

# Expresion artistica · 2.º ESO · Navarra

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

**Normativa** BOE nacional aplicable

**Generado** 27/05/2026 00:40

<b>4</b> Competencias	<b>8</b> Criterios	<b>27</b> Saberes
--------------------------	-----------------------	----------------------

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. 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

<b>Materia</b>	Expresion artistica
<b>Curso</b>	2.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Navarra
<b>Decreto autonómico</b>	Currículo BOE nacional aplicable
<b>Particularidad</b>	Navarra tiene un sistema lingüístico zonificado (vascófona, mixta, no vascófona). El decreto autonómico está en transición y se aplica el BOE nacional como referencia.

## 2. 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, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el p...**

#### **TEXTO OFICIAL**

Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, 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 de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden 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

### 3. Criterios de evaluación

#### Expresión Artística

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
2.1	CE.2	<p><b>Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Explorar</b></p>
2.2	CE.2	<p><b>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.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Elaborar</b></p>
2.3	CE.2	<p><b>Realizar producciones elementales en el entorno del diseño, empleando herramientas propias del Dibujo Técnico y un lenguaje básico basado en la normalización y sus convencionalismos.</b></p>	
3.1	CE.3	<p><b>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.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>analizar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.2	CE.3	<p><b>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.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>producir</b></p>
4.1	CE.4	<p><b>Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, 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.</b></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><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>crear</b></p>
4.2	CE.4	<p><b>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 progresos realizados y los logros alcanzados.</b></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><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>Comunicar</b></p>
4.3	CE.4	<p><b>Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</b></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><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>expresar</b></p>

## 4. Saberes básicos

### Expresión Artística

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	A1. Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	
2	A2. Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.	
3	A3. Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
4	A4. Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
5	A5. Grafiti y pintura mural.	
6	A6. Técnicas básicas de creación de volúmenes.	
7	A7. El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	
8	A8. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
9	A9. Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	B1. Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	
2	B2. Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	B3. Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	
4	B4. Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.	
5	B5. Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
6	B6. Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.	
7	B7. El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	
8	B8. Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.	
9	B9. Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	
10	B10. Técnicas básicas de animación.	
11	B11. Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	C1. Introducción a la normalización. Formatos.	
2	C2. Planificación de proyectos.	
3	C3. Vistas en Sistema Diédrico.	
4	C4. Normas básicas sobre acotación.	
5	C5. Croquis Acotado y Plano de Taller.	
6	C6. Introducción al Sistema Axonométrico. Dibujos en Isométrico.	
7	C7. Escalas.	

## 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

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 %****Observacion sistematica**

Crear producciones artísticas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y e...

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>Crea 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>Crea 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>

## 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
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación de las manifestaciones artísticas y su contexto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Presentar el contexto histórico y cultural a través de una línea del tiempo visual que combine imágenes, breves textos y enlaces a vídeos cortos.</li> <li>• Utilizar mapas conceptuales interactivos que relacionen elementos plásticos, técnicos y simbólicos de la obra, con posibilidad de explorar cada nodo.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión para que el alumnado demuestre su análisis y valoración.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Facilitar la redacción de un breve texto analítico con plantilla de andamiaje que incluya preguntas guía y un banco de términos artísticos.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de motivación e implicación en el análisis artístico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejar que cada alumno elija una obra de un listado variado (arte clásico, contemporáneo, local, de su cultura) para garantizar conexión personal.</li> <li>• Plantear el análisis como un juego de 'detective del arte' donde deben encontrar pruebas visuales de las intenciones del artista y justificarlas.</li> <li>• Relacionar las obras con su entorno más cercano: murales urbanos, esculturas públicas o artistas de la región, y proponer visitas virtuales a esos lugares.</li> </ul>

### CE.2

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

<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer tutoriales en vídeo y fichas visuales para cada técnica gráfico-plástica (lápiz, acuarela, collage, estampación), destacando sus posibilidades expresivas.</li> <li>• Presentar obras de artistas contemporáneos que usen las mismas técnicas, analizando juntos cómo consiguen distintos efectos (textura, color, gesto).</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión y acción	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• Facilitar rúbricas con distintos niveles de logro y ejemplos visuales para que cada estudiante autoevalúe su repertorio personal de recursos y justifique sus elecciones.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	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"> <li>• Ofrecer glosarios visuales interactivos y mapas conceptuales de los elementos del lenguaje audiovisual (plano, montaje, sonido, color) con ejemplos en vídeo etiquetados.</li> <li>• 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.</li> <li>• Utilizar una plataforma digital que permita pausar, ralentizar o repetir fragmentos de obras audiovisuales, con notas emergentes que expliquen términos técnicos y recursos expresivos.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	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"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Fomentar la motivación y el compromiso mediante opciones de elección, relevancia personal y desafío ajustable.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> <li>• 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.</li> </ul>

#### CE.4

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

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

## 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.