

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 3º

Educación Plástica y Visual - Segundo Ciclo Primaria - 3er 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: 21-06-2023

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Miren Begoña Cortabitarte Mendazona

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Ángel Javier Casero Pérez
- Miren Begoña Cortabitarte Mendazona

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:	
Observación sistemática:	12,50%
Procesos de diálogo/Debates:	12,50%
Esquemas y mapas conceptuales:	8,33%
Pruebas de ejecución:	8,33%
Presentación de un producto:	12,50%
Revisión del cuaderno o producto:	6,25%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	8,33%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	8,33%
Composición y/o ensayo:	16,67%
Trabajo monográfico o de investigación:	6,25%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación Plástica y Visual de Segundo Ciclo Primaria - 3er 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
07-09-2023	1.- Comenzamos: Fiestas de San Mateo y la Vendimia. Logroño	4
26-09-2023	2.- El otoño y las plantas	4
17-10-2023	3.- Los animales	6
14-11-2023	4.- Los deportes	5

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
05-12-2023	5.- El invierno y la navidad	3
09-01-2024	6.- Mandalas. Dibujo geométrico. Cuadrículas. Grecas. El círculo cromático.	3
23-01-2024	7.- El cuerpo humano	3
06-02-2024	8.- El carnaval	3
20-02-2024	9.- Dibujo de objetos. Día del padre	4
13-03-2024	10.- La Primavera	7
24-04-2024	11.- Témperas y acuarelas. Día de la madre.	3
10-05-2024	12.- Paisajes: el mar, montañas	5
01-06-2024	13.- El verano. Las frutas	4

1.- COMENZAMOS: FIESTAS DE SAN MATEO Y LA VENDIMIA. LOGROÑO (4 PERIODOS)

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

FIESTAS DE SAN MATEO Y LA VENDIMIA. LOGROÑO

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

San Mateo y fiesta de la vendimia

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar un cartel de la fiestas de San Mateo.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Utilizar distintas técnicas artísticas para el diseño y elaboración del cartel de San Mateo.

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)
Observación sistemática	Procedimiento 1	1.1.- Distinguir diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, teniendo presente aquellas que se dan en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional. (1)

2.- EL OTOÑO Y LAS PLANTAS (4 PERIODOS)

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

EL OTOÑO Y LAS PLANTAS

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

El otoño y paisaje: los colores fríos y cálidos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Creación de un collage con hojas.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Elaborar murales, collages, utilizando distintas técnicas y materiales.

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)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 2	2.1.- Utilizar estrategias de búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diferentes canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa. (1)

3.- LOS ANIMALES (6 PERIODOS)

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

LOS ANIMALES

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

Dibujar animales domésticos y salvajes.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar distintas creaciones de animales utilizando diversidad de técnicas.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Dibujar animales utilizando distintas técnicas: líneas rectas y curvas, colores variados, distintos materiales, escenas...

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)
Esquemas y mapas conceptuales	Procedimiento 3	3.3.- Compartir propuestas artísticas personales, a partir de modelos de referencia, con creatividad, evidenciando empatía y respeto hacia las de otras personas. (1)

4.- LOS DEPORTES (5 PERIODOS)

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

LOS DEPORTES

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

Dibujo de deportistas utilizando diversas técnicas y materiales.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo de deportistas en movimiento atendiendo a su simetría, volumen, perfil.

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

Dibujar deportistas utilizando iconos, logos, símbolos...

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)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 4	4.3.- Compartir la experiencia creativa, empleando diferentes estrategias comunicativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y reivindicando la valía y las capacidades propias. (1)

5.- EL INVIERNO Y LA NAVIDAD (3 PERIODOS)

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

EL INVIERNO Y LA NAVIDAD

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

Creaciones artísticas navideñas. El paisaje invernal.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar de un mosaico navideño con elementos invernales.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Elaborar un paisaje invernal utilizando distintos materiales: papel, cartón, telas, témperas y otros materiales.

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	1.1.- Distinguir diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, teniendo presente aquellas que se dan en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional. (1)

6.- MANDALAS. DIBUJO GEOMÉTRICO. CUADRÍCULAS. GRECAS. EL CÍRCULO CROMÁTICO. (3 PERIODOS)

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

MANDALAS. DIBUJO GEOMÉTRICO. CUADRÍCULAS. GRECAS. EL CÍRCULO CROMÁTICO

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

Colorear mandalas elaboradas a partir de figuras geométricas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realizar un círculo cromático utilizando témperas diferenciando colores fríos y cálidos.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Diseño y creación de un círculo cromático.

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)
Revisión del cuaderno o producto	Procedimiento 6	2.2.- Conocer el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y reflexionando sobre las sensaciones producidas, con actitud de interés, diálogo y respeto. (1)

7.- EL CUERPO HUMANO (3 PERIODOS)

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

EL CUERPO HUMANO

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

Aprender a dibujar figuras humanas atendiendo a proporciones.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Dibujo de niño y niña. Dibujo humano a partir de un eje de simetría.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Completar un cuerpo humano a partir de un maniquí o un eje de simetría.

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)
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial	Procedimiento 7	3.3.- Compartir propuestas artísticas personales, a partir de modelos de referencia, con creatividad, evidenciando empatía y respeto hacia las de otras personas. (1)

8.- EL CARNAVAL (3 PERIODOS)

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

EL CARNAVAL

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

Crear, colorear y recortar máscaras de carnaval.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar máscaras de Carnaval utilizando distintas técnicas.

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

Construir máscaras de carnaval utilizando materiales reciclados.

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)
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación	Procedimiento 8	4.1.- Colaborar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando en la consecución de un resultado final que cumpla con unos objetivos acordados, a través de un enfoque interseccional y asumiendo diferentes roles del trabajo en equipo. (1)

9.- DIBUJO DE OBJETOS. DÍA DEL PADRE (4 PERIODOS)

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

DIBUJO DE OBJETOS. DÍA DEL PADRE.

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

Diseñar un cohete espacial. Colorear y recortar.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar llaveros para el día el padre utilizando cilindros de madera, cuerda y témperas.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Diseño de un cohete espacial.

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)
Composición y/o ensayo	Procedimiento 9	1.1.- Distinguir diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, teniendo presente aquellas que se dan en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional. (1)

10.- LA PRIMAVERA (7 PERIODOS)

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

LA PRIMERA

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

Elaborar obras paisajes primaverales utilizando distintas técnicas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Crear paisajes primaverales en blanco y negro o utilizando colores.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Dibujar paisajes y colorear con diferentes materiales (cera, pintura de madera, Manley, acuarelas...)

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 10	2.2.- Conocer el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y reflexionando sobre las sensaciones producidas, con actitud de interés, diálogo y respeto. (1)

11.- TÉMPERAS Y ACUARELAS. DÍA DE LA MADRE. (3 PERIODOS)

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

TÉMPERAS Y ACUARELAS. DÍA DE LA MADRE

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

Elaborar creaciones utilizando diversas técnicas y materiales. Tarjeta para el día de la madre.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar un collage con figuras geométricas y colorearlo utilizando témperas o acuarelas.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Collage con figuras geométricas.

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)
Observación sistemática	Procedimiento 11	3.3.- Compartir propuestas artísticas personales, a partir de modelos de referencia, con creatividad, evidenciando empatía y respeto hacia las de otras personas. (1)

12.- PAISAJES: EL MAR, MONTAÑAS (5 PERIODOS)

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

PAISAJES: EL MAR, MONTAÑAS

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

Diseñar paisajes con diferentes composiciones y materiales. (Paisajes de montaña y costa, perspectiva en el paisaje...)

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaborar paisajes de montaña y costa.

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

Paisaje de montaña y costa.

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 12	4.2.- Participar activamente en propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal con el producto final, utilizando elementos de diferentes lenguajes artísticos y mostrando interés y respeto. (1)

13.- EL VERANO. LAS FRUTAS (4 PERIODOS)

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

EL VERANO Y LAS FRUTAS.

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

Elaborar un paisaje veraniego utilizando distintos materiales: papel, cartón, telas, témperas...

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Paisajes veraniegos. Colores cálidos. Dibujar un bodegon con frutas y hortalizas.

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

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.

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

Nombre de la actividad

Paisaje veraniego. Bodegón de frutas y verduras.

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)
Composición y/o ensayo	Procedimiento 13	1.2.- Incorporar aspectos de varias manifestaciones culturales y artísticas diferentes en las producciones propias, con presencia de las más cercanas y explorando géneros mixtos con apertura e interés. (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.- Distinguir diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, teniendo presente aquellas que se dan en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional.	1
1.2.- Incorporar aspectos de varias manifestaciones culturales y artísticas diferentes en las producciones propias, con presencia de las más cercanas y explorando géneros mixtos 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.- Utilizar estrategias de búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diferentes canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa.	1
2.2.- Conocer el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y reflexionando sobre las sensaciones producidas, con actitud de interés, diálogo y respeto.	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.- Incorporar distintas posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo y el entorno en las prácticas artísticas propias mostrando seguridad y espontaneidad.	1
3.2.- Producir diferentes propuestas expresivas con una intencionalidad, mostrando confianza en las propias capacidades y valorando las de las demás personas.	1
3.3.- Compartir propuestas artísticas personales, a partir de modelos de referencia, con creatividad, evidenciando empatía y respeto hacia las de otras personas.	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.- Colaborar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando en la consecución de un resultado final que cumpla con unos objetivos acordados, a través de un enfoque interseccional y asumiendo diferentes roles del trabajo en equipo.	1
4.2.- Participar activamente en propuestas que conecten la intencionalidad, personal o grupal con el producto final, utilizando elementos de diferentes lenguajes artísticos y mostrando interés y respeto.	1
4.3.- Compartir la experiencia creativa, empleando diferentes estrategias comunicativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y reivindicando la valía y las capacidades propias.	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".