciones paso a paso, pero la composición es simple y no explora otras posibilidades tecnológicas. Consigue presentar el tema solicitado.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Aplica de manera autónoma las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, integrando creativamente las tecnologías disponibles. El proyecto está bien diseñado, se ajusta al objetivo y muestra coherencia visual y conceptual.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y produce una animación stop-motion de 30 segundos, utilizando una app de edición, planificando el storyboard y añadiendo efectos de sonido. La obra transmite una idea original y cumple con los requisitos del proyecto.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Domina y combina con fluidez múltiples técnicas y tecnologías, explorando sus posibilidades expresivas de forma innovadora. El proyecto trasciende el objetivo inicial, mostrando una integración compleja, originalidad y capacidad de transferencia a otros contextos.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un videoclip experimental que combina grabación real, animación 3D y realidad aumentada, sincronizando imagen y música. Incluye una reflexión escrita sobre el proceso creativo y propone una adaptación para una exposición interactiva.</i></p>

CE.8 · 25 % **Rubrica generica**

Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>No comparte la producción o manifestación artística, o lo hace sin considerar la intención ni el público destinatario. La argumentación es ausente o irrelevante.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta la obra sin explicar su propósito ni a quién va dirigida, y no responde preguntas básicas sobre su elaboración.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Comparte la producción con cierta adaptación al público, pero la argumentación sobre usos y funciones es incompleta o poco fundamentada. La organización de la exposición es mejorable.</p> <p><i>Ejemplo: Explica que la obra es para adolescentes, pero no justifica las elecciones estéticas. La presentación tiene partes desordenadas.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Comparte la producción artística adaptando el proyecto a la intención y al público, argumenta de forma coherente los usos y funciones, expone el proceso y resultado final con organización y claridad.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un cartel para concierto juvenil explicando la paleta cromática, tipografía y composición según los gustos del público. La exposición sigue el proceso: bocetos, decisiones, resultado.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Comparte la producción artística con adaptación creativa y estratégica al público, argumenta críticamente las funciones, valora el impacto de su obra en el desarrollo personal y propone mejoras a partir de la retroalimentación.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una intervención efímera en el patio del instituto, analiza su recepción en redes sociales, reflexiona sobre cómo le ha ayudado a superar vergüenza escénica y sugiere variaciones para otros públicos.</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">• Ofrecer modelos 3D imprimibles y táctiles de esculturas emblemáticas para que el alumnado explore detalles formales y matéricos.• Incluir audiodescripciones de obras pictóricas y arquitectónicas seleccionadas, con énfasis en los símbolos y valores que transmiten.• Utilizar mapas interactivos geolocalizados que vinculen cada manifestación cultural con su contexto histórico y social, permitiendo navegar por líneas del tiempo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión	<ul style="list-style-type: none">• Elaborar un breve documental en vídeo, un cómic digital o una infografía interactiva que explique la relevancia de una obra patrimonial local.• Construir una maqueta o un diorama de un monumento, acompañado de una ficha interpretativa que relacione sus elementos con valores de la sociedad.• Diseñar una visita virtual comentada a un museo o yacimiento, analizando cómo las obras seleccionadas reflejan creencias y convicciones de su época.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none">• Presentar un catálogo diverso de manifestaciones (rupestre, clásica, islámica, contemporánea) para que cada estudiante elija la que más le conecte con su identidad.• Proponer un proyecto de 'adopción' de un elemento del patrimonio local (fuente, fachada, azulejo) para investigar su historia y proponer acciones de conservación reales.• Organizar un juego de simulación donde el alumnado actúe como gestores de patrimonio, debatiendo y decidiendo sobre la restauración y difusión de una obra con presupuesto limitado.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer imágenes, vídeos y textos de obras artísticas que ilustren el proceso creativo desde la intención hasta la realización. • Utilizar organizadores gráficos (como mapas de comparación o tablas) para analizar y contrastar producciones propias y ajenas. • Incluir audiodescripciones de obras y transcripciones de análisis para quienes precisen apoyos auditivos o de lectura.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente sus explicaciones en diversos formatos: exposición oral, vídeo, presentación digital, portfolio visual o texto escrito. • Proporcionar rúbricas con criterios claros que valoren tanto la argumentación como la comparación y la justificación. • Ofrecer organizadores de ideas o frases guía para estructurar la justificación del progreso creativo.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular las obras a analizar con los intereses del alumnado (arte urbano, cómic, videoclips, arte contemporáneo) para facilitar la conexión personal. • Dejar que elijan las obras de patrimonio cultural con las que comparar sus producciones, favoreciendo la autonomía. • Incorporar dinámicas de coevaluación donde los pares ofrezcan retroalimentación constructiva, promoviendo el diálogo intercultural.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido artístico	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer análisis audiovisuales comentados de obras maestras con subtítulos y lengua de signos superpuesta. • Facilitar fichas táctiles con relieve de texturas y patrones de obras escultóricas relevantes. • Proporcionar rutas de aprendizaje interactivas con enlaces a galerías virtuales y críticas de arte en formato podcast.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión del análisis y valoración estética	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir la creación de un 'sketchnote' o diario visual donde el alumno sintetice su experiencia estética mediante dibujo y texto breve. • Ofertar la opción de grabar un vídeo comentario (blog de arte) o un audio-crítica de una selección de obras. • Proponer la elaboración de un mapa conceptual digital con herramientas colaborativas que relacione las obras analizadas con los conceptos estéticos trabajados.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y compromiso con el análisis estético	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que cada alumno seleccione una obra de un banco curado que conecte con sus intereses previos (manga, grafiti, fotografía de moda, arte clásico). • Plantear un reto de 'crítica exprés' donde defiendan su valoración en un minuto ante un jurado de compañeros usando tarjetas de argumentos predefinidas. • Incorporar un sistema de insignias por niveles de análisis (descriptivo, interpretativo, crítico) que puedan canjear por materiales artísticos.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos artísticos y de los procesos de análisis.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer la misma obra en diversos formatos: imagen digital, reproducción impresa, modelo 3D (si es escultura) y descripción textual detallada, para que cada alumno acceda según su canal preferente. • Incluir vídeos comentados por artistas o historiadores del arte que expliquen las intenciones y el contexto, junto con transcripciones escritas y mapas conceptuales visuales de las técnicas empleadas. • Facilitar un glosario visual interactivo con términos clave (lenguaje plástico, técnicas, géneros) acompañado de ejemplos de obras y enlaces a recursos ampliatorios.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre su análisis y generación de ideas.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el análisis de una producción artística se entregue en formato de comentario escrito, podcast, videorreseña o presentación visual, según prefiera cada estudiante. • Solicitar la creación de un boceto o esquema visual que relacione las intenciones del artista con las técnicas y el contexto, en lugar de un texto lineal. • Proponer una actividad de reelaboración creativa: a partir de una obra analizada, crear una pieza propia (collage, fotomontaje, performance breve) que exprese una respuesta personal documentada con una breve justificación.
Implicación / motivación	Fomentar la motivación mediante opciones, relevancia personal y ajuste de desafíos.	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija entre un abanico de producciones culturales de diferentes épocas, estilos o culturas para analizar, conectando con sus intereses previos. • Incorporar la posibilidad de analizar obras de artistas locales o contemporáneos que aborden temas sociales actuales, aumentando la significatividad. • Establecer niveles de complejidad en las tareas de análisis: desde descripciones guiadas hasta interpretaciones críticas, permitiendo que cada estudiante avance a su ritmo.

CE.5

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido artístico.	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar ejemplos de producciones artísticas en formatos variados: originales físicos, reproducciones digitales de alta resolución, y descripciones auditivas de obras tridimensionales. • Ofrecer organizadores gráficos que desglosen las fases del proceso creativo (idea, boceto, selección de materiales, ejecución) con iconos y texto. • Proporcionar un glosario visual interactivo de herramientas, técnicas y soportes, con imágenes, definiciones breves y ejemplos de uso.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y producción artística.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre técnicas bidimensionales (dibujo, pintura, collage) o tridimensionales (modelado, ensamblaje) para la producción final. • Posibilitar la entrega del proceso creativo mediante diario visual, portfolio digital o grabación de vídeo comentando las decisiones artísticas. • Ofrecer la opción de trabajo individual o en pequeño grupo para la realización de la obra, con roles definidos (conceptualizador, técnico, comunicador).
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija la temática de su obra a partir de una lista amplia (identidad, emociones, crítica social, naturaleza) o proponga una propia justificada. • Establecer niveles de complejidad técnica para la misma intencionalidad expresiva (por ejemplo, monocromía vs. policromía, texturas simples vs. mixtas) para ajustar el desafío. • Conectar la producción artística con referentes del arte contemporáneo o local (visitas virtuales a museos, artistas invitados) para aumentar la relevancia cultural.

CE.6

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de las referencias culturales y artísticas del entorno.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un banco de recursos digitales con imágenes, audios descriptivos y vídeos cortos sobre obras patrimoniales locales para que cada alumno acceda según su preferencia sensorial. • Facilitar réplicas táctiles de esculturas o relieves significativos de la zona, acompañadas de fichas en braille o códigos QR con narración. • Presentar un mismo referente artístico (ej. una fachada modernista) mediante fotografías históricas, planos arquitectónicos y una recreación en 3D interactiva.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión y producción creativa a partir de las referencias culturales asimiladas.	<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar una intervención artística efímera (performance, instalación) en el centro que dialogue con una tradición local, documentándola en video o stop-motion. • Elaborar un blog o podcast colaborativo donde cada alumno analice y compare dos referentes culturales de su entorno, usando texto, voz e imágenes. • Producir un fanzine visual que combine dibujo, collage y tipografía inspirado en las singularidades de la artesanía o el arte callejero del barrio.
Implicación / motivación	Fomentar la motivación a través de la elección, la conexión personal y la relevancia social de las referencias culturales.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer un mapa cultural colaborativo en el que cada alumno elija y geolocalice un referente (mural, monumento, taller) que le resulte significativo, y explique por qué. • Organizar una exposición final abierta a la comunidad donde los alumnos exhiban sus creaciones y expliquen oralmente cómo su identidad se refleja en la obra, con posibilidad de usar cualquier formato. • Plantear un reto de reinterpretación: tomar una obra local del siglo XX y adaptarla al contexto actual (redes sociales, realidad virtual, grafiti) defendiendo las decisiones tomadas.

CE.7

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales en vídeo y texto sobre técnicas artísticas (acuarela, collage digital, etc.) para que el alumnado elija el formato que mejor comprenda. • Utilizar infografías interactivas que muestren ejemplos de lenguajes artísticos (arte digital, fotografía, pintura) y sus convenciones visuales. • Proporcionar materiales manipulativos (muestras de texturas, paletas de color físicas) junto con simuladores digitales de mezcla de colores o composición.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el proyecto artístico se presente en formato físico (maqueta, pintura) o digital (animación, diseño gráfico), según la preferencia del alumno. • Ofrecer opciones de documentación del proceso: diario visual, videoblog, o presentación oral con apoyo gráfico. • Incluir una autoevaluación mediante rúbrica y una reflexión escrita o audiovisual sobre el uso de tecnologías en el proyecto.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • Dejar que el alumnado elija la temática del proyecto artístico (arte urbano, naturaleza, identidad) para conectar con sus intereses. • Plantear un reto opcional de incluir una técnica mixta (fotografía y acuarela, o realidad aumentada) para quienes busquen mayor dificultad. • Mostrar referentes diversos (artistas contemporáneos de diferentes culturas) y permitir que cada estudiante investigue uno que le inspire.

CE.8

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación (el qué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar ejemplos de manifestaciones artísticas (vídeos, imágenes, textos) adaptadas a distintos públicos: infantil, juvenil, adulto, experto. • Ofrecer organizadores gráficos (fichas, mapas de empatía) para analizar características del público destinatario y su relación con la intención artística. • Proporcionar tutoriales en vídeo y guías escritas sobre técnicas de presentación y montaje expositivo adaptadas al espacio disponible (aula, sala de exposiciones, entorno digital).
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión (el cómo del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija entre presentación oral con apoyo visual, videoocreación, portfolio digital interactivo o instalación artística para compartir su proyecto. • Ofrecer plantillas de guión expositivo y rúbricas de autoevaluación centradas en la adecuación al público destinatario. • Facilitar la grabación de audio o vídeo como alternativa a la exposición oral en directo, con posibilidad de subtítulo o lengua de signos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación (el porqué del aprendizaje).	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado elija el público destinatario real (compañeros de otro curso, familias, comunidad local o redes sociales escolares) para su proyecto. • Vincular el proyecto a un tema de interés social o cultural del entorno cercano (patrimonio local, problemáticas juveniles, efemérides) para aumentar la relevancia. • Ofrecer opciones en la técnica artística (dibujo, pintura, fotografía, modelado, instalación, vídeo) para que cada estudiante seleccione la que mejor exprese su intención.

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

Identificar el decreto autonómico de la ESO y el anexo específico de EPVA para 4.º ESO. Localizar las competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Tip: Descarga también la guía de evaluación competencial de tu CCAA; suele tener tablas de concreción.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Transcribir en una tabla las 8 competencias específicas y sus 16 criterios de evaluación asociados, numerándolos. Verificar que cada criterio se vincula al menos a una competencia clave.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, saberes, trimestre, instrumento. Te ahorrará rehacer.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Seleccionar los criterios esenciales para la calificación (mínimo 2 por CE) y asignar instrumentos variados: proyectos plásticos, análisis de obras, portafolios, pruebas prácticas.

Tip: No pongas más de 4 instrumentos diferentes por trimestre; el alumnado se pierde.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 1-2 horas

Repartir los 17 saberes en 4 bloques (expresión plástica, visual, audiovisual, cultura) a lo largo de 3 trimestres, asegurando progresión y cobertura completa.

Tip: Agrupa saberes afines en situaciones de aprendizaje; no los fragmentes en exceso.

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

Para cada trimestre, planificar una situación de aprendizaje que integre 2-3 CE, criterios y saberes. Incluir producto final (ej. cartel, cortometraje, exposición).

Tip: Aprovecha el Día Internacional (ej. Pintura, Cine) como contexto motivador.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento

1 hora

Definir peso de cada criterio de evaluación en la nota final (sumatorio 100%) y acordar con el departamento el valor de instrumentos comunes.

Tip: Que la ponderación de saberes conceptuales no supere el 30%; prioriza la creación y análisis.

Paso 7 · Documentar atención a la diversidad y recuperación

1 hora

Redactar medidas DUA, adaptaciones para NEAE y plan de recuperación: diseño de actividades de refuerzo, prueba escrita u oral en periodo extraordinario.

Tip: Incluye rúbricas simplificadas para alumnado que requiera apoyo.

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.