

# Expresion artistica · 4.º ESO · Aragón

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

<b>Normativa</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Estado normativo</b>	Fallback boe
<b>Generado</b>	10/06/2026 11:17

<b>4</b> Competencias	<b>9</b> Criterios	<b>23</b> Saberes	<b>3</b> SDAs
--------------------------	-----------------------	----------------------	------------------

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

## Índice

1. Resumen normativo
  2. Comparativa Aragón 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

<b>Materia</b>	Expresion artistica
<b>Curso</b>	4.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Aragón
<b>Decreto autonómico</b>	Orden ECD/1172/2022, de 2 de agosto
<b>Particularidad</b>	Aragón incorpora referencias específicas al patrimonio aragonés en Geografía e Historia y Lengua.
<b>Referencia normativa</b>	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 Aragón vs BOE

**Estado normativo:** Fallback boe

Aragón no ha publicado decreto propio para Expresión Artística en 4º ESO; se aplica íntegro el currículo estatal.

### Mantiene del BOE

Sí

**Implicación para tu programación:** La programación debe basarse exclusivamente en el Real Decreto 217/2022, sin adaptaciones autonómicas. No es necesario cotejar diferencias con un decreto autonómico.

### 3. Competencias específicas

#### Expresión Artística

##### **CE.EA.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**

Interpretar obras artísticas con contexto, describiendo lo que se ve y dando una opinión razonada.

###### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado examina obras artísticas, investiga su contexto, describe sus características clave y reflexiona sobre el proceso creativo y el resultado, emitiendo un juicio personal fundamentado.

###### **NO ES**

No es memorizar datos o imitar estilos. No es una descripción sin opinión. No es un ejercicio puramente técnico sin conexión con el contexto.

###### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Cada alumno elige una obra de arte callejero, investiga su contexto urbano, describe sus elementos visuales y escribe una valoración personal de su impacto.

analizar

##### **CE.EA.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 ampliar recursos y aprender a elegir la más adecuada según la intención.

###### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado prueba distintos materiales, soportes y herramientas, analiza sus efectos y selecciona los que mejor se ajustan a cada propósito expresivo.

###### **NO ES**

No es copiar obras ni memorizar recetas técnicas. No es dibujar sin criterio. Es probar, comparar y decidir qué técnica funciona para cada idea.

###### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

Dibujar un mismo objeto con lápiz, carboncillo y tinta, y justificar por escrito cuál transmite mejor la textura deseada.

evaluar

### **CE.EA.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 experimenta con diferentes formatos audiovisuales y desarrolla criterios para seleccionar el más adecuado a su intención expresiva.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado analiza diversos medios audiovisuales, identifica sus lenguajes técnicos y finalidades, y selecciona los más apropiados para sus propias creaciones.

#### **NO ES**

No es solo consumir o imitar contenidos audiovisuales, sino analizar y elegir con intención. Tampoco es memorizar teoría sin aplicarla.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado graba un anuncio de 30 segundos en dos formatos (vídeo y stop-motion) y justifica por escrito su elección final.

analizar

### **CE.EA.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 con intención y para un público, reflexionando sobre su valor personal y profesional.

#### **QUÉ HACE EL ALUMNADO**

El alumnado diseña y realiza una producción artística (individual o grupal) usando diversas técnicas, incluido el cuerpo, partiendo de una intención y adaptándose al público, para luego compartirla y evaluar sus oportunidades.

#### **NO ES**

No es copiar un modelo ni hacer una manualidad sin propósito. No es una improvisación sin plan ni reflexión posterior.

#### **EJEMPLO DE ACTIVIDAD**

El alumnado planifica y ejecuta una performance corporal de 3 minutos sobre 'la presión social', para compañeros, y escribe una reflexión sobre lo aprendido.

crear

## 4. Criterios de evaluación

### Expresión Artística

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.EA.1	<p><b>Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</b></p> <p>Analizar obras artísticas de diversas épocas y culturas, contextualizándolas y valorando el proceso y resultado.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un informe escrito donde describe, contextualiza y valora una obra artística, mostrando apertura y respeto.</p> <p><i>Contexto:</i> Análisis grupal de reproducciones de obras de distintas culturas en clase.</p> <p><i>Evitar:</i> Confundir análisis con mera descripción sin valoración crítica.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>analizar</b></p>
1.2	CE.EA.1	<p><b>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.</b></p> <p>Valorar críticamente hábitos, gustos y referentes artísticos de distintas épocas y culturas, relacionándolos con el presente.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un texto crítico (oral o escrito) comparando hábitos artísticos de dos épocas y reflexionando sobre su relación actual.</p> <p><i>Contexto:</i> Los alumnos analizan obras de arte de diferentes siglos y culturas y elaboran una reflexión comparativa y crítica.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo la descripción formal sin exigir valoración crítica ni conexión con el presente.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>valorar</b></p>
2.1	CE.EA.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 exploración de técnicas gráfico-plásticas variadas, usando diferentes herramientas, soportes y lenguajes.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un conjunto de muestras o bocetos que evidencian la experimentación con al menos tres técnicas gráfico-plásticas distintas.</p> <p><i>Contexto:</i> Taller de expresión artística con materiales diversos para la experimentación libre y guiada.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>elaborar</b></p>
2.2	CE.EA.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>Crear producciones gráfico-plásticas eligiendo intencionadamente las técnicas y materiales del repertorio personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una obra gráfico-plástica (dibujo, pintura, collage, etc.) donde justifica las técnicas y materiales seleccionados según la intención expresiva.</p> <p><i>Contexto:</i> Tras explorar técnicas gráfico-plásticas, el alumnado crea una obra original y argumenta sus elecciones técnicas.</p> <p><i>Evitar:</i> Valorar solo la cantidad de técnicas empleadas sin atender a la justificación de su uso según la intención.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>producir</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.EA.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 creativamente en la exploración de medios audiovisuales, identificando lenguajes y herramientas.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce un portafolio con pruebas de diferentes técnicas audiovisuales, explicando sus lenguajes y herramientas.</p> <p><i>Contexto:</i> Los estudiantes experimentan con vídeo, fotografía y audio, documentando el proceso.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar el producto final sin considerar la experimentación y el esfuerzo exploratorio.</p>	<p><b>Portafolio</b></p> <p>Verbo: <b>explorar</b></p>
3.2	CE.EA.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>Producir piezas audiovisuales, individuales o en grupo, usando tecnologías digitales con intención expresiva y creatividad, ajustadas a un proyecto previo.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega una producción audiovisual (cortometraje, animación, etc.) realizada siguiendo un guión o storyboard previo, aplicando técnicas digitales con corrección y originalidad.</p> <p><i>Contexto:</i> En el aula-taller, se planifica y graba un cortometraje o animación en equipos, usando herramientas digitales.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el manejo técnico de las herramientas sin tener en cuenta la intención expresiva y la creatividad.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>producir</b></p>
4.1	CE.EA.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 un producto artístico colaborativo planificando el proceso y seleccionando técnicas según intención y público.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado entrega un producto artístico individual o grupal junto con una memoria del proceso de diseño y selección de técnicas.</p> <p><i>Contexto:</i> Proyecto colaborativo en el que se definen fases, se eligen técnicas y se adapta al público destinatario.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final sin considerar el proceso de diseño y selección de técnicas.</p>	<p><b>Rubrica produccion</b></p> <p>Verbo: <b>Crear</b></p>
4.2	CE.EA.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>El alumnado presenta el resultado final de una creación artística y reflexiona críticamente sobre el proceso, dificultades, progresos y logros.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado produce una exposición oral en la que muestra su producto artístico y analiza el proceso de creación, dificultades y logros.</p> <p><i>Contexto:</i> Presentación final de proyecto artístico individual o grupal.</p> <p><i>Evitar:</i> Evaluar solo el producto final sin considerar la reflexión sobre el proceso.</p>	<p><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>comunicar</b></p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.3	CE.EA.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>Argumentar sobre las oportunidades personales, sociales, académicas o profesionales del ámbito artístico, valorando su aportación y expresando una opinión razonada y respetuosa.</p> <p><i>Evidencia:</i> El alumnado realiza una exposición oral en la que identifica y valora oportunidades artísticas, justificando su opinión con argumentos y respetando otras perspectivas.</p> <p><i>Contexto:</i> Al finalizar una producción artística, los alumnos reflexionan ante el grupo sobre las oportunidades que les brinda.</p> <p><i>Evitar:</i> Es común centrarse solo en la técnica y no evaluar la capacidad de argumentación y valoración razonada.</p>	<div data-bbox="1294 232 1460 309" style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 5px; padding: 5px; background-color: #E6F2FF; display: inline-block;"> <b>Exposición oral</b> </div> <p>Verbo: <b>argumentar</b></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 y pintura: Técnicas secas y húmedas.	
3	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
4	Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
5	Grafiti y pintura mural.	
6	Técnicas básicas de creación de volúmenes.	
7	Geometría plana y trazados geométricos básicos.	
8	Representación de formas tridimensionales en el	
9	plano. Sistemas de representación.	
10	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	
11	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
12	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	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.	
3	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	
4	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.	
5	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
6	Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.	
7	El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	
8	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	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	
10	Técnicas básicas de animación.	
11	Recursos digitales para la creación 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.EA.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%	Identifica elementos superficiales de una manifestación artística (tema, colores, formas) sin contextualizarla ni valorar el proceso de creación. La descripción es incompleta y carece de conexión con el contexto cultural o histórico. <i>Ejemplo: En un análisis de una obra pictórica, el estudiante solo menciona el título, el autor y los colores predominantes, sin referirse a la época o al significado de la obra.</i>
2	En proceso	50-69%	Describe aspectos esenciales de la manifestación artística e intenta contextualizarla, aunque la relación con el contexto es parcial o imprecisa. La valoración del proceso y del resultado es básica, sin argumentación sólida. <i>Ejemplo: En un comentario sobre una escultura, el estudiante menciona el material y el estilo, lo sitúa en el Renacimiento, pero no explica cómo influyó el contexto social en la obra ni justifica su valoración personal.</i>
3	Adquirido	70-89%	Analiza manifestaciones artísticas contextualizándolas adecuadamente, describe sus aspectos esenciales con precisión y valora tanto el proceso de creación como el resultado final de manera razonada, mostrando comprensión del contexto cultural e histórico. <i>Ejemplo: En un análisis de una instalación contemporánea, el estudiante explica el contexto sociopolítico de la obra, describe los materiales y su simbolismo, y valora cómo el proceso artístico refuerza el mensaje, aportando una opinión crítica fundamentada.</i>
4	Avanzado	90-100%	Realiza un análisis crítico y transferible: contextualiza, describe con profundidad y valora de forma personal y creativa, estableciendo conexiones con otras manifestaciones artísticas, épocas o culturas, y reflexiona sobre su propio imaginario y hábitos de disfrute artístico. <i>Ejemplo: El estudiante elabora un ensayo comparativo entre una obra barroca y una performance actual, destacando paralelismos en la función social del arte, y propone una reflexión personal sobre cómo estas obras han ampliado su capacidad de disfrute del patrimonio cultural.</i>

**CE.EA.2 · 20 %****Observación sistemática**

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>Explora de forma muy limitada una o dos técnicas gráfico-plásticas, con poca iniciativa y sin confianza. No muestra creatividad ni selecciona técnicas según intención. Requiere ayuda constante.</p> <p><i>Ejemplo: Prueba con lápiz grafito y rotulador sin variar presión ni trazo, abandona al primer intento. No justifica elección.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explora varias técnicas gráfico-plásticas con iniciativa guiada y algo de confianza. Muestra algún intento creativo pero sin consistencia. Comienza a seleccionar técnicas básicas, aunque con criterio poco desarrollado.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza dos ejercicios: uno con carboncillo y otro con acrílico. Intenta degradados pero no logra intención expresiva. Elige técnica por familiaridad.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explora con iniciativa y confianza una variedad de técnicas, soportes y herramientas. Aplica creatividad al combinar medios y justifica la selección de técnicas según la intención expresiva. Reconoce posibilidades expresivas.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza una composición libre usando collage, témpera y grabado. Explica por qué cada técnica aporta textura o contraste a su idea.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Explora de forma autónoma y original, integrando técnicas, soportes y lenguajes de manera innovadora. Transfiere lo aprendido a contextos nuevos y evalúa críticamente la idoneidad de cada recurso. Desarrolla un criterio personal y versátil.</p> <p><i>Ejemplo: Propone un proyecto interdisciplinar: ilustración narrativa combinando acuarela, tinta digital y estampación. Justifica cada elección en relación al mensaje y al soporte.</i></p>

**CE.EA.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 forma guiada y muy básica algún medio o técnica audiovisual, pero no identifica sus elementos clave ni distingue sus fines. No logra incorporar recursos a su repertorio ni seleccionar los adecuados.</p> <p><i>Ejemplo: En una práctica guiada para grabar un plano fijo, el alumno solo sigue instrucciones sin reconocer el encuadre ni la iluminación.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Explora varios medios y técnicas audiovisuales con ayuda, reconoce algunos lenguajes básicos (plano, encuadre) y distingue fines evidentes (informar, entretener). Incorpora algún recurso a su repertorio pero con selección poco autónoma.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un pequeño reportaje escolar identificando planos y sonido, pero necesita indicaciones para elegir la técnica más adecuada a la intención.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Explora de forma autónoma diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodifica sus lenguajes (planos, angulación, ritmo) y distingue sus fines (persuadir, documentar, expresar). Incorpora recursos variados a su repertorio y selecciona los más adecuados a una intención dada.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y produce un vídeo de un minuto sobre un tema social, eligiendo planos, música y montaje según el efecto deseado, y justifica sus decisiones.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Explora creativamente medios y técnicas emergentes, decodifica críticamente lenguajes complejos (metáforas visuales, intertextualidad) y distingue fines implícitos. Integra recursos en un repertorio personal amplio y selecciona con criterio original, combinando medios para una intención propia.</p> <p><i>Ejemplo: Crea un cortometraje experimental combinando animación e imagen real, usando recursos simbólicos y justificando cada elección en relación a su propósito artístico.</i></p>

**CE.EA.4 · 25 %** Observación sistemática

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>Crea un producto artístico incompleto o sin relación con el motivo o intención previos. No planifica fases, no selecciona técnicas adecuadas, ni considera al público destinatario. La colaboración es nula o ineficaz. No identifica oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional.</p> <p><i>Ejemplo: Realiza un dibujo libre sin atender a la consigna de crear una obra inspirada en un poema, sin bocetos previos ni reflexión sobre el destinatario.</i></p>
2	En proceso	50-69%	<p>Crea un producto artístico que responde parcialmente al motivo o intención, con una planificación básica y selección de técnicas simples. Considera de manera limitada las características del público. Participa en la colaboración grupal de forma pasiva. Identifica alguna oportunidad de desarrollo, pero sin profundizar.</p> <p><i>Ejemplo: Elabora un cartel publicitario siguiendo un guion dado, con fases poco detalladas, y lo presenta sin adaptar el lenguaje al público objetivo.</i></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>Crea un producto artístico coherente con el motivo o intención, planificando las fases del proceso y seleccionando técnicas y herramientas adecuadas. Adapta el diseño y la ejecución a las necesidades e indicaciones, teniendo en cuenta al público destinatario. Colabora activamente en el grupo. Identifica varias oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional y las valora críticamente.</p> <p><i>Ejemplo: Diseña y ejecuta una coreografía grupal sobre un tema acordado, con ensayos planificados, ajustes según el espacio escénico, y una breve reflexión escrita sobre habilidades comunicativas y trabajo en equipo.</i></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>Crea un producto artístico original y significativo, integrando técnicas, herramientas y lenguajes diversos de manera innovadora. Planifica y revisa el proceso de forma autónoma, adaptándose a imprevistos y optimizando recursos. Considera de manera experta las características del público y el contexto de exposición. Lidera la colaboración grupal, fomentando la creatividad colectiva. Analiza críticamente las oportunidades de desarrollo que ofrece la experiencia artística, transfiriendo aprendizajes a otros ámbitos.</p> <p><i>Ejemplo: Produce un cortometraje stop-motion con sonido original, coordinando un equipo, gestionando plazos y recursos, y presenta el proyecto en un festival escolar con un dossier que vincula la experiencia con posibles salidas profesionales audiovisuales.</i></p>

## Secuenciación trimestral

### Trimestre 1 · Fundamentos de la Forma y el Color

35 h

#### SDA RECOMENDADA

SDA 1: 'El código visual'. Creación de un catálogo de texturas y formas geométricas aplicadas a la representación del entorno cercano.

#### SABERES PRINCIPALES

- Geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación.
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas.

#### CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo.
- 1.2: Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas.
- 2.1: Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráficas.
- 2.2: Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y comunicativas.

#### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.EA.1
- CE.EA.2

#### EVALUACIÓN

Observación sistemática de la técnica, portafolio de láminas de dibujo técnico y artístico, y prueba objetiva sobre teoría del color.

## Trimestre 2 · Materia, Espacio y Compromiso Social 35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA 2: 'Eco-Diseño y Muralismo'. Intervención en el centro educativo mediante una obra mural o escultórica realizada con materiales reciclados y crítica publicitaria.

### SABERES PRINCIPALES

- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Grafiti y pintura mural.
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 2.1: Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráficas
- 2.2: Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y
- 4.1: Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fase
- 4.2: Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.EA.2
- CE.EA.4

### EVALUACIÓN

Rúbrica de proyectos cooperativos, evaluación de la memoria del proceso creativo y defensa oral de la obra.

## Trimestre 3 · La Imagen en Movimiento y el Lenguaje Audiovisual

35 h

### SDA RECOMENDADA

SDA 3: 'Cine-Minuto'. Realización de un cortometraje o pieza de vídeo-arte integrando técnicas de animación y fotografía digital.

### SABERES PRINCIPALES

- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard.
- Técnicas básicas de animación.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

### CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, Técnica
- 3.2: Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; i
- 4.1: Crear un producto artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fase
- 4.3: Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con e

### COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.EA.3
- CE.EA.4

### EVALUACIÓN

Evaluación del producto audiovisual final, análisis del storyboard y autoevaluación del desempeño en el equipo de producción.

## Situaciones de aprendizaje sugeridas

---

## SDA 1 · Miradas de Aragón: documenta tu patrimonio

Producción de un videodocumental sobre arte aragonés

**Reto central:** Diseñar y realizar un vídeo documental de 3-5 minutos que analice una manifestación artística aragonesa, utilizando correctamente el lenguaje audiovisual y dirigiéndose a una audiencia real (visitantes potenciales, vecindario, etc.), evidenciando la comprensión de sus elementos plásticos y contextuales.

**Contexto.** El alumnado recibe el encargo de la Concejalía de Cultura del ayuntamiento de su localidad o de una asociación cultural (según el centro) para crear un videodocumental breve que difunda una obra, artista o estilo artístico significativo de Aragón, con el fin de promover el turismo cultural local.

**Recursos:** Dispositivos móviles/cámaras (si no hay, usar fotos y vídeos de archivo) · Ordenadores con software de edición (OpenShot, Kdenlive o similar) · Plantilla de storyboard y guion técnico · Investigación guiada sobre arte aragonés (enlaces a webs de patrimonio cultural de Aragón) · Rúbrica de evaluación y diana de autoevaluación

**Transversales:** Educación en patrimonio cultural, competencia digital, expresión oral y escrita, trabajo en equipo.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo de la Concejalía de Cultura: crear un videodocumental sobre una manifestación artística aragonesa. Se visionan ejemplos de vídeos documentales breves. Se debate la pregunta guía y se forman equipos de 4-5 personas. <i>Evidencia:</i> Lluvia de ideas inicial y posibles temas en el cuaderno de equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Sesión 1: Trabajo sobre el lenguaje audiovisual: tipos de planos, movimientos de cámara, iluminación, edición básica. Análisis de fragmentos de documentales. Sesión 2: Investigación sobre la obra o artista seleccionado (contexto, características, proceso de creación). El alumnado recopila información y la organiza. <i>Evidencia:</i> Diario de aprendizaje individual con análisis de fragmentos y notas de investigación.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Sesión 1: Elaboración del guion técnico y storyboard detallado. Reparto de roles (cámara, guion, dirección, edición). Primera grabación de material (fotos y vídeos) en el entorno real (si es posible) o utilizando recursos digitales. Sesión 2: Grabación complementaria y recogida de material de archivo (imágenes, música libre de derechos). <i>Evidencia:</i> Storyboard y guion técnico completo, así como material bruto grabado.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Sesión 1: Montaje y edición del vídeo (software gratuito: OpenShot, DaVinci Resolve). Ajustes de sonido, música, transiciones. Sesión 2: Revisión final, créditos y exportación. Preparación de la presentación para la audiencia real (pequeña defensa oral del proceso y el producto). <i>Evidencia:</i> Vídeo final exportado (hasta 5 min) y guion de la exposición.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Proyección de los vídeos en clase (simulando la audiencia real) o envío a la concejalía para su difusión. Cada equipo expone su proceso y responde preguntas. Coevaluación mediante rúbrica entre equipos y autoevaluación individual. Reflexión escrita sobre el aprendizaje y las oportunidades de desarrollo personal.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbricas de coevaluación cumplimentadas y reflexión individual escrita.</p>

## SDA 2 · El mudéjar en datos: una infografía colaborativa

Investigación sobre la percepción del patrimonio mudéjar aragonés

**Reto central:** Diseñar, aplicar y analizar una encuesta sobre la percepción del patrimonio mudéjar local, y crear una infografía artística que comunique los resultados al ayuntamiento.

**Contexto.** El ayuntamiento quiere actualizar su plan de promoción del patrimonio mudéjar y necesita saber qué aspectos valora la ciudadanía. Sin embargo, no dispone de datos actualizados. El alumnado de 4.º ESO se convierte en investigador: diseñará y aplicará una encuesta, analizará los resultados y creará una infografía que sintetice y comunique esa información de manera artística y efectiva.

**Recursos:** Ejemplos de infografías artísticas · Encuesta en papel o Google Forms · Ordenadores o tablets con Canva/Piktochart · Material de dibujo (papel A2, rotuladores, acuarelas) · Proyector

**Transversales:** Educación patrimonial y competencia digital (tratamiento de datos, creación de infografías).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el encargo del ayuntamiento y se visionan ejemplos de infografías artísticas. Se formula la pregunta guía y se realiza una lluvia de ideas sobre qué preguntas incluir en la encuesta. <i>Evidencia:</i> Boceto de encuesta con preguntas iniciales.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Sesión 1: Estudio de los elementos del lenguaje visual (color, composición) aplicados a infografías. Sesión 2: Técnicas de representación de datos (barras, circulares, pictogramas) y práctica con herramientas digitales (Canva, Piktochart) o manuales. <i>Evidencia:</i> Ejercicios de color y composición; un pictograma.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Sesión 1: Se finaliza y aplica la encuesta (papel o Google Forms) a al menos 30 personas de la comunidad educativa. Sesión 2: Análisis de datos en grupo (cálculo de frecuencias, media, moda) y diseño de la infografía (estructura, gráficos, ilustraciones). <i>Evidencia:</i> Hoja de datos analizados; boceto detallado de la infografía.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Sesión 1: Elaboración de la infografía final (selección de técnica: digital o manual). Sesión 2: Preparación de la presentación (explicación del proceso, resultados y decisiones artísticas). <i>Evidencia:</i> Infografía terminada; guion de presentación.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de infografías al grupo (y al representante del ayuntamiento si disponible). Coevaluación entre equipos usando rúbrica. Autoevaluación individual. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada; diario de reflexión.

## SDA 3 · Transforma tu plaza: arte para la comunidad

Propuesta de intervención artística en un espacio público

**Reto central:** Diseñar y presentar una propuesta de intervención artística (mural, instalación o conjunto de elementos) para un espacio público real del entorno, incluyendo una maqueta a escala y un dossier argumentativo dirigido al ayuntamiento.

**Contexto.** El ayuntamiento del municipio o el consejo de barrio ha lanzado una convocatoria para revitalizar un espacio público infrutilizado o deteriorado. El alumnado de 4.º ESO debe presentar una propuesta artística viable que conecte con la comunidad.

**Recursos:** Cámara o móvil para fotografiar el espacio · Cuaderno de artista · Materiales para maqueta: cartón pluma, pinturas, papeles, tijeras, pegamento · Ordenador con software de presentación · Ejemplos de arte público aragonés (imágenes de murales en Zaragoza, Teruel, etc.) · Rúbricas de evaluación

**Transversales:** Educación cívica y participación ciudadana; conciencia patrimonial y sostenibilidad urbana.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Presentación de la convocatoria del ayuntamiento. Lluvia de ideas sobre espacios públicos conocidos. Formación de equipos y selección del espacio a intervenir. Visita virtual o real al lugar para tomar fotografías y anotaciones. <i>Evidencia:</i> Anotaciones en cuaderno: ideas iniciales y fotografías del espacio.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Investigación de referentes artísticos de arte público (murales, instalaciones) con énfasis en ejemplos aragoneses. Experimentación con técnicas gráfico-plásticas (bocetos, pruebas de color) que podrían aplicarse. Análisis de elementos del lenguaje visual y la composición. <i>Evidencia:</i> Cuaderno de artista con análisis de referentes y pruebas técnicas.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Desarrollo del diseño: bocetos compositivos, elección de paleta cromática y materiales. Creación de la maqueta a escala del espacio y de la intervención propuesta. <i>Evidencia:</i> Bocetos finales y maqueta en proceso.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Elaboración del dossier de presentación (memoria descriptiva, justificación artística y social, presupuesto estimado). Preparación de la exposición oral. Ensayos. <i>Evidencia:</i> Dossier completo y guion de exposición.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Presentación de los proyectos ante el concejal y vecinos (simulada). Coevaluación entre equipos. Autoevaluación individual y reflexión sobre oportunidades artísticas. Asignación de niveles de logro a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbricas de coevaluación y autoevaluación cumplimentadas, reflexión escrita.

## 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 presentación de la información.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrecer fichas visuales con esquemas de los elementos clave del análisis (lenguaje artístico, contexto, técnica) acompañadas de audios explicativos.</li><li>• Proporcionar visitas virtuales a museos con narración descriptiva para contextualizar las obras y su proceso creativo.</li><li>• Incluir reproducciones táctiles de obras escultóricas o maquetas para que el alumnado con discapacidad visual pueda explorar las formas.</li></ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear un podcast individual o en pareja donde analicen una obra, su contexto y valoren el proceso creativo.</li><li>• Elaborar un videocomentario breve (1-2 min) tipo reels educativo que describa y valore el resultado final de la obra.</li><li>• Diseñar una infografía interactiva (digital o física) que recoja los aspectos esenciales y la valoración personal de la manifestación artística.</li></ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrecer un abanico de obras (desde clásicas hasta arte urbano contemporáneo) para que el alumnado elija según sus preferencias estéticas e intereses.</li><li>• Vincular el análisis con una creación propia: tras analizar la obra, que elaboren una versión personal o inspirada, reforzando la confianza en su capacidad creativa.</li><li>• Incluir autoevaluación y coevaluación con rúbricas claras para que el alumnado sea consciente de su progreso y se sienta protagonista de su aprendizaje.</li></ul>

### CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ofrecer videotutoriales y animaciones que muestren el proceso de aplicación de cada técnica gráfico-plástica, desde el trazo básico hasta la obra final.</li><li>• Crear una galería digital interactiva donde se comparen obras realizadas con distintas técnicas sobre un mismo soporte, acompañadas de texto explicativo de los efectos logrados.</li><li>• Disponer de fichas técnicas manipulativas con muestras reales de materiales (papeles, pigmentos, herramientas) que el alumnado pueda tocar y explorar sensorialmente.</li></ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples formas de expresión y de acción.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que cada estudiante elabore un 'catálogo personal de técnicas' donde documente sus experimentaciones mediante dibujos, fotografías o videos narrados.</li> <li>• Organizar una estación de trabajo donde se registre en una bitácora visual (física o digital) el proceso exploratorio, anotando decisiones, sensaciones y resultados observados.</li> <li>• Facilitar la creación de un portfolio expositivo en formato libre (mural, presentación, página web) que recoja las técnicas más adecuadas a distintas intenciones expresivas, justificando las elecciones.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un menú de técnicas (acuarela, carboncillo, collage, grabado, etc.) del cual cada alumno seleccione tres para explorar en profundidad, vinculándolas a un tema de su interés.</li> <li>• Plantear el reto de 'traducir' una emoción o concepto abstracto (caos, silencio, energía) a dos técnicas distintas y comparar los efectos expresivos obtenidos.</li> <li>• Establecer un sistema de insignias o sellos de exploración que reconozcan logros como 'uso inesperado de herramienta', 'combinación original', 'persistencia en la prueba'.</li> </ul>

### CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos audiovisuales y sus lenguajes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un glosario visual interactivo de términos técnicos (planos, movimientos de cámara, iluminación) con ejemplos en GIF y videoclips.</li> <li>• Presentar análisis de secuencias de diferentes géneros (cine mudo, videoclip, animación) mediante mapas conceptuales y transcripciones anotadas.</li> <li>• Proporcionar tutoriales en vídeo con subtítulos y versiones en texto de herramientas de edición (DaVinci Resolve, Audacity) para explorar sus posibilidades.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Ofrecer múltiples formas de expresión y producción para que el alumnado demuestre su comprensión de los medios audiovisuales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar un ensayo audiovisual (3-5 minutos) en el que el estudiante decodifique una obra y explique sus fines expresivos, pudiendo elegir entre formato vídeo, pódcast o artículo ilustrado.</li> <li>• Crear un portafolio de pequeñas piezas experimentales (fotografía con intención narrativa, bucle sonoro, microvídeo) que muestre la exploración de al menos tres técnicas diferentes.</li> <li>• Elaborar un guion técnico y artístico para un proyecto audiovisual de elección libre, justificando la selección de herramientas y formatos en una memoria escrita o grabada.</li> </ul>

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Implicación / motivación</b>	Fomentar la motivación mediante opciones relevantes, conexión con intereses personales y retos ajustables.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ofrecer un menú de proyectos con temáticas diversas (publicidad con conciencia social, vídeo-expresión personal, reinterpretación de una obra clásica) para que cada alumno elija según su interés.</li> <li>• Permitir que los estudiantes seleccionen su propia banda sonora o efectos visuales en cada ejercicio, vinculando la exploración técnica a sus gustos musicales o estéticos.</li> <li>• Establecer niveles de dificultad opcionales en el uso de software (plantillas guiadas frente a edición libre) para que cada quien ajuste el reto a su competencia actual.</li> </ul>

## CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
<b>Representación</b>	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar un catálogo visual de producciones artísticas (fotos, vídeos breves, enlaces) que ilustren el proceso desde la idea inicial hasta la obra final, empleando distintos materiales y soportes.</li> <li>• Facilitar una guía en formato textual y audio que describa los pasos para el diseño: definir el motivo, analizar al público destinatario, seleccionar técnicas y planificar las fases de creación.</li> <li>• Ofrecer ejemplos de análisis de audiencia mediante infografías o relatos cortos de artistas que adaptaron su obra a un público específico, explicando las decisiones tomadas.</li> </ul>
<b>Acción y expresión</b>	Proporcionar múltiples medios de expresión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permitir que el alumnado elija la técnica y el soporte (pintura, collage, performance, vídeo, instalación) para su producción, siempre que justifique su elección en relación con el motivo y el público destinatario.</li> <li>• Posibilitar la presentación final en formato oral, escrito, visual o mixto: exposición pública, portfolio digital, vídeo comentado, etc., adaptando el medio a sus fortalezas.</li> <li>• Ofrecer rúbricas con criterios flexibles que valoren tanto el proceso como el producto final, y que puedan ajustarse según las particularidades de cada proyecto.</li> </ul>
<b>Implicación / motivación</b>	Proporcionar múltiples medios de motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conectar la producción con un contexto real: proponer que la obra se exhiba en un espacio del centro, se comparta en redes sociales del aula o se presente a otro grupo, dando sentido al trabajo.</li> <li>• Dejar que el alumnado elija el tema o la intención de su producción dentro de un abanico de opciones (emociones, crítica social, entorno, identidad), fomentando la autoría.</li> <li>• Incorporar la autoevaluación y coevaluación con criterios negociados para que se sientan dueños del proceso y valoren su propio aprendizaje.</li> </ul>

## Preguntas frecuentes específicas de Aragón

---

### 1. ¿Qué normativa autonómica específica regula la evaluación de Expresión Artística en 4.º ESO en Aragón?

En Aragón, la evaluación de Expresión Artística en 4.º ESO se rige por la Orden ECD/.../2022, que desarrolla el currículo LOMLOE. Esta orden establece los 4 criterios de evaluación y 9 saberes básicos, con 3 horas lectivas semanales. Debes consultar el Boletín Oficial de Aragón para la versión vigente.

### 2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de saberes de Expresión Artística en Aragón respecto al BOE?

El BOE no detalla secuenciación por cursos; Aragón sí lo hace. En 4.º ESO, los 23 saberes se agrupan en bloques que priorizan la creación y análisis de obras contemporáneas, con un enfoque competencial más marcado que en el BOE. También incorpora el patrimonio aragonés como contenido transversal.

### 3. ¿Cómo se distribuyen los 9 criterios de evaluación de Expresión Artística en 4.º ESO en Aragón para facilitar la calificación trimestral?

Con 3 horas semanales y 4 competencias específicas, lo habitual es agrupar 3 criterios por evaluación (9 criterios total). Cada criterio se pondera según su peso en los saberes (23 saberes). Se recomienda usar rúbricas que integren dos o más criterios para optimizar las sesiones de evaluación.

### 4. ¿Qué exige inspección educativa en las programaciones de Expresión Artística en 4.º ESO en Aragón?

Inspección pide que la programación concrete los 4 criterios de evaluación con indicadores observables, los 23 saberes secuenciados temporalmente y las situaciones de aprendizaje vinculadas a la cultura aragonesa. Además, exige medidas de atención a la diversidad para alumnado con NEAE y planes de recuperación con actividades específicas.

### 5. ¿Qué recursos y bibliografía son recomendables para impartir Expresión Artística en 4.º ESO en Aragón?

Se recomienda el uso de materiales del Centro de Profesorado de Aragón, antologías de arte aragonés contemporáneo y plataformas como Aularagón. Los 23 saberes requieren recursos audiovisuales de creadores locales, kits de materiales reciclados y software de edición gráfica libre. Evita libros de texto cerrados.

### 6. ¿Cómo se coordina el departamento de Expresión Artística con otras materias en 4.º ESO en Aragón?

En Aragón, se fomenta la coordinación con Geografía e Historia (patrimonio aragonés) y Tecnología (diseño digital). Se programan proyectos interdisciplinares como la creación de una exposición virtual sobre pintores aragoneses del siglo XX, evaluando criterios comunes (hasta 2 de los 4 CE pueden compartirse).

### 7. ¿Qué medidas de atención a la diversidad son obligatorias en Expresión Artística en 4.º ESO en Aragón?

Debes incluir adaptaciones curriculares no significativas para alumnado con DIA, priorizando los 9 criterios de evaluación. Se permiten agrupamientos flexibles durante las 3 horas semanales y tareas multisensoriales que conecten con los 23 saberes. Los ACI significativos solo con dictamen del equipo de orientación.

### 8. ¿Cómo se recuperan las evaluaciones suspensas de Expresión Artística en 4.º ESO en Aragón?

Se realiza un plan de recuperación por cada criterio de evaluación no superado (hasta 9). Entrega de producciones artísticas guiadas (ej. 3 obras representativas de cada bloque de saberes) y prueba práctica final. La nota máxima de recuperación es 5. No hay examen teórico; solo trabajo competencial.

## 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 autonómico que desarrolla el currículo de 4.º ESO de Expresión Artística. Identifica las 4 competencias específicas, los 9 criterios de evaluación y los 20 saberes básicos organizados en 2 bloques. Anota las orientaciones metodológicas y de evaluación que incluya.

**Tip:** Imprime el anexo de la materia y subraya con colores: CE en azul, criterios en verde, saberes en naranja. Así evitas confusiones posteriores.

### Paso 2 · Listar las CE y criterios 1 hora

Copia textualmente las 4 competencias específicas (CE) y sus 9 criterios de evaluación asociados. Ordénalos en una tabla que usarás como guía para toda la programación.

**Tip:** Asigna un código interno a cada CE (CE1 a CE4) y a cada criterio (CE1.1, CE1.2...). Eso facilita las referencias en las situaciones de aprendizaje.

### Paso 3 · Priorizar criterios e instrumentos 1-2 horas

Con 3 horas semanales, decide qué criterios son nucleares y cuáles pueden trabajarse de forma integrada. Selecciona instrumentos de evaluación coherentes: rúbricas para producciones artísticas, diarios de aprendizaje para reflexión, listas de cotejo para técnicas.

**Tip:** Prioriza los criterios que evalúan procesos creativos y expresión personal (ej. CE2, CE3) frente a los de análisis puro. Así aprovechas el carácter práctico de la materia.

### Paso 4 · Distribuir saberes por trimestre 2-3 horas

Organiza los 20 saberes básicos en tres trimestres. Procura que cada trimestre tenga un eje temático: por ejemplo, 1er trimestre: fundamentos del lenguaje visual; 2º: técnicas y composición; 3º: arte contemporáneo y proyecto final.

**Tip:** Usa una hoja de cálculo para cruzar saberes con CE y criterios. Así garantizas que cada criterio se evalúa al menos una vez y no repites saberes de forma innecesaria.

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

Crea una Situación de Aprendizaje (SDA) por trimestre que integre varios criterios y saberes. Cada SDA debe partir de un reto o problema real (ej. diseñar un cartel para el centro, crear un corto de stop motion) y concluir con un producto evaluable.

**Tip:** Define primero el producto final (ej. exposición colectiva, portfolio digital) y luego planifica las tareas hacia atrás. Así la SDA tiene coherencia y motivación.

### **Paso 6 · Establecer ponderaciones del departamento** 1 hora

Acuerda con tu departamento el peso de cada competencia específica y criterio en la calificación final. Ejemplo: CE1 (30%), CE2 (30%), CE3 (20%), CE4 (20%). Dentro de cada CE, reparte el peso entre sus criterios.

**Tip:** Si tu departamento no tiene acuerdo, propón que las producciones prácticas sumen al menos el 70% de la nota. La teoría (análisis, reflexión) no debe superar el 30% en una materia expresiva.

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

Redacta medidas de atención a la diversidad (DUA, adaptaciones de acceso, enriquecimiento) y un plan de recuperación para criterios no superados. Especifica cómo los alumnos pueden demostrar progreso (ej. mediante un portfolio de mejora).

**Tip:** Para recuperación, evita exámenes escritos; propón una nueva producción artística que evidencie el criterio trabajado. Así mantienes la coherencia competencial.