

# Expresion artistica · 4.º ESO · Principado de Asturias

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

**Normativa** Decreto 41/2022, de 1 de agosto

**Generado** 26/05/2026 18:50

<b>4</b> Competencias	<b>9</b> Criterios	<b>20</b> Saberes
--------------------------	-----------------------	----------------------

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

## Índice

1. Resumen normativo

2. Competencias específicas (explicadas)

3. Criterios de evaluación (con evidencia)

4. Saberes básicos (con actividad de aula)

5. Rúbricas IA por competencia (niveles 1-4)

· Sugerencias DUA por CE

· Cómo programar paso a paso

## 1. Resumen normativo

---

<b>Materia</b>	Expresion artistica
<b>Curso</b>	4.º ESO
<b>Comunidad Autónoma</b>	Principado de Asturias
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 41/2022, de 1 de agosto
<b>Particularidad</b>	Asturias ofrece la materia de Lengua Asturiana y Literatura como opcional con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

### Expresión Artística

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

##### **TEXTO OFICIAL**

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

##### **RESUMEN CLARO**

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.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.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.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

### 3. Criterios de evaluación

#### Expresión Artística

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
1.1	CE.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.1	<p><b>Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes</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.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.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.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.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.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.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.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 1458 311" 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>

## 4. Saberes básicos

### Expresión Artística

#### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.	
2	Técnicas de dibujo, ilustración y pintura y su representación en el Patrimonio Asturiano: 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	El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.	
8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
9	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.	
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.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
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, presentación 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.	

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

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

### CE.1 · 20 % Rubrica generica

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	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.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.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.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>

## 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 pódcast 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>

## 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.