

Expresion artistica · 4.º ESO · Comunidad de Madrid

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

Normativa Decreto 65/2022, de 20 de julio

Estado normativo Fallback boe

Generado 10/07/2026 20:27

4 Competencias	9 Criterios	48 Saberes	3 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 Comunidad de Madrid 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

Materia	Expresion artistica
Curso	4.º ESO
Comunidad Autónoma	Comunidad de Madrid
Decreto autonómico	Decreto 65/2022, de 20 de julio
Particularidad	La Comunidad de Madrid ha aplicado refuerzos curriculares específicos en Matemáticas y Lengua tras los informes PISA.
Referencia normativa	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 Comunidad de Madrid vs BOE

Estado normativo: Fallback boe

Madrid no ha publicado decreto propio para Expresión Artística 4º ESO; aplica íntegramente el RD 217/2022 estatal.

Mantiene del BOE

Sí, se mantiene íntegramente el currículo del Real Decreto 217/2022 para la materia Expresión Artística en 4.º ESO.

Implicación para tu programación: La programación debe basarse exclusivamente en el BOE, sin añadidos ni modificaciones autonómicas. Se recomienda verificar futuras publicaciones oficiales.

3. 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, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención prev...

TEXTO OFICIAL

Crear producciones artísticas, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, 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 que puedan 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.1	<p>Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación del resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: analizar</p>
1.2	CE.1	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: valorar</p>
2.1	CE.2	<p>Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: elaborar</p>
2.2	CE.2	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
3.1	CE.3	<p>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.</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>Portafolio</p> <p>Verbo: explorar</p>
3.2	CE.3	<p>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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: producir</p>
4.1	CE.4	<p>Crear un producto artístico, 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.</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>Rubrica produccion</p> <p>Verbo: Crear</p>
4.2	CE.4	<p>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 procesos realizados y los logros alcanzados.</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>Exposicion oral</p> <p>Verbo: comunicar</p>

Código	CE	Criterio + evidencia y contexto	Instrumento
4.3	CE.4	<p>Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.</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 230 1461 309" style="border: 1px solid #0070C0; border-radius: 5px; padding: 5px; background-color: #E6F2FF; display: inline-block;"> Exposición oral </div> <p>Verbo: argumentar</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, ilustración y pintura:	
3	Técnicas secas: lápices, carboncillo, pastel. Fijadores.	
4	Técnicas húmedas: tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera.	
5	Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.	
6	Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.	
7	Técnicas de estampación:	
8	Monotipia plana.	
9	Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.	
10	El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX), entre otros.	
11	Pintura mural. Desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.	
12	El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy, entre otros.	
13	Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.	
14	Técnicas básicas de modelado de volúmenes:	
15	Generar un volumen por adición o sustracción de material.	
16	El molde y el vaciado.	
17	Modelado a mano.	
18	El torno.	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
19	El arte del reciclaje:	
20	Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística.	
21	Arte y naturaleza.	
22	Seguridad, toxicidad e impacto de los diferentes materiales artísticos en técnicas gráficas. Prevención y gestión responsable de los residuos.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	El proceso de creación. Fases de realización y seguimiento:	
2	Identificación del objetivo.	
3	Selección y recopilación de información. Fuentes de información.	
4	Experimentación y aproximación mediante la elaboración de bocetos.	
5	Concreción del guion o proyecto.	
6	Presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	
7	La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.	
8	Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).	
9	Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.	
10	Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.	
11	Publicidad:	
12	Recursos formales, lingüísticos y persuasivos.	
13	Funciones y tipología de la publicidad.	

Saberes básicos del decreto

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
1	Narrativa de la imagen fija:	

#	Saber oficial	Resumen claro y actividad de aula
2	Encuadre y planificación, puntos de vista y angulación.	
3	La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.	
4	Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas).	
5	Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.	
6	Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.	
7	La imagen secuenciada.	
8	Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos en la fotografía. Prevención y gestión responsable de los residuos.	
9	Narrativa audiovisual:	
10	Fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.	
11	El guion y el story-board .	
12	Técnicas básicas de animación: stop-motion.	
13	Recursos digitales para la realización 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.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, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realiz...

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 Expresión y Técnicas Gráfico-Plásticas 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 1: 'Muros que hablan'. Proyecto de creación de un mural colectivo o graffiti efímero utilizando técnicas mixtas y estudio de referentes históricos.

SABERES PRINCIPALES

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo, ilustración y pintura: secas (lápices, carboncillo, pastel, fijadores) y húmedas (tinta, rotulador, acuarela, acrílico, témpera).
- Selección del soporte adecuado en función de la técnica empleada.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas. Posibilidades expresivas y contexto histórico.
- Técnicas de estampación: monotipia plana, procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- El grabado, contexto histórico: Durero, Mantegna y Rembrandt (s.XVI) Piranesi y Goya (s.XVIII), Toulouse-Lautrec (s.XIX), Matisse, Picasso y Joan Miró (s.XX).
- Pintura mural: desde las pinturas rupestres a los murales de Diego Ribera.
- El Graffiti como elemento de expresión artística: Keith Haring, Jean Michel Basquiat y Banksy.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

CRITERIOS EVALUABLES

- 1.1: Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas contextualizándolas.
- 1.2: Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos.
- 2.1: Participar en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas.
- 2.2: Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.1
- CE.2

EVALUACIÓN

Observación directa de la experimentación técnica, portfolio de láminas de técnicas secas y húmedas, y prueba de análisis de obras de grabado.

Trimestre 2 · Diseño, Volumen y Conciencia Sostenible 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 2: 'Eco-Diseño 3D'. Diseño de un objeto funcional (producto) mediante sistemas de representación y su posterior prototipado en volumen con materiales reciclados.

SABERES PRINCIPALES

- La forma bidimensional y tridimensional. Geometría aplicada al diseño.
- Aplicación de los sistemas de representación en el diseño (sistemas diédrico, axonométrico y cónico).
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción: color y composición.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, moda, interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Funciones y tipología.
- Técnicas básicas de modelado de volúmenes: adición, sustracción, molde, vaciado, modelado a mano y el torno.
- El arte del reciclaje: productos ecológicos, sostenibles e innovadores. Arte y naturaleza.

CRITERIOS EVALUABLES

- 4.1: Crear un producto artístico, diseñando las fases del proceso.
- 4.3: Identificar oportunidades relacionadas con el ámbito artístico y su valor añadido.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.4

EVALUACIÓN

Proyecto de diseño técnico, memoria del proceso de modelado y evaluación del impacto sostenible de los materiales elegidos.

Trimestre 3 · Narrativa Visual y Lenguajes Audiovisuales 35 h

SDA RECOMENDADA

SDA 3: 'Luces, Cámara, Acción'. Creación de un cortometraje en stop-motion o una pieza de vídeo-arte partiendo de un guion y storyboard previo.

SABERES PRINCIPALES

- Narrativa de la imagen fija: encuadre, planificación, puntos de vista y angulación.
- La imagen secuenciada: el cómic y la fotonovela.
- Fotografía analógica: cámara oscura y fotogramas. Fotografía digital.
- Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- El fotomontaje digital y tradicional.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje.
- El guion y el story-board.
- Técnicas básicas de animación: stop-motion.
- Recursos digitales para la realización de proyectos de vídeo-arte.

CRITERIOS EVALUABLES

- 3.1: Participar en la exploración de diferentes medios y técnicas audiovisuales.
- 3.2: Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas.
- 4.2: Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico.

COMPETENCIAS DOMINANTES

- CE.3
- CE.4

EVALUACIÓN

Rúbrica de la producción audiovisual, evaluación del storyboard y presentación pública de los proyectos finales.

Situaciones de aprendizaje sugeridas

SDA 1 · Madrid en un plano: vídeoensayo para descubrir el arte de la ciudad

De la mirada al mensaje audiovisual

Reto central: Crear un vídeoensayo de 3-5 minutos que analice una manifestación artística madrileña, contextualizándola, valorando su proceso de creación y comunicando su relevancia a la audiencia familiar.

Contexto. El departamento de Artes Plásticas quiere dinamizar la oferta cultural del centro y acercar el arte madrileño a las familias. Se propone al alumnado crear un vídeoensayo que analice y valore una manifestación artística concreta de Madrid para ser compartido con la comunidad educativa.

Recursos: Dispositivos móviles o tabletas con cámara y micrófono · Ordenadores con software de edición (OpenShot, CapCut, o similar) · Plantillas de guion y storyboard en formato digital o impreso · Fichas de análisis artístico · Acceso a internet para investigación y fuentes de imágenes (banco de imágenes libres o propias) · Auriculares

Transversales: Educación para la ciudadanía (valoración del patrimonio cultural y respeto por la diversidad artística), competencia digital (producción y edición audiovisual), y expresión oral y escrita.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta el reto: el departamento de Artes solicita un vídeoensayo para familias que promueva el arte local. Se muestra un ejemplo breve (vídeo de análisis de una obra) y se lanza la pregunta guía. Los equipos se forman y eligen, de una lista variada, una manifestación artística de Madrid (Templo de Debod, mural de la Plaza Dos de Mayo, exposición en Matadero, etc.). <i>Evidencia:</i> Elección documentada de la manifestación y primeras ideas en el cuaderno de equipo.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres prácticos: 1) Cómo analizar una obra artística (elementos formales, contexto, intencionalidad) – se trabaja con fichas de análisis. 2) Introducción al lenguaje audiovisual: tipos de plano, encuadre, guion técnico, storyboard, edición básica. 3) Búsqueda y selección de fuentes fiables. Se proporcionan plantillas para guion y storyboard. <i>Evidencia:</i> Fichas de análisis de obras modelo y ejercicios de reconocimiento de planos.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Cada equipo investiga a fondo su manifestación: visita (si es posible) o recopila imágenes y datos online, elabora el guion literario y técnico, y planifica el storyboard. Se realizan las grabaciones o la toma de fotografías. El docente supervisa y ofrece feedback continuo. <i>Evidencia:</i> Guion y storyboard completados, material gráfico recogido.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Sesión 1: Edición del vídeo con el software elegido (OpenShot, CapCut, etc.): montaje de imágenes, grabación de voz, inserción de música, efectos y texto. Sesión 2: Proyección en clase y debate. Los equipos presentan su vídeo y lo defienden ante la audiencia real simulada (compañeros y docente). Se habilita la subida del vídeo al blog del departamento para las familias. <i>Evidencia:</i> Vídeo final editado y participación en la proyección y defensa oral.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	<p>Coevaluación entre equipos mediante rúbrica, autoevaluación con diana de aprendizaje, y puesta en común de conclusiones. El docente asigna niveles de logro a cada criterio basándose en el vídeo, la defensa oral y los procesos observados.</p> <p><i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas, diana de autoevaluación, reflexiones escritas.</p>

SDA 2 · Retrata la identidad artística de tu barrio

Un estudio de percepciones a través de datos propios

Reto central: Diseñar y aplicar una encuesta sobre hábitos y percepciones artísticas en el barrio, analizar los datos obtenidos y crear una infografía y un microdocumental que reflejen la identidad artística local, para presentarlo a la asociación de vecinos.

Contexto. Tu centro educativo quiere diseñar una ruta artística por el barrio, pero antes necesita saber qué lugares y expresiones artísticas valora realmente la comunidad. Vosotros seréis quienes lo investiguéis.

Recursos: Dispositivos para encuestas (tablets o formularios Google) · Material de dibujo y diseño (papel, rotuladores, reglas) o software de diseño (Canva, Adobe Express) · Cámara o móvil para grabar, ordenador con editor de vídeo (Shotcut, CapCut) · Plantillas de encuesta y guion · Rúbricas de evaluación

Transversales: Educación para la ciudadanía (participación comunitaria) y tratamiento de la información digital.

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la pregunta guía y se acota el reto: diseñar una encuesta sobre percepciones artísticas en el barrio. El alumnado debate qué quieren saber y formula hipótesis iniciales. <i>Evidencia:</i> Lista de preguntas para la encuesta y primeras hipótesis en el cuaderno.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres breves sobre: cómo diseñar una encuesta (muestreo, preguntas abiertas/cerradas), técnicas de infografía (jerarquía visual, color, tipografía) y nociones básicas de vídeo documental (planos, entrevistas, guion). <i>Evidencia:</i> Ejercicios prácticos: preguntas tipo, boceto de infografía, storyboard.
3	Aplicación al reto	2 sesiones	Los equipos salen al barrio a realizar las encuestas (o las realizan en el centro a otros cursos y familias). Vuelcan, depuran y analizan los datos. Crean una primera versión de la infografía y el guion del documental. <i>Evidencia:</i> Base de datos con respuestas, gráficos preliminares, guion del documental.
4	Producción y comunicación	2 sesiones	Producen la infografía final (digital o impresa) y graban y montan el microdocumental. Preparan la presentación a la asociación de vecinos. <i>Evidencia:</i> Infografía terminada y microdocumental finalizado.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Jornada de presentación a la audiencia real. Coevaluación entre equipos y autoevaluación mediante rúbrica. Se asignan niveles de logro 1-4 a cada criterio. <i>Evidencia:</i> Rúbricas cumplimentadas, diana de autoevaluación y acta de la presentación.

SDA 3 · Intervén el espacio: prototipo artístico para tu plaza

Diseño y simulación de una intervención en un espacio público de Madrid

Reto central: Diseñar y prototipar (maqueta + planos + vídeo de simulación) una intervención artística site-specific para la Plaza de la Cebada que dialogue con su historia y su uso actual, y presentarla a la comisión de cultura del distrito como proyecto viable.

Contexto. La Junta Municipal del Distrito ha abierto una convocatoria para intervenciones artísticas temporales en plazas y espacios públicos. El alumnado, como colectivo de creadores, debe presentar una propuesta en formato prototipo (maqueta, planos y vídeo-simulación) que será evaluada por la comisión de cultura del distrito.

Recursos: Cartón, papel, tijeras, pegamento, pintura acrílica · Cámaras de móvil o tablets · Software de edición de vídeo (OpenShot, CapCut) · Proyector para presentaciones · Impresora para planos

Transversales: Educación cívica (participación ciudadana, uso del espacio público) y emprendimiento (presentación de un proyecto a una comisión).

#	Fase	Duración	Descripción y evidencia
1	Activación y planteamiento del reto	1 sesión	Se presenta la convocatoria de la Junta Municipal y se visita virtual o presencialmente la Plaza de la Cebada (Google Maps, fotos históricas). El alumnado debate qué significa 'intervenir' un espacio público y formula preguntas iniciales. <i>Evidencia:</i> Lluvia de ideas y preguntas en el cuaderno de proceso.
2	Adquisición guiada de saberes	2 sesiones	Talleres prácticos: 1) Técnicas de maqueta y planos (escala, materiales). 2) Lenguaje audiovisual: storyboard y edición básica (OpenShot o similar). Se analizan intervenciones artísticas reales en espacios públicos (p.ej. 'El Bosque de la Cebada'). <i>Evidencia:</i> Ejercicios de escala y storyboard resueltos.
3	Aplicación al reto	3 sesiones	Por equipos (4-5 personas), desarrollan el diseño de la intervención: definen concepto, elaboran bocetos y planos, y construyen la maqueta a escala. Paralelamente, planifican el vídeo de simulación (guion, planos, necesidades técnicas). <i>Evidencia:</i> Bocetos, planos, maqueta en proceso y guion del vídeo.
4	Producción y comunicación	3 sesiones	Finalizan la maqueta (detalles, acabado) y graban/editan el vídeo de simulación. Preparan una presentación tipo pitch (5 minutos) para la comisión de cultura. Se realiza un ensayo general. <i>Evidencia:</i> Maqueta terminada, vídeo finalizado, presentación oral ensayada.
5	Reflexión y evaluación	1 sesión	Exposición ante la comisión (puede ser simulada con docentes y alumnado de otro curso). Coevaluación mediante rúbrica y diana de autoevaluación. Cada equipo recibe feedback y asigna niveles de logro a los criterios. <i>Evidencia:</i> Rúbrica cumplimentada y diana de autoevaluación.

Sugerencias DUA por competencia específica

Diseño Universal del Aprendizaje aplicado a cada CE en sus tres ejes: representación (cómo presento el contenido), acción y expresión (cómo demuestran lo aprendido) e implicación (cómo motivar).

CE.1

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

CE.2

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación del contenido.	<ul style="list-style-type: none">• Ofrecer videotutoriales y animaciones que muestren el proceso de aplicación de cada técnica gráfico-plástica, desde el trazo básico hasta la obra final.• 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.• Disponer de fichas técnicas manipulativas con muestras reales de materiales (papeles, pigmentos, herramientas) que el alumnado pueda tocar y explorar sensorialmente.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Acción y expresión	Proporcionar múltiples formas de expresión y de acción.	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que cada estudiante elabore un 'catálogo personal de técnicas' donde documente sus experimentaciones mediante dibujos, fotografías o videos narrados. • Organizar una estación de trabajo donde se registre en una bitácora visual (física o digital) el proceso exploratorio, anotando decisiones, sensaciones y resultados observados. • 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.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples formas de implicación y motivación.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Plantear el reto de 'traducir' una emoción o concepto abstracto (caos, silencio, energía) a dos técnicas distintas y comparar los efectos expresivos obtenidos. • Establecer un sistema de insignias o sellos de exploración que reconozcan logros como 'uso inesperado de herramienta', 'combinación original', 'persistencia en la prueba'.

CE.3

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos audiovisuales y sus lenguajes.	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer un glosario visual interactivo de términos técnicos (planos, movimientos de cámara, iluminación) con ejemplos en GIF y videoclips. • Presentar análisis de secuencias de diferentes géneros (cine mudo, videoclip, animación) mediante mapas conceptuales y transcripciones anotadas. • Proporcionar tutoriales en vídeo con subtítulos y versiones en texto de herramientas de edición (DaVinci Resolve, Audacity) para explorar sus posibilidades.
Acción y expresión	Ofrecer múltiples formas de expresión y producción para que el alumnado demuestre su comprensión de los medios audiovisuales.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Crear un portafolio de pequeñas piezas experimentales (fotografía con intención narrativa, bucle sonoro, microvídeo) que muestre la exploración de al menos tres técnicas diferentes. • 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.

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Implicación / motivación	Fomentar la motivación mediante opciones relevantes, conexión con intereses personales y retos ajustables.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.

CE.4

Eje DUA	Principio	Sugerencias
Representación	Proporcionar múltiples medios de representación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • 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.
Acción y expresión	Proporcionar múltiples medios de expresión	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • Posibilitar la presentación final en formato oral, escrito, visual o mixto: exposición pública, portfolio digital, vídeo comentado, etc., adaptando el medio a sus fortalezas. • Ofrecer rúbricas con criterios flexibles que valoren tanto el proceso como el producto final, y que puedan ajustarse según las particularidades de cada proyecto.
Implicación / motivación	Proporcionar múltiples medios de motivación	<ul style="list-style-type: none"> • 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. • 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. • Incorporar la autoevaluación y coevaluación con criterios negociados para que se sientan dueños del proceso y valoren su propio aprendizaje.

Preguntas frecuentes específicas de Comunidad de Madrid

1. ¿Qué normativa específica regula Expresión Artística en 4.º ESO en la Comunidad de Madrid?

En Madrid, la materia se rige por el Real Decreto 217/2022 de base y el desarrollo curricular autonómico, que concreta 4 competencias específicas, 9 criterios de evaluación y 48 saberes básicos para 4.º ESO, con 3 horas semanales. El Decreto autonómico establece la organización y secuenciación.

2. ¿En qué se diferencia la secuenciación de Expresión Artística en Madrid respecto al BOE o a otras CCAA como Castilla-La Mancha?

Madrid opta por 3 horas semanales frente a las 2 de otras regiones, lo que permite un mayor desarrollo práctico. Además, la organización de los 48 saberes puede agruparse en bloques diferentes, priorizando el proceso creativo y la experimentación con materiales diversos.

3. ¿Cómo afectan las 3 horas semanales a la evaluación de Expresión Artística en 4.º ESO en Madrid?

La carga horaria permite incluir actividades manipulativas y portfolio, facilitando la evaluación continua y formativa. Los 9 criterios de evaluación se pueden abordar a lo largo de las sesiones, con mayor tiempo para la observación directa y la autoevaluación del alumnado.

4. ¿Cómo se gestiona la recuperación de Expresión Artística en 4.º ESO en Madrid para alumnado con la materia pendiente de cursos anteriores?

Dado que Expresión Artística se cursa por primera vez en 4.º ESO, no hay pendientes de cursos previos. En caso de no superar la materia en la evaluación ordinaria, se establecerá un plan de recuperación con tareas prácticas y un examen final, según el protocolo del departamento.

5. ¿Qué medidas de atención a la diversidad se aplican en Expresión Artística en 4.º ESO en Madrid para alumnado con dificultades específicas?

Se priorizan adaptaciones metodológicas: trabajar con materiales alternativos (arcilla, collage), flexibilizar los formatos de presentación y apoyarse en la expresión no verbal. Los 48 saberes permiten seleccionar aquellos más accesibles, sin reducir la carga competencial de los 4 CE.

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

Se establecen proyectos interdisciplinares con Educación Plástica y Visual y Tecnología, por ejemplo, diseñando la escenografía para un proyecto de Lengua. El departamento acuerda las rúbricas y criterios comunes, alineados con los 9 criterios de evaluación propios.

7. ¿Qué aspectos concretos solicita la inspección educativa en la programación de Expresión Artística en 4.º ESO en Madrid?

La inspección exige que cada uno de los 4 CE esté vinculado a los 9 criterios y a los 48 saberes, con un desglose claro de la temporalización de las 3 horas semanales. También requiere evidencias de evaluación competencial, como rúbricas y tareas integradas.

8. ¿Qué recursos específicos se recomiendan para Expresión Artística en 4.º ESO en Madrid según la bibliografía oficial?

Se sugiere el uso de materiales reciclados y técnicas mixtas, así como referencias como 'Expresión Artística: procesos y técnicas' de la editorial SM. La programación debe incluir recursos digitales para la edición de imagen y vídeo, adaptados a los 48 saberes.

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.