

Expresion artistica · 2.º ESO · País Vasco

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

Normativa Decreto 77/2023, de 30 de mayo

Generado 11/07/2026 02:19

4 Competencias	10 Criterios	44 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

Materia	Expresion artistica
Curso	2.º ESO
Comunidad Autónoma	País Vasco
Decreto autonómico	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
Particularidad	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

2. Competencias específicas

Expresión Artística

CE.1 · Conocer y valorar distintas manifestaciones culturales y artísticas, sin sesgo de género, a través de la recepción activ...

TEXTO OFICIAL

Conocer y valorar distintas manifestaciones culturales y artísticas, sin sesgo de género, a través de la recepción activa y el uso de diversas herramientas, con curiosidad, sensibilidad y respeto, para desarrollar un conocimiento profundo y crítico del mundo, y entender la necesidad de la conservación del patrimonio.

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 · Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, así como las que forman parte del patrimonio, mos...

TEXTO OFICIAL

Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, así como las que forman parte del patrimonio, mostrando interés y teniendo en cuenta las características de los lenguajes artísticos para desarrollar el respeto por la diversidad cultural, construir una cultura artística amplia y alimentar el propio imaginario.

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 · Experimentar con los lenguajes gráficoplásticos y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigac...

TEXTO OFICIAL

Experimentar con los lenguajes gráficoplásticos y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigación, la innovación y la práctica, para expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, así como desarrollar su capacidad de superación, autoestima y autocrítica con actitud abierta.

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 · Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poni...

TEXTO OFICIAL

Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poniendo en valor, el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

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
1.1	CE.1	<p>Destacar los puntos en común entre diversas expresiones artísticas, con pensamiento crítico, comprendiendo las interrelaciones e influencias compartidas, e identificando las intencionalidades de sus mensajes sin prejuicios, utilizando el vocabulario específico.</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>Apreciar el arte como una forma de conocimiento y comprensión del mundo, reflexionando con iniciativa y curiosidad sobre los aspectos esenciales de distintas manifestaciones culturales y artísticas y la función que cumplen en la sociedad, así como la importancia de su conservación.</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>Explorar, con interés, diferentes producciones, propias y ajenas, descubriendo las respuestas alternativas que ofrecen y comprendiendo las múltiples posibilidades de resolución que los lenguajes artísticos ofrecen, ampliando el propio imaginario.</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>Analizar y explicar los lenguajes y elementos técnicos de diferentes propuestas artísticas, propias y ajenas, comprobando si se rigen por el uso de unas reglas y códigos propios y valorando de forma abierta la posible flexibilidad de esas normas.</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>Proyectar una producción artística gráfico-plástica y/o audiovisual de forma creativa, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, justificando razonadamente su elección y siendo perseverantes en la búsqueda de la innovación en su uso.</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>Elaborar con creatividad propuestas artísticas gráfico-plásticas y/o audiovisuales con una intención expresiva y comunicativa personal, incorporando en su ejecución tanto la planificación como la espontaneidad, desarrollando la autocrítica.</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>
3.3	CE.3	<p>Reconocer la práctica artística como medio para manifestar su singularidad, afianzar el conocimiento de sí mismo y generar autoconfianza, a través de la experimentación y la innovación en el proceso gráfico-plástico y audiovisual, con actitud abierta.</p>	
4.1	CE.4	<p>Planificar una producción artística gráfico-plástica y/o audiovisual, colectiva, identificando las herramientas y medios necesarios, asumiendo diferentes roles de forma colaborativa, a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y el respeto a la diversidad.</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>Realizar una producción gráfico-plástica y/o audiovisual, colectiva, utilizando de forma creativa, los medios y técnicas propias y buscando un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas, siguiendo la planificación prevista, con criterios de sostenibilidad.</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>Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.</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>

4. Saberes básicos

Expresión Artística

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	
2	Arte del reciclaje. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	
3	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Gestión responsable de los residuos.	
4	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	
5	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.	
6	Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. Consumo responsable.	
7	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.	
8	La imagen secuenciada.	
9	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).	
10	Fotografía digital. Fotografía expresiva.	
11	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: técnicas secas y húmedas.	
2	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
3	Técnicas de estampación: monotipia plana.	
4	Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
5	Grafiti y pintura mural.	
6	Técnicas básicas de modelado de volúmenes.	
7	Proceso de creación. Realización y seguimiento: boceto, guion o proyecto, presentación final, evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva) y difusión.	
8	Distintos medios de difusión: radio, televisión, redes sociales, plataformas de servicios digitales, páginas web, vallas publicitarias, etc.	
9	Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	
10	Técnicas de fotografía analógica: cámara oscura.	
11	Técnicas de fotografía digital. Fotografía expresiva.	
12	Fotomontaje digital y tradicional.	
13	Guion y story-board.	
14	Técnicas básicas de animación.	
15	Proyectos de vídeo-arte.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Profesiones vinculadas con los ámbitos plásticos, visuales y audiovisuales.	
2	Respeto por la diversidad.	
3	Asumir el error como forma de aprendizaje o idea del fracaso como forma de aprendizaje.	
4	El esfuerzo como método, camino para lograr metas y objetivos.	
5	Asumir roles de forma colaborativa.	
6	Aceptación y comprensión de la existencia de roles diversos que hay que conocer, respetar y valorar.	
7	Actitud abierta.	
8	Asumir el error como forma de aprendizaje.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
9	Esfuerzo como método o camino para lograr metas y objetivos.	
10	Autoconfianza.	
11	Autocrítica.	
12	Curiosidad.	
13	Iniciativa.	
14	Sensibilidad.	
15	Pensamiento crítico.	
16	Perspectiva de género y ruptura de estereotipos. Conocimiento, valoración, promoción de la vocación profesional.	
17	Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción y creación de propuestas gráfico-plásticas, diseño y publicidad y fotografía, lenguaje audiovisual y multimedia, en diferentes espacios culturales y artísticos, teniendo en cuenta las normas de netiqueta.	
18	Lenguaje y vocabulario específico vinculado al ámbito gráfico-plástico, al diseño y publicidad, a la fotografía y al lenguaje audiovisual y multimedia. Conocimiento y uso.	

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

Conocer y valorar distintas manifestaciones culturales y artísticas, sin sesgo de género, a través de la recepción activa y el uso de diversas herramientas, con curiosidad, sensibilidad y respeto, par...

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**

Investigar, analizar y explicar producciones propias y de sus iguales, así como las que forman parte del patrimonio, mostrando interés y teniendo en cuenta las características de los lenguajes artísti...

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**

Experimentar con los lenguajes gráficoplásticos y audiovisuales y crear propuestas personales, a través de la investigación, la innovación y la práctica, para expresar y comunicar de manera creativa i...

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**

Participar del diseño, elaboración, argumentación y difusión de producciones culturales y artísticas colaborativas, poniendo en valor, el proceso y asumiendo diferentes roles en la consecución de un r...

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
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.

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.