

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

PLÁSTICA 1º EPO

Educación Plástica y Visual - Primer Ciclo Primaria - 1er Curso

C.E.I.P. Milenario de la Lengua Castellana (26002734) 2023/2024

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 07-09-2023

Finalización aproximada: 21-06-2024

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Javier Corcuera Vega

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Javier Corcuera Vega
- Rosa Elena Marín Sainz de Aja

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Todavía no se ha definido el procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad.

ORGANIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LOS PLANES DE RECUPERACIÓN DEL ALUMNADO CON MATERIAS PENDIENTES DE CURSOS ANTERIORES

Todavía no se ha definido la organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores.

LIBROS O MATERIALES VAN A SER UTILIZADOS PARA EL DESARROLLO DE LA MATERIA

Nombre	ISBN
--------	------

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

Nombre	Inicio	Fin
--------	--------	-----

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

Las unidades de programación organizan la acción didáctica orientada hacia la adquisición de competencias. En este proceso se desarrollan los saberes básicos (conocimientos, destrezas y actitudes), cuyo aprendizaje resulta necesario para la adquisición de competencias.

Los saberes básicos desarrollados en cada unidad de programación son impartidos en clase a través de las denominadas situaciones de aprendizaje. Éstas, a su vez, se evalúan a través de procedimientos de evaluación; los utilizados en esta programación didáctica son:

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Presentación de un producto:	100,00%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación Plástica y Visual de Primer Ciclo Primaria - 1er Curso). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así como el número de periodos lectivos que se estima serán necesarios para impartir la docencia correspondiente.

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
08-09-2023	1.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una rana.	4
25-09-2023	2.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un perro.	3
02-10-2023	3.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un camión.	2
09-10-2023	4.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una maceta con flores.	3
16-10-2023	5.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un pulpo.	3
23-10-2023	6.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una pizza.	3
01-11-2023	7.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un coche.	4
13-11-2023	8.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una flor.	3
20-11-2023	9.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un dinosaurio.	3
27-11-2023	10.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un autobús.	3
04-12-2023	11.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una hormigonera.	4
18-12-2023	12.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un osito.	3

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
08-01-2024	13.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una jirafa.	3
15-01-2024	14.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un submarino.	3
22-01-2024	15.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un príncipe.	3
29-01-2024	16.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un pato.	3
05-02-2024	17.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una princesa.	3
12-02-2024	18.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un caballo.	3
19-02-2024	19.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un unicornio.	3
26-02-2024	20.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un vaquero.	3
04-03-2024	21.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un cangrejo.	2
11-03-2024	22.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una vaca.	3
18-03-2024	23.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un coche.	3
25-03-2024	24.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una moto.	3
08-04-2024	25.- Coloreo con pinturas, recorto y pego un pastel.	2
15-04-2024	26.- Coloreo con pinturas, recorto y pego una casita.	3
22-04-2024	27.- Coloreo con rotuladores, recorto y ensamble un robot.	3
02-05-2024	28.- Coloreo con rotuladores, recorto y ensamble una bailarina.	2
06-05-2024	29.- Coloreo con rotuladores, recorto y ensamble con encuadernadores un payaso.	3
13-05-2024	30.- Coloreo con rotuladores, recorto y ensamble un cerdito.	3
20-05-2024	31.- Coloreo con rotuladores, recorto, doblo y pego una casa.	3
27-05-2024	32.- Coloreo con rotuladores, recorto, doblo y pego un castillo.	3
03-06-2024	33.- Coloreo con rotuladores, recorto, doblo y pego una vela.	3
10-06-2024	34.- Coloreo con rotuladores, recorto, doblo y pego una caja.	2
17-06-2024	35.- Coloreo con rotuladores, recorto y pego una pirámide.	3

1.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA RANA. (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO, RECORTO Y PEGO UNA RANITA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Valoraremos que el alumno coloree sin salirse de los márgenes y sin dejar huecos en blanco. Además, se valorará que recorten por la línea de contorno sin dejar rebarbas. Y por último, se valorará el adecuado montaje y pegado de la figura.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar un dibujo igual al modelo dado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Observación de la tarea	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

2.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PERRO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PERRO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado de la figura sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

3.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN CAMIÓN. (2 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN CAMIÓN.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que los procesos de coloreado, recortado, montaje y pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Los alumnos deben presentar obras parecidas al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

4.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA MACETA CON FLORES. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA MACETA CON FLORES.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado de la figura sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

5.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PULPO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO, RECORTO Y PEGO UN PULPO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En la actividad valoramos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado de las piezas de la figura sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno presentará una obra parecida al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

6.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA PIZZA. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA PIZZA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

7.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN COCHE. (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN COCHE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En la actividad se valora que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno presentará una obra parecida al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

8.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA FLOR. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA FLOR.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado de las partes de la figura sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

9.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN DINOSAURIO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN DINOSAURIO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

10.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN AUTOBÚS. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN AUTOBÚS.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

11.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA HORMIGONERA. (4 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA HORMIGONERA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

12.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN OSITO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN OSITO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

13.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA JIRAFÁ. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA JIRAFÁ.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

14.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN SUBMARINO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN SUBMARINO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

15.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PRÍNCIPE. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PRÍNCIPE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

16.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PATO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 2 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PATO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	

17.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA PRINCESA. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA PRINCESA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

18.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN CABALLO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN CABALLO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

19.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN UNICORNIO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN UNICORNIO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

20.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN VAQUERO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN VAQUERO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

21.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN CANGREJO. (2 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN CANGREJO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

22.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA VACA. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA VACA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

23.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN COCHE. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN COCHE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

24.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA MOTO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA MOTO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

25.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PASTEL. (2 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UN PASTEL.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

26.- COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA CASITA. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON PINTURAS, RECORTO Y PEGO UNA CASITA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta tarea valoraremos que el coloreado, el recortado, el montaje y el pegado sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo facilitado.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con pinturas, recortar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

27.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO UN ROBOT. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO UN ROBOT.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado y el montaje de las piezas con encuadernadores sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear con rotuladores, recortar y ensamblar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

28.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO UNA BAILARINA. (2 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO UNA BAILARINA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado y el montaje de las piezas con encuadernadores sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar y ensamblar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

29.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO CON ENCUADERNADORES UN PAYASO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO CON ENCUADERNADORES UN PAYASO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado y el montaje de las piezas con encuadernadores sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar y ensamblar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

30.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO UN CERDITO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y ENSAMBLO UN CERDITO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado y el montaje de las piezas con encuadernadores sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar y ensamblar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

31.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UNA CASA. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UNA CASA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado, el doblado y el pegado de las piezas sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar, doblar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

32.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UN CASTILLO. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UN CASTILLO.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado, el doblado y el pegado de las piezas sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar, doblar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

33.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UNA VELA. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UNA VELA.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado, el doblado y el pegado de las piezas sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar, doblar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1)

34.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO, DOBLO Y PEGO UNA CAJA. (2 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado, el doblado y el pegado de las piezas sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar, doblar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

35.- COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y PEGO UNA PIRÁMIDE. (3 PERIODOS)

Esta unidad de programación está compuesta por 1 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

COLOREO CON ROTULADORES, RECORTO Y PEGO UNA PIRÁMIDE.

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:

En esta actividad se valorará que el coloreado, el recortado, el doblado y el pegado de las piezas sean adecuados.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El alumno debe presentar una obra igual al modelo presentado por el profesor.

Competencias específicas que se van a trabajar en esta situación de aprendizaje:

4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

En esta situación de aprendizaje se va a llevar a cabo (al menos) 1 actividad:

Nombre de la actividad

Colorear, recortar, doblar y pegar.

Para evaluar el desarrollo de la actividad se hacen uso de procedimientos de evaluación. Estos procedimientos de evaluación miden la adquisición de las competencias por parte del alumnado utilizando los denominados criterios de evaluación.

A continuación se describen los procedimientos de evaluación con sus criterios asociados:

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 5	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

La superación de Educación Plástica y Visual implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Todas ellas contribuyen de igual forma a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

A través de los criterios de evaluación se valora el grado de adquisición de cada competencia específica; la media de esas valoraciones será la calificación que el alumnado obtendrá en Educación Plástica y Visual.

Competencias específicas
Educación Plástica y Visual
1.- Conocer propuestas artísticas de diferentes culturas, épocas y estilos, haciendo hincapié en el entorno más cercano, a través de la recepción proactiva y la incorporación en las creaciones propias, para desarrollar la curiosidad, la visión crítica, la sensibilidad y el respeto.
2.- Investigar acerca de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, empleando medios digitales y analógicos, para construir una identidad cultural propia desarrollando el pensamiento crítico y el gusto estético; incorporándolos al servicio de los intereses personales y sociales.
3.- Experimentar con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales y multimodales, para comunicar ideas, sentimientos y emociones, de forma creativa y práctica; poniendo como referencia las expresiones artísticas más cercanas.
4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.

La calificación de Educación Plástica y Visual se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación Educación Plástica y Visual} = \frac{\text{CE1} + \text{CE2} + \text{CE3} + \text{CE4}}{4}$$

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,
En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,
...
CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

Para concretar el nivel de adquisición de cada competencia específica, se utilizarán una serie de criterios de evaluación. Así pues, las competencias no son evaluadas directamente; la evaluación se hace a través los citados criterios de evaluación; que a su vez servirán de referencia para generar la calificación obtenida por el alumnado.

Cada criterio de evaluación puede tener, a su vez, un "peso" que determina su contribución ponderada a la valoración del grado de adquisición de la competencia específica.

La calificación de cada competencia específica será la media ponderada de las calificaciones que usted otorgue a cada alumno en cada criterio de evaluación.

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.- Conocer propuestas artísticas de diferentes culturas, épocas y estilos, haciendo hincapié en el entorno más cercano, a través de la recepción proactiva y la incorporación en las creaciones propias, para desarrollar la curiosidad, la visión crítica, la sensibilidad y el respeto.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional.	1
1.2.- Incorporar aspectos de manifestaciones culturales y artísticas en las producciones propias, haciendo hincapié en aquellas más cercanas y explorando sus características con apertura e interés.	1
2.- Investigar acerca de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, empleando medios digitales y analógicos, para construir una identidad cultural propia desarrollando el pensamiento crítico y el gusto estético; incorporándolos al servicio de los intereses personales y sociales.	
2.1.- Seleccionar y usar estrategias elementales para la búsqueda de información, a través de canales y medios de acceso sencillo, de forma individual o colaborativa.	1
2.2.- Comprender la intencionalidad de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés.	1
3.- Experimentar con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales y multimodales, para comunicar ideas, sentimientos y emociones, de forma creativa y práctica; poniendo como referencia las expresiones artísticas más cercanas.	
3.1.- Conocer y aplicar las diferentes posibilidades expresivas que nos aporta el propio cuerpo y el entorno, mostrando autoconfianza y espontaneidad.	1
3.2.- Expresar ideas y emociones a través de propuestas artísticas propias, poniéndolas en común con otras personas para promover la empatía y el respeto.	1
3.3.- Crear propuestas tomando como referencia expresiones culturales y artísticas cercanas.	1
4.- Participar en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, asumiendo diferentes roles y poniendo en valor el proceso y la intencionalidad artística, social y personal, con el fin de desarrollar la creatividad y el sentido de pertenencia.	
4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo.	1
4.2.- Concebir propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal, con el producto final.	1
4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 4 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

calificación CE4 =

$$\frac{CEV4.1 \times 1 + CEV4.2 \times 1 + CEV4.3 \times 1}{1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV4.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 4.1, en general, CEV4.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".