

# Expresion artistica · 4.º ESO · Galicia

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

**Normativa** Decreto 156/2022, de 15 de septiembre

**Generado** 26/05/2026 20:55

<b>4</b> Competencias	<b>17</b> Criterios	<b>24</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>	Galicia
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 156/2022, de 15 de septiembre
<b>Particularidad</b>	En Galicia el gallego es lengua vehicular y existe Lingua Galega e Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

---

### Expresión Artística

#### **OBJ1 · 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 disfrutar del patrimonio cultural y artístico. - Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas.

#### **OBJ2 · 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. - El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, le permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos. - El conocimiento y aplicación del lenguaje gráfico de tipo técnico dotará al alumnado de recursos para descodificar la realidad que se le presenta y comunicar sus propuestas artísticas, productos de diseño y demás producciones de creación en el contexto de un mundo contemporáneo, de una manera clara y objetiva. - Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos y que impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido.

#### **OBJ3 · Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, descodificando sus lengua...**

##### **TEXTO OFICIAL**

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, descodificando 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. - El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobrealabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios.

**OBJ4 · Crear producciones artísticas y técnicas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, in...**

**TEXTO OFICIAL**

Crear producciones artísticas y técnicas, 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. - La obra artística alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él.

### 3. Criterios de evaluación

#### Expresión Artística

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
CE1.1	OBJ1	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.	
CE1.2	OBJ1	Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, a través de diferentes producciones gráfico-plásticas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	
CE1.3	OBJ2	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes diversos.	
CE1.4	OBJ2	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.	
CE1.5	OBJ4	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.	
CE1.6	OBJ4	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.	
CE2.1	OBJ1	Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, a través de producciones visuales, audiovisuales y multimedia, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.	
CE2.2	OBJ2	Elaborar producciones visuales, audiovisuales y multimedia de forma creativa, determinando las intenciones expresivas, seleccionando y empleando con corrección las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.	
CE2.3	OBJ3	Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, descodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	
CE2.4	OBJ3	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.	
CE2.5	OBJ4	Crear un producto visual, audiovisual o multimedia, 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>Código</b>	<b>CE</b>	<b>Criterio + evidencia y contexto</b>	<b>Instrumento</b>
<b>CE2.6</b>	OBJ4	<b>Exponer el resultado final de la creación de un producto visual, audiovisual o multimedia, 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>	
<b>CE2.7</b>	OBJ4	<b>Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito visual, audiovisual o multimedia, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</b>	
<b>CE3.1</b>	OBJ2	<b>Participar con iniciativa, confianza y rigor en la exploración del lenguaje gráfico de tipo técnico empleando distintas herramientas.</b>	
<b>CE3.2</b>	OBJ4	<b>Elaborar producciones gráficas de tipo técnico con interés por la corrección, determinando las intenciones comunicativas y seleccionando las herramientas, medios, soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos.</b>	
<b>CE3.3</b>	OBJ4	<b>Valorar el rigor del proceso de creación gráfica, la claridad, la precisión y el proceso de resolución y construcción gráfica.</b>	
<b>CE3.4</b>	OBJ1	<b>Analizar el resultado final de la creación de un producto de creación gráfica de tipo técnico, 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>	

## 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 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	Graffiti 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 ambiental 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: encuadramiento 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 ambiental 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 videoarte.	

### Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Construcciones geométricas fundamentales.	
2	Representación objetiva de la realidad en un soporte bidimensional. Vistas (sistema europeo). Sistemas perspectivos.	
3	Conceptos básicos de normalización.	
4	Aplicación de las construcciones técnicas bidimensionales y tridimensionales en las diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	

## 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.

## 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>

## 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.