

Expresion artistica · 2.º ESO · Comunidad de Madrid

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

Normativa Decreto 65/2022, de 20 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 11/07/2026 00:43

4 Competencias	9 Criterios	48 Saberes	3 SDAs
--------------------------	-----------------------	----------------------	------------------

Curso de consolidación: el alumnado ya conoce el sistema LOMLOE pero aún se está afianzando en el razonamiento abstracto. Aparece la primera evaluación con bloque de pendientes para quien arrastra dificultades de 1.º.

Índice

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

1. Resumen normativo

Materia	Expresion artistica
Curso	2.º ESO
Comunidad Autónoma	Comunidad de Madrid
Decreto autonómico	Decreto 65/2022, de 20 de julio
Particularidad	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
Referencia normativa	Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

2. Comparativa Comunidad de Madrid vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Madrid no ha publicado decreto propio para Expresión Artística en 2º ESO, por lo que aplica íntegramente el currículo estatal del RD 217/2022.

Mantiene del BOE

Se mantiene exactamente el currículo del Real Decreto 217/2022, incluyendo competencias específicas, criterios de evaluación y saberes básicos.

Implicación para tu programación: La programación didáctica debe basarse exclusivamente en los elementos curriculares del BOE, sin adaptaciones autonómicas. Se recomienda verificar posibles actualizaciones autonómicas futuras.

3. Competencias específicas

Expresión Artística

CE.1 · Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de...

TEXTO OFICIAL

Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico.

RESUMEN CLARO

Analizar obras de arte para entenderlas y disfrutarlas mejor.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado describe, contextualiza y valora obras artísticas, desarrollando una mirada crítica y personal.

NO ES

No es memorizar fechas ni estilos. No es dar una opinión sin fundamento. Es explicar qué ve, por qué se hizo y qué le produce.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Observan una fotografía de la serie 'Sin título' de Cindy Sherman, describen sus elementos, investigan su contexto y escriben una valoración personal.

analizar

CE.2 · Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, he...

TEXTO OFICIAL

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

RESUMEN CLARO

Experimentar con técnicas artísticas para construir un repertorio propio y saber elegir.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado prueba distintas técnicas gráfico-plásticas, materiales y lenguajes, explora sus posibilidades expresivas y selecciona las más adecuadas a cada proyecto.

NO ES

No es copiar obras ni dominar una técnica de memoria. No es dibujar sin criterio, sino experimentar y decidir con intención.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Representar una emoción (alegría, rabia) con tres técnicas distintas (lápiz, tinta, collage) y justificar la elección final.

aplicar

CE.3 · Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguaj...

TEXTO OFICIAL

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

RESUMEN CLARO

El alumnado analiza medios audiovisuales para elegir el más adecuado según su intención.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado experimenta con diferentes técnicas y formatos audiovisuales, identifica sus lenguajes y herramientas, y selecciona los más apropiados para cada propósito.

NO ES

No es memorizar nombres de equipos ni ver vídeos pasivamente; se trata de usar activamente los medios para expresar ideas.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

Cada alumno graba un microcorto en dos estilos distintos (ej. documental y ficción) y justifica sus decisiones.

analizar

CE.4 · Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención prev...

TEXTO OFICIAL

Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades que puedan derivarse de esta actividad.

RESUMEN CLARO

El alumnado crea obras artísticas en equipo o solos, eligiendo técnicas y adaptándose al público para compartirlas y reflexionar sobre su utilidad personal o profesional.

QUÉ HACE EL ALUMNADO

El alumnado diseña y realiza producciones artísticas (individuales o grupales) usando diversas técnicas, incluido el cuerpo, partiendo de una idea previa y ajustándose a las condiciones de realización y al público.

NO ES

No es solo dibujar libremente sin objetivo. No es repetir una técnica sin pensar en quién lo verá. No es una actividad sin reflexión posterior.

EJEMPLO DE ACTIVIDAD

El alumnado diseña y representa una coreografía grupal sobre un tema, adaptándola al espacio y al público del festival del centro.

crear

4. Criterios de evaluación

Expresión Artística

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.1	<p>Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</p> <p>Analizar obras artísticas de distintas épocas y valorar su proceso y resultado con apertura.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un análisis escrito de una obra, incluyendo contexto, descripción y valoración personal.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras observar imágenes de obras de diferentes culturas, los alumnos redactan un análisis individual.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir análisis con mera descripción estética, omitiendo contextualización y valoración del proceso.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.</p> <p>Valorar críticamente hábitos, gustos y referentes artísticos de distintas épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y vínculo con el presente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado expone oralmente una comparación crítica de hábitos, gustos y referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y vínculo con el presente.</p> <p><i>Contexto:</i> Se presentan imágenes de obras artísticas de distintas épocas y culturas; el alumnado prepara y realiza una exposición oral comparándolas con referentes actuales.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado describe las obras sin emitir un juicio crítico personal sobre su valor o evolución.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: valorar</p>
2.1	CE.2	<p>Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</p> <p>Participar activa y creativamente en la experimentación con diversas técnicas gráfico-plásticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza exploraciones prácticas con diferentes técnicas, soportes y herramientas, mostrando iniciativa y creatividad.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de arte: experimentación libre con material variado.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado estético en lugar del proceso exploratorio.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Explorar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.2	CE.2	<p>Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</p> <p>El alumnado crea obras gráfico-plásticas eligiendo intencionadamente técnicas y soportes según su propósito expresivo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una composición gráfico-plástica original donde justifica la selección de materiales y técnicas en función de la intención expresiva.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de técnicas mixtas: el alumno elige entre acrílicos, pasteles, collage, etc., para expresar una emoción.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la pulcritud técnica ignorando la coherencia entre intención y medios.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Elaborar</p>
3.1	CE.3	<p>Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.</p> <p>Participar activamente en la exploración de medios audiovisuales, analizando sus lenguajes, herramientas y fines para ampliar recursos expresivos.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una ficha de análisis de un fragmento audiovisual identificando medio, técnica, formato e intención comunicativa.</p> <p><i>Contexto:</i> Visionado guiado de un cortometraje y elaboración individual de una ficha de análisis.</p> <p><i>Evitar:</i> Se suele valorar la creatividad del producto final sin verificar que el alumno ha identificado correctamente las herramientas y fines del lenguaje audiovisual.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
3.2	CE.3	<p>Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados.</p> <p>Realizar producciones audiovisuales individuales o colaborativas usando herramientas digitales con intención expresiva, siguiendo un proyecto previo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un proyecto audiovisual en el que asume un rol, selecciona herramientas digitales y obtiene un resultado creativo y ajustado a lo planificado.</p> <p><i>Contexto:</i> El alumnado trabaja en grupos para planificar y grabar un cortometraje o videoarte.</p> <p><i>Evitar:</i> Se tiende a evaluar solo la calidad técnica del vídeo, ignorando la intención expresiva y el proceso de selección de herramientas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>
4.1	CE.4	<p>Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.</p> <p>Crear una obra artística planificando fases y eligiendo técnicas según la intención y el público.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un producto artístico final con una memoria del proceso que justifica decisiones técnicas y adaptación al público.</p> <p><i>Contexto:</i> Trabajo por proyectos en grupo: desde la idea hasta la exposición final.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el resultado estético ignorando la planificación y selección de técnicas.</p>	<p>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: crear</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.2	CE.4	<p>Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los procesos realizados y los logros alcanzados.</p> <p>Exponer y valorar críticamente el proceso de creación artística, compartiendo logros y dificultades.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado presenta oralmente su producto artístico final, explicando el proceso, dificultades, progresos y logros alcanzados.</p> <p><i>Contexto:</i> Exposición en grupo-clase o pequeño grupo, con soporte visual o verbal.</p> <p><i>Evitar:</i> El alumnado se limita a mostrar la obra sin reflexionar sobre el proceso creativo ni valorar críticamente su trabajo.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: Comunicar</p>
4.3	CE.4	<p>Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</p> <p>Expresar una opinión razonada y respetuosa sobre oportunidades artísticas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado expresa oralmente su opinión razonada y respetuosa sobre las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que ofrece la actividad artística.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras una creación artística, los alumnos comparten sus reflexiones en grupo.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la identificación de oportunidades sin exigir una opinión razonada y respetuosa.</p>	<p>Exposicion oral</p> <p>Verbo: expresar</p>

5. Saberes básicos

Expresión Artística

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	
2	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura:	
3	Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores.	
4	Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera.	
5	Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.	
6	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
7	Técnicas de estampación:	
8	Monotipia plana.	
9	Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
10	El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.	
11	Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.	
12	El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.	
13	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	
14	Técnicas básicas de modelado de volúmenes:	
15	Generar un volumen por adición o sustracción de material.	
16	El molde y el vaciado.	
17	Modelado a mano.	
18	El torno.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
19	El arte del reciclaje:	
20	Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.	
21	Arte y naturaleza.	
22	Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráficas. Prevención y gestión responsable de los residuos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:	
2	Identificación del objetivo.	
3	Selección y recopilación de información. Fuentes de información.	
4	Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.	
5	Concreción del guion o proyecto.	
6	Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	
7	La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.	
8	Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).	
9	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.	
10	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.	
11	Publicidad:	
12	Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.	
13	Funciones y tipología de la publicidad.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Narrativa de la imagen fija:	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.	
3	La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.	
4	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).	
5	Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	
6	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.	
7	La imagen secuenciada.	
8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
9	Narrativa audiovisual:	
10	Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.	
11	El guion y el story-board .	
12	Técnicas básicas de animación: stop-motion.	
13	Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.	

6. Rúbricas IA por competencia específica

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

CE.1 · 20 % Rubrica generica

Analizar manifestaciones artísticas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	Reconoce elementos aislados de la obra, pero no la contextualiza ni describe aspectos esenciales. Su valoración es ausente o genérica (ej: "me gusta"). <i>Ejemplo: Ante una pintura del Romanticismo, solo identifica el autor y el título; no menciona el contexto histórico ni los elementos formales.</i>
2	En proceso	50-69%	Realiza una descripción parcial de la obra y un intento de contextualización, pero el análisis es superficial. La valoración se limita a impresiones personales sin justificación. <i>Ejemplo: Describe el uso del color en una escultura contemporánea, pero no la relaciona con el movimiento artístico al que pertenece.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza manifestaciones artísticas contextualizándolas (época, cultura), describe sus aspectos esenciales (técnica, composición, significado) y valora de forma razonada el proceso de creación y el resultado final. <i>Ejemplo: Comentario escrito de 200 palabras sobre una obra del Impresionismo: sitúa la obra en el París del siglo XIX, explica la pincelada suelta y la luz natural, y valora cómo la técnica refleja la fugacidad del instante.</i>
4	Avanzado	90-100%	Realiza un análisis exhaustivo que integra múltiples perspectivas (contexto histórico, cultural, técnico y simbólico) y establece conexiones con otras manifestaciones artísticas o con su propia experiencia. Valora críticamente la obra y su proceso creativo, transfiriendo el análisis a contextos no trabajados. <i>Ejemplo: Compara una instalación contemporánea con una obra barroca para explicar cómo el contexto social influye en el lenguaje artístico, y elabora una reflexión personal sobre el papel del arte en la actualidad.</i>

CE.2 · 20 %**Rubrica generica**

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y ...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Participa en la exploración de técnicas gráfico-plásticas de forma pasiva, sin iniciativa ni confianza. Reproduce modelos dados sin adaptarlos y no selecciona técnicas en función de una intención expresiva.</p> <p><i>Ejemplo: Copia un dibujo con lápiz de grafito, sin variar el trazo ni probar otros materiales.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explora algunas técnicas gráfico-plásticas con ayuda del docente, mostrando interés pero poca autonomía. En sus producciones, la intención expresiva es vaga y la selección de técnicas no siempre es coherente.</p> <p><i>Ejemplo: Prueba dos técnicas (acuarela y rotulador) siguiendo instrucciones, pero el resultado no transmite una emoción clara.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Participa con iniciativa, confianza y creatividad en la exploración de diversas técnicas. Elabora producciones gráfico-plásticas determinando una intención expresiva y seleccionando las técnicas más adecuadas de forma razonada.</p> <p><i>Ejemplo: Presenta un collage sobre 'la inquietud' usando papeles rasgados, tinta y lápiz, explicando cómo cada material refuerza la sensación.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Explora de forma autónoma y sistemática una amplia gama de técnicas, integrándolas de manera original en producciones complejas. Selecciona con criterio crítico las técnicas según la intención y transfiere lo aprendido a contextos personales o interdisciplinarios.</p> <p><i>Ejemplo: Crea una serie de tres obras combinando grabado y acrílico para expresar 'identidad', justificando en un portafolio la relación entre técnica y mensaje.</i></p>

CE.3 · 20 %**Rubrica generica**

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Explora de manera muy guiada un único medio o técnica, con dificultad para identificar herramientas básicas. No distingue los fines comunicativos. Participa sin iniciativa ni confianza, y las producciones, si las hay, son muy elementales o incompletas.</p> <p><i>Ejemplo: Prueba un solo filtro en una imagen digital sin ajustar ningún parámetro y no explica para qué podría servir.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explora varios medios o técnicas con ayuda puntual, identifica algunas herramientas y distingue parcialmente los fines, aunque con imprecisiones. Participa con iniciativa en tareas grupales pero no asume funciones definidas. Las producciones son sencillas y presentan algún error técnico.</p> <p><i>Ejemplo: Graba un vídeo corto con el móvil siguiendo instrucciones y reconoce que sirve para contar una historia, pero no ajusta la iluminación ni el encuadre.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explora autónomamente diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, identifica correctamente las herramientas y distingue sus fines comunicativos. Selecciona los recursos más adecuados a una intención dada. Realiza producciones audiovisuales sencillas asumiendo un rol específico y con calidad técnica aceptable.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un anuncio publicitario breve usando cámara, micrófono y software de edición básico, y explica por qué eligió cada herramienta para transmitir el mensaje.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Explora de forma creativa y combinada medios, técnicas y formatos, integrando lenguajes audiovisuales de manera innovadora. Evalúa críticamente la selección de recursos y los transfiere a nuevos contextos expresivos. Produce obras audiovisuales complejas asumiendo diferentes roles en colaboración, con calidad técnica y coherencia narrativa.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un cortometraje que combina animación, imagen real y efectos digitales, y justifica las decisiones técnicas y expresivas en una memoria escrita.</i></p>

CE.4 · 25 % Observación sistemática

Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realiz...

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>El producto artístico es esbozado o incompleto, carece de fases definidas o no responde al motivo propuesto. La exposición no se realiza o es confusa, y no identifica oportunidades vinculadas al ámbito artístico.</p> <p><i>Ejemplo: Boceto sin finalizar de un mural colectivo, sin presentación oral ni identificación de profesiones relacionadas.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>El producto artístico se realiza siguiendo las fases indicadas, pero la selección de técnicas y herramientas es limitada o poco adaptada al público. La exposición es básica, y las oportunidades de desarrollo se mencionan de forma general.</p> <p><i>Ejemplo: Maqueta de escenografía grupal, con exposición breve que enumera trabajos como 'actor' o 'diseñador' sin relacionarlos con el proyecto.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Creación de un producto artístico completo, individual o grupal, que responde al motivo y a las indicaciones, utilizando técnicas y herramientas adecuadas. Expone el resultado valorando el proceso y el público destinatario. Identifica varias oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional vinculadas a la actividad.</p> <p><i>Ejemplo: Cortometraje de 3 minutos sobre la igualdad de género, con storyboard, rodaje y montaje; exposición oral que explica decisiones técnicas y recepción del público; lista de al menos cinco perfiles profesionales (guionista, cámara, editor, etc.) y su relación con el proyecto.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Creación de un producto artístico original y bien resuelto, integrando de forma creativa técnicas y herramientas, y adaptando el diseño a las características del público de manera intencionada. La exposición es persuasiva, reflexiona críticamente sobre el proceso y propone mejoras. Identifica y analiza oportunidades de desarrollo, estableciendo conexiones con otros ámbitos y proponiendo itinerarios formativos o profesionales.</p> <p><i>Ejemplo: Performance grupal sobre el cambio climático, con vestuario reciclado, iluminación y sonido; exposición que incluye una autoevaluación del trabajo colaborativo y sugerencias de mejora; informe escrito que vincula la experiencia con estudios superiores en arte dramático, gestión cultural o ingeniería de sonido.</i></p>

Secuenciación trimestral

Trimestre 1 · Fundamentos de la Expresión y Técnicas Gráfico-Plásticas 35 h

SDA RECOMENDADA

Bitácora de un artista: Creación de un cuaderno de artista que explore las técnicas clásicas y de vanguardia.

SABERES PRINCIPALES

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas (lápices, carboncillo, pastel) y húmedas (tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera).
- Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación: monotonía plana; procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas.
- 1.2: Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos.
- 2.1: Participar en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas.
- 2.2: Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa.
- 4.1: Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Analizar manifestaciones artísticas.
- CE.2: Explorar posibilidades expresivas gráfico-plásticas.
- CE.4: Crear producciones artísticas.

EVALUACIÓN

Evaluación procesual del cuaderno de técnicas, rúbrica de composición cromática y prueba teórica sobre historia del grabado.

Trimestre 2 · Diseño, Volumen y Arte Urbano

35 h

SDA RECOMENDADA

Diseño para el cambio: Creación de una campaña publicitaria social que incluya una maqueta volumétrica y un diseño gráfico inclusivo.

SABERES PRINCIPALES

- Pintura mural: desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.
- El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy.
- Técnicas básicas de modelado de volúmenes: adición, sustracción, molde, vaciado, modelado a mano y el torno.
- La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.
- Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía e iniciación al diseño inclusivo.
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos; funciones y tipología.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Analizar manifestaciones artísticas (muralismo y graffiti).
- 2.1: Exploración de técnicas de modelado.
- 4.1: Diseñar las fases del proceso en proyectos de diseño.
- 4.3: Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico y el diseño.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1: Análisis de contextos artísticos urbanos.
- CE.2: Dominio del volumen y la forma.
- CE.4: Proyectos de diseño y publicidad.

EVALUACIÓN

Portfolio de diseño geométrico, evaluación de la pieza escultórica y análisis crítico de piezas publicitarias.

Trimestre 3 · Narrativa Visual, Fotografía y Medios Audiovisuales 35 h

SDA RECOMENDADA

Eco-Cine: Realización de un cortometraje en stop-motion utilizando materiales reciclados y técnicas de fotografía experimental.

SABERES PRINCIPALES

- Narrativa de la imagen fija: encuadre, planificación, puntos de vista y angulación.
- La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.
- Fotografía analógica (cámara oscura, fotogramas) y técnicas experimentales (cianotipia o antotipia).
- Fotografía digital: el fotomontaje digital y tradicional.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano, montaje, guion y story-board.
- Técnicas básicas de animación: stop-motion y recursos digitales para vídeo-arte.
- El arte del reciclaje: productos ecológicos, sostenibles e innovadores; arte y naturaleza.

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Participar en la exploración de medios y técnicas audiovisuales.
- 3.2: Realizar producciones audiovisuales individuales o colaborativas.
- 4.1: Seleccionar técnicas y herramientas para el producto final.
- 4.2: Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.3: Explorar medios y lenguajes audiovisuales.
- CE.4: Producción y exposición de proyectos finales.

EVALUACIÓN

Rúbrica del proyecto audiovisual (guion y montaje), calidad técnica de la cianotipia y presentación oral del proyecto final.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Captura tu Madrid

Un videominuto artístico para redescubrir la ciudad

Reto central: Crear un videominuto artístico (máximo 1 minuto) que muestre una interpretación personal de un espacio de Madrid, integrando dibujos, fotografías y secuencias de vídeo, con música y voz en off, para ser proyectado en la exposición virtual del centro.

Contexto. El departamento de actividades culturales del instituto quiere organizar una exposición virtual titulada 'Miradas de Madrid' para la jornada de puertas abiertas, donde se muestren interpretaciones artísticas de espacios significativos de la ciudad realizadas por el alumnado. El reto es crear un videominuto que combine técnicas gráfico-plásticas y audiovisuales.

Recursos: Papel, lápices, gomas, acuarelas, pinceles, tijeras, pegamento · Cámara de móvil o tableta · Software de edición de vídeo (CapCut, OpenShot, iMovie) · Micrófono externo (opcional) · Ordenador con proyector para visionado · Rúbricas de evaluación impresas o digitales

Transversales: Educación patrimonial y competencia digital (creación y edición de contenido audiovisual).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo del departamento de actividades culturales: crear un videominuto para la exposición 'Miradas de Madrid'. Se visionan ejemplos de vídeos artísticos breves. Se formula la pregunta guía. Los equipos eligen un espacio de Madrid de su interés y justifican su elección en un párrafo. <i>Evidencia:</i> Justificación escrita de la elección del espacio.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres prácticos: (1) técnicas gráfico-plásticas: dibujo rápido del natural, mancha, texturas con acuarela y collage. (2) medios audiovisuales: encuadre, planificación, grabación con móvil, nociones de edición. Cada alumno realiza ejercicios breves y los guarda en su cuaderno de proceso. <i>Evidencia:</i> Ejercicios de técnica gráfica y pruebas de encuadre.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos investigan su lugar (fotografías, apuntes) y producen los elementos gráficos (ilustraciones, collages) y audiovisuales (grabaciones de vídeo, tomas de detalle) que usarán en el videominuto. Se realiza el guión y el storyboard definitivo. <i>Evidencia:</i> Materiales recogidos (fotos, vídeos, bocetos) y storyboard final.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Edición del videominuto: montaje de clips, incorporación de ilustraciones, música, voz en off. Se exporta en formato adecuado. Se prepara una breve presentación oral para la fase siguiente. <i>Evidencia:</i> Videominuto final (archivo o enlace).
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Proyección de todos los vídeos en clase. Coevaluación mediante rúbrica. Cada alumno completa una reflexión individual sobre el proceso, lo aprendido y las oportunidades detectadas. Se asignan niveles de logro a los criterios evaluados. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y reflexión escrita individual.

SDA 2 · Tu barrio en un fotograma

Arte urbano y datos propios para reivindicar el patrimonio de Madrid

Reto central: Diseñar y realizar una investigación social sobre la percepción del arte urbano en el barrio, analizar los datos obtenidos y producir un reportaje audiovisual que presente los hallazgos y propuestas para su conservación y difusión.

Contexto. El alumnado descubre que en su barrio hay murales, grafitis y obras de arte público que a menudo pasan desapercibidas. Muchas asociaciones vecinales reclaman más atención hacia este patrimonio. El reto es investigar su percepción social y crear un documento audiovisual que lo ponga en valor.

Recursos: Dispositivos móviles o cámaras para grabación · Ordenadores con software de edición (DaVinci Resolve, OpenShot o similar) · Plantilla de encuesta en papel o Google Forms · Material para storyboard (papel, rotuladores) · Rúbrica de evaluación impresa

Transversales: Educación para la ciudadanía (participación vecinal, patrimonio) y competencia digital (edición de vídeo, tratamiento de datos).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	2 sesiones	Presentación del reto: ¿qué arte urbano hay en nuestro barrio? Visionado de ejemplos. Lluvia de ideas sobre preguntas de investigación. El alumnado plantea hipótesis y diseña la encuesta (papel/digital) que pasarán a vecinos y comerciantes. <i>Evidencia:</i> Cuaderno de campo con preguntas iniciales y borrador de la encuesta.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller de lenguaje audiovisual: tipos de plano, movimientos de cámara, sonido. Taller de análisis de obra: cómo describir y contextualizar un mural. Práctica con encuestas: simulación de recogida y análisis básico (frecuencias, porcentajes). <i>Evidencia:</i> Ejercicios de análisis de imágenes fijas y prueba piloto de encuesta.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Salida al barrio (o trabajo virtual con Google Maps/Street View si no es posible) para fotografiar murales, pasar la encuesta a viandantes, y grabar entrevistas breves. De vuelta en el aula, vuelcan y analizan los datos (tablas, gráficos) y seleccionan las imágenes clave. <i>Evidencia:</i> Fichas de cada obra con datos, encuestas cumplimentadas y registros audiovisuales.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Montaje del reportaje: edición de vídeo, inserción de gráficos con datos, locución en off. Elaboración del guion final y postproducción. Se prepara la defensa para la audiencia real. <i>Evidencia:</i> Archivo de vídeo terminado y guion escrito.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Proyección del reportaje en clase (o ante la audiencia real si es posible). Debate y coevaluación mediante rúbrica. Cada equipo recibe feedback y asigna niveles de logro a sus criterios. <i>Evidencia:</i> Rúbrica de coevaluación cumplimentada y diana de autoevaluación.

SDA 3 · Dibuja tu Madrid oculto

Fanzine colectivo para reivindicar rincones con historia

Reto central: Investigar un rincón con historia del barrio, documentarlo gráficamente y diseñar un fanzine colectivo que se entregará a la asociación vecinal del distrito, contribuyendo a la puesta en valor del patrimonio local.

Contexto. El centro quiere colaborar con la Asociación de Vecinos en la recuperación de la memoria del barrio. Muchos espacios ignorados (plazas, mercados, fachadas) esconden historias que merecen ser contadas. El alumnado propone un fanzine artesano que recorra esos lugares y se entregue a la asociación.

Recursos: Ejemplares reales de fanzines madrileños (pueden ser digitales) · Material de dibujo: lápices, rotuladores, témperas, papeles de colores, revistas para collage · Cámara de fotos o dispositivos móviles para documentar · Programas de edición de imágenes básicos (opcional) · Grapadora, hilo y aguja para encuadernación

Transversales: Educación para la ciudadanía (participación comunitaria, valoración del patrimonio local); Educación en comunicación audiovisual (narrativa gráfica).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo de la asociación vecinal: crear un fanzine que dé visibilidad a un rincón olvidado del barrio. Se muestra un fanzine histórico de la Movida Madrileña y se formula la pregunta guía. Los equipos eligen un espacio de su barrio (posible: plaza, mercado, fachada) y lo proponen al grupo. <i>Evidencia:</i> Lista de espacios propuestos con justificación inicial en el cuaderno de bitácora.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Taller de análisis de fanzines reales (se analiza un ejemplar por equipo usando una ficha guía: contexto, elementos plásticos, narrativa). También se practican técnicas gráfico-plásticas: dibujo gestual, collage, lettering. Se explican los fundamentos de la imagen secuenciada (viñetas, transiciones). <i>Evidencia:</i> Ficha de análisis del fanzine modelo (criterio 1.1) y tres ejercicios de técnicas (boceto, collage, lettering).
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Cada equipo investiga su espacio: recopila fotografías (propias o de archivo), datos históricos y entrevistas informales a vecinos o comerciantes. Diseñan un storyboard del fanzine (distribución de páginas, bocetos de cada viñeta). Se realiza una puesta en común para recibir retroalimentación del grupo. <i>Evidencia:</i> Dossier de investigación (fotos, notas) y storyboard del fanzine.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Los equipos producen las páginas finales del fanzine: dibujan, pintan, collages, textos. Montan la maqueta y la encuadernan artesanalmente. Preparan la presentación oral para la audiencia (asociación y familias). <i>Evidencia:</i> Fanzine completo y guion de la presentación oral.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Exposición del fanzine a la asociación vecinal (o grabación si no es posible presencial). Cada equipo presenta su página y explica el proceso. Coevaluación entre equipos y autoevaluación con escala 1-4 para cada criterio. Se asigna el nivel de logro final. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada por el docente y autoevaluación del alumnado.

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 de las manifestaciones artísticas y su contexto.	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer las obras en alta resolución con zoom interactivo para apreciar detalles, junto a un audio descriptivo que guíe la observación para alumnado con baja visión.• Presentar el contexto histórico y cultural a través de una línea del tiempo visual que combine imágenes, breves textos y enlaces a vídeos cortos.• Utilizar mapas conceptuales interactivos que relacionen elementos plásticos, técnicos y simbólicos de la obra, con posibilidad de explorar cada nodo.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre su análisis y valoración.	<ul style="list-style-type: none">• Permitir que el alumnado elabore un comentario oral grabado (podcast de 3 minutos) en lugar de un texto escrito, usando el vocabulario específico de la materia.• Ofrecer la opción de crear un esquema visual o infografía digital con las claves de la obra: contexto, elementos formales, proceso creativo y valoración personal.• Facilitar la redacción de un breve texto analítico con plantilla de andamiaje que incluya preguntas guía y un banco de términos artísticos.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación en el análisis artístico.	<ul style="list-style-type: none">• Dejar que cada alumno elija una obra de un listado variado (arte clásico, contemporáneo, local, de su cultura) para garantizar conexión personal.• Plantear el análisis como un juego de 'detective del arte' donde deben encontrar pruebas visuales de las intenciones del artista y justificarlas.• Relacionar las obras con su entorno más cercano: murales urbanos, esculturas públicas o artistas de la región, y proponer visitas virtuales a esos lugares.

CE.2

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

Representación	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales en vídeo y fichas visuales para cada técnica gráfico-plástica (lápiz, acuarela, collage, estampación), destacando sus posibilidades expresivas. • Presentar obras de artistas contemporáneos que usen las mismas técnicas, analizando juntos cómo consiguen distintos efectos (textura, color, gesto). • Proporcionar muestras físicas de diferentes soportes (papel texturado, cartón, tela, madera) y herramientas (pinceles, espátulas, rotuladores, punzones) para que el alumnado explore sus efectos antes de elegir.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el alumnado presente sus exploraciones en formato físico (lámina, cuaderno de campo) o digital (fotografía del proceso, vídeo-timelapse, portfolio en Padlet), según sus preferencias. • Ofrecer la opción de combinar dos o más técnicas en una misma composición para mostrar comprensión del criterio de selección, o bien centrarse en una si lo prefiere. • Facilitar rúbricas con distintos niveles de logro y ejemplos visuales para que cada estudiante autoevalúe su repertorio personal de recursos y justifique sus elecciones.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> • Plantear un reto semanal: «Explora una técnica nueva y crea una miniatura que exprese una emoción concreta (alegría, rabia, calma)», con libertad total de tema. • Dejar que el alumnado elija entre varios «proyectos guía»: ilustrar un poema, reinterpretar una fotografía, diseñar un patrón decorativo o crear una textura abstracta, todos con las mismas técnicas. • Incorporar una dinámica de «banco de técnicas»: cada estudiante aporta un tutorial breve de una técnica que domina, y otros pueden elegir probarla, fomentando la corresponsabilidad.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples medios de representación para que el alumnado acceda a los contenidos audiovisuales desde diferentes canales perceptivos y cognitivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer glosarios visuales interactivos y mapas conceptuales de los elementos del lenguaje audiovisual (plano, montaje, sonido, color) con ejemplos en vídeo etiquetados. • Presentar análisis de cortometrajes en formato vídeo con subtítulos descriptivos y transcripción textual, junto a una versión en audio comentada para alumnado con dificultades de lectura. • Utilizar una plataforma digital que permita pausar, ralentizar o repetir fragmentos de obras audiovisuales, con notas emergentes que expliquen términos técnicos y recursos expresivos.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Ofrecer opciones variadas para que el alumnado demuestre su comprensión y aplicación de los lenguajes audiovisuales mediante diferentes formatos de producción.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre elaborar un vídeo corto, un storyboard detallado, un guion técnico o una animación en stop motion para aplicar las técnicas y lenguajes trabajados. • Proporcionar herramientas de edición con distintos niveles de complejidad (aplicaciones móviles sencillas como CapCut o software más avanzado como DaVinci Resolve) para que cada alumno seleccione según su competencia técnica. • Posibilitar la entrega de un análisis crítico en formato podcast (con imágenes fijas de apoyo) o una reseña escrita que integre capturas de pantalla comentadas.
Implicación / motivación	Fomentar la motivación y el compromiso mediante opciones de elección, relevancia personal y desafío ajustable.	<ul style="list-style-type: none"> • Vincular el proyecto final a un tema de interés personal o social (identidad, redes sociales, medioambiente) para que el alumnado seleccione el contenido que desea tratar. • Ofrecer autonomía en la elección del formato final y la técnica, estableciendo criterios de evaluación flexibles que valoren la intención expresiva y la coherencia con el lenguaje elegido. • Implementar un proceso de retroalimentación formativa con borradores y coevaluación, donde los alumnos puedan mejorar su trabajo antes de la entrega definitiva, ajustando la dificultad según su nivel.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación para que el alumnado acceda a la información sobre procesos y referentes artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer tutoriales en vídeo y ficha visual de pasos para cada técnica (collage, estampación, sombras chinas). • Presentar un banco de imágenes de producciones artísticas variadas (performance, instalación, mural) que muestren diferentes niveles de complejidad. • Proporcionar instrucciones escritas y en audio para la planificación del proyecto, destacando elementos clave como el público destinatario.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre lo que sabe hacer con diferentes técnicas y herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir elegir entre técnicas bidimensionales, tridimensionales o performativas (danza, teatro gestual) para la producción final. • Ofrecer la opción de documentar el proceso mediante diario visual, grabación en vídeo o presentación oral con apoyo de imágenes. • Facilitar plantillas de guion o storyboard para quienes prefieran planificar de forma estructurada, y libertad creativa para quienes opten por improvisación guiada.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de motivación para implicar al alumnado en la creación artística con intención y destinatario.	<ul style="list-style-type: none"> • Proponer elegir el motivo o intención de la obra entre opciones conectadas con temas de su interés (identidad, emociones, entorno cercano). • Ofrecer la posibilidad de trabajar individualmente o en grupo, con roles flexibles según preferencias (diseñador, ejecutante, documentalista). • Establecer un reto ajustable: producción para un público real (otra clase, familia) o ficticio, con criterios de éxito claros pero negociables.

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué decreto autonómico regula la materia Expresión Artística en 2.º ESO en Madrid?

La materia se rige por el Real Decreto 217/2022 y, en Madrid, por el Decreto 65/2022 de la Comunidad de Madrid, que desarrolla el currículo de ESO. No hay particularidades adicionales para esta materia.

2. ¿En qué se diferencia el currículo de Expresión Artística de 2.º ESO en Madrid respecto al BOE o al de Castilla-La Mancha?

Madrid mantiene los 48 saberes y 9 criterios del BOE, pero asigna 3 horas semanales (frente a 2 en otras CCAA). Esto permite secuenciar más proyectos prácticos, mientras que otras comunidades como Asturias reducen saberes.

3. ¿Cómo se evalúan los 9 criterios de evaluación de Expresión Artística en 2.º ESO con 3 horas semanales?

Los 9 criterios se agrupan en las 4 competencias específicas. Con 3 horas, se recomienda evaluar mediante portafolios y proyectos trimestrales. Cada criterio se califica con escalas de logro (1-4) y se pondera equitativamente sin promediar CE.

4. ¿Qué documentación específica solicita la inspección para Expresión Artística en 2.º ESO en Madrid?

La inspección pide la programación didáctica con los 48 saberes, 4 CE y 9 criterios, además de 8-10 situaciones de aprendizaje anuales. Exigen reflejar contribución a competencias clave y atención a diversidad, verificando el uso de las 3 horas.

5. ¿Qué recursos didácticos son recomendables para Expresión Artística en 2.º ESO en Madrid?

Se recomiendan materiales como 'Arte y Educación' de Santillana (adaptado a Madrid), recursos digitales del Museo Reina Sofía y el proyecto 'Art Thinking'. También aplicaciones de dibujo digital como Sketchpad para cubrir los 48 saberes con flexibilidad.

6. ¿Cómo se organiza el departamento de Expresión Artística en cuanto a agrupamientos y coordinación interdisciplinar en 2.º ESO?

Con 3 horas semanales, se recomiendan proyectos interdisciplinarios con Música y Tecnología. El departamento se reúne quincenalmente para secuenciar saberes. Se pueden crear desdobles para talleres prácticos, aunque no son obligatorios.

7. ¿Qué medidas concretas de atención a la diversidad se aplican en Expresión Artística en 2.º ESO en Madrid?

Se aplican adaptaciones de acceso (materiales visuales, apoyos) y adaptaciones curriculares no significativas en los criterios. Para alumnado con dificultades, se priorizan saberes procedimentales y se ofrecen guías paso a paso y plantillas.

8. ¿Cómo se gestiona la recuperación de Expresión Artística en 2.º ESO en Madrid para alumnos con la materia pendiente?

Los alumnos con pendientes siguen un plan de refuerzo individualizado con tareas prácticas de los saberes no superados. Se evalúa mediante portafolio trimestral y prueba práctica final en junio, sin examen escrito, según las instrucciones pedagógicas.

Cómo programar paso a paso

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

Paso 1 · Leer el decreto vigente 1-2 horas

Localiza el decreto de tu CCAA que desarrolla el Real Decreto 217/2022 para ESO. Busca el anexo de Expresión Artística en 2.º ESO. Identifica las 4 competencias específicas (CE), los 9 criterios de evaluación y los 2 bloques de saberes básicos. Comprueba las horas semanales (3h) y si tu CCAA añade algún elemento propio (ej. estándares o indicaciones metodológicas).

Tip: No te limites a descargar el PDF; imprime solo el anexo de tu materia y márcalo con colores: CE, criterios, saberes. Así evitarás volver a leerlo entero cada vez que dudes.

Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Copia textualmente las 4 CE y los 9 criterios de evaluación en una tabla. Asigna cada criterio a la CE correspondiente (cada CE tiene 2 o 3 criterios). Verifica que los criterios redactados usan verbos competenciales (analizar, crear, valorar, etc.) y no de la LOMCE. Esta tabla será tu mapa de evaluación.

Tip: Usa una hoja de cálculo con columnas: CE, criterio, saberes asociados, instrumento, peso. Colócala en la carpeta compartida del departamento para que todos la vean y evites duplicidades.

Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

De los 9 criterios, decide cuáles son fundamentales (peso mayor) y cuáles complementarios. Asocia cada criterio a un instrumento de evaluación: análisis de producciones artísticas, observación directa, portfolio, proyectos, etc. Asegura que cada CE tenga al menos un instrumento variado y que ningún criterio quede sin evaluar.

Tip: No uses examen escrito como único instrumento. En Artística, la observación del proceso creativo (rúbrica) y el portfolio con reflexiones son más competenciales. Prueba a diseñar una rúbrica para el criterio 'Valorar el proceso creativo' y verás cómo ganas tiempo al corregir.

Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2 horas

Organiza los 20 saberes de los 2 bloques en tres trimestres. Cada bloque debe aparecer en al menos dos trimestres. No satures un trimestre con un bloque entero. Relaciona saberes con criterios: cada saber debe contribuir a uno o varios criterios. Ajusta la distribución a 3h semanales (unas 90h totales).

Tip: Imagina el trimestre como una secuencia: presentación de técnicas, exploración libre, proyecto guiado y exposición. Así los saberes (dibujo, color, volumen, etc.) se reparten naturalmente. No caigas en la tentación de hacer un bloque por trimestre; mezcla siempre.

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

Crea una situación de aprendizaje (SDA) por trimestre, integrando varios criterios y saberes. Cada SDA debe tener un producto final (lámina, instalación, performance, etc.), una secuencia de sesiones, y metodologías activas (ABP, trabajo en equipo, aprendizaje-servicio). Asegura que la SDA aborde al menos 2 CE y 3 criterios.

Tip: No inventes una SDA desde cero. Busca ejemplos de bancos de recursos (p.ej. INTEF) y adapta el contexto de tu centro. Por ejemplo, diseñar un mural colaborativo sobre el cambio climático integra dibujo, color y conciencia social. Añade una rúbrica de coevaluación para reducir tu carga.

Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento 1 hora

Reúnete con el departamento y acuerda el peso de cada criterio en la calificación final. Por ejemplo: CE1 (25%), CE2 (25%), CE3 (30%), CE4 (20%). Luego distribuye el peso entre los criterios de cada CE. Documenta estos acuerdos y súbelos al sistema de gestión. Revisa que la suma total sea 100%.

Tip: Antes de la reunión, prepara una propuesta numérica basada en la carga de trabajo real. Si un criterio implica un proyecto grande, pésalo más. Evita repartir igual entre criterios: dos proyectos no pesan igual que un examen.

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

Para cada criterio, define medidas ordinarias (adaptaciones no significativas) y extraordinarias (curriculares). Diseña planes de refuerzo o recuperación para criterios suspensos, con actividades específicas y fechas de entrega. Incluye en la programación cómo evaluar a alumnos con NEAE (ej. usando rúbricas visuales, más tiempo, apoyos).

Tip: No esperes a tener alumnado con necesidades para pensar en adaptaciones. Haz una tabla tipo 'criterio - posible dificultad - ajuste', y llénala con casos típicos (dislexia, TDAH, altas capacidades). Así, cuando llegue un informe, ya tienes un borrador listo.