

# Expresion artistica · 4.º ESO · País Vasco

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

**Normativa** Decreto 77/2023, de 30 de mayo

**Generado** 26/05/2026 20:57

<b>4</b> Competencias	<b>8</b> Criterios	<b>44</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>	País Vasco
<b>Decreto autonómico</b>	Decreto 77/2023, de 30 de mayo
<b>Particularidad</b>	En Euskadi el euskera es lengua vehicular en los modelos B y D y existe Euskara eta Literatura como materia obligatoria con currículo propio.

## 2. Competencias específicas

### Expresión Artística

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

##### **TEXTO OFICIAL**

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

##### **RESUMEN CLARO**

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

##### **TEXTO OFICIAL**

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

##### **RESUMEN CLARO**

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

#### **TEXTO OFICIAL**

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

#### **RESUMEN CLARO**

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

#### **TEXTO OFICIAL**

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

#### **RESUMEN CLARO**

El alumnado crea obras artísticas 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>Relacionar diversas manifestaciones culturales y artísticas, con recepción activa, contextualizándolas e identificando sus mensajes con curiosidad, sensibilidad y respeto.</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>Reconocer el arte como forma de conocimiento del mundo, así como la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, identificando profesiones relacionadas con la práctica plástica, visual y audiovisual.</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>Investigar con interés, diferentes producciones, propias y ajenas, descubriendo las respuestas alternativas que ofrecen y comprendiendo las múltiples posibilidades de resolución que los lenguajes artísticos ofrecen, desarrollando el pensamiento crítico y divergente además del respeto por la diversidad.</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>Explicar de forma oral o/y escrita los lenguajes y elementos técnicos de diferentes propuestas artísticas, utilizando el vocabulario específico, propias y ajenas, ampliando el propio imaginario y construyendo una cultura artística amplia.</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>Proyectar una producción artística gráfico-plástica y/o audiovisual de forma creativa y sostenible, identificando las herramientas, medios y soportes necesarios, justificando razonadamente su elección y siendo perseverantes en la búsqueda de la innovación en su uso.</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>Portfolio</b></p> <p>Verbo: <b>explorar</b></p>
3.2	CE.3	<p><b>Elaborar con creatividad propuestas artísticas gráfico-plásticas y/o audiovisuales, asimilando la idea del fracaso como forma de aprendizaje, con una intención expresiva y comunicativa personal, incorporando en su ejecución tanto la planificación como la espontaneidad, desarrollando la autocrítica y la capacidad de superación.</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>
4.2	CE.4	<p><b>Realizar una producción gráfico-plástica y/o audiovisual, colectiva, utilizando de forma creativa, los medios y técnicas propias y buscando un resultado final ajustado a sus intenciones expresivas, siguiendo la planificación prevista.</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>
4.3	CE.4	<p><b>Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, compartiendo el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y una valoración positiva de los logros alcanzados.</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>	<p><b>Exposicion oral</b></p> <p>Verbo: <b>argumentar</b></p>

## 4. Saberes básicos

### Expresión Artística

#### Saberes básicos del decreto

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

#### Saberes básicos del decreto

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

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

### Saberes básicos del decreto

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

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

## 5. Rúbricas IA por competencia específica

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

### CE.1 · 20 % Rubrica generica

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>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.</p> <p><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></p>
2	En proceso	50-69%	<p>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.</p> <p><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></p>
3	Adquirido	70-89%	<p>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.</p> <p><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></p>
4	Avanzado	90-100%	<p>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.</p> <p><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></p>

**CE.2 · 20 %****Observacion sistematica**

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

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

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

Nivel	Etiqueta	Rango	Descriptor + ejemplo de evidencia
1	No conseguido	0-49%	<p>Explora de 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 %****Observacion sistematica**

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

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