

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL 5º

Educación Plástica y Visual - Tercer Ciclo Primaria - 5o 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

Miriam Jiménez Vázquez

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Isabel Cano Fernández
- Miriam Jiménez Vázquez

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las actividades y procedimientos planteados son asumibles para todos los alumnos. La exigencia en cuanto a la precisión en la ejecución de trabajos o creaciones será relativa a la capacidad y esfuerzo de cada alumno.

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

No hay alumnos con esta materia pendiente

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:	1,45%
Procesos de diálogo/Debates:	4,68%
Esquemas y mapas conceptuales:	1,45%
Pruebas de ejecución:	39,16%
Presentación de un producto:	32,20%
Revisión del cuaderno o producto:	1,45%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	1,85%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	1,45%
Composición y/o ensayo:	2,29%
Trabajo monográfico o de investigación:	14,01%

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación Plástica y Visual de Tercer Ciclo Primaria - 5o 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.- ¡Viva San Mateo!	2



Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
29-09-2023	2.- Construimos un motor reciclado	2
13-10-2023	3.- Diseña tu propia portada	2
27-10-2023	4.- ¡Preparando la Navidad!	2
10-11-2023	5.- Mi mascota	2
29-11-2023	6.- Entre líneas	2
12-01-2024	7.- Ensalada de collage	1
19-01-2024	8.- Te invito a un cómic	2
02-02-2024	9.- Aprendo a estudiar	2
16-02-2024	10.- ¡Cuidado con ese espejo!	2
01-03-2024	11.- Mira mi silueta	2
15-03-2024	12.- Con ojos de artista	2
12-04-2024	13.- Mira que eres puntilloso	2
26-04-2024	14.- De lettering	2
03-05-2024	15.- En 3 dimensiones	2
17-05-2024	16.- ¡Ahí va van Gogh!	2
31-05-2024	17.- Logroño es mi pueblo	2

1.- ¡VIVA SAN MATEO! (2 PERIODOS)

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

DISEÑO PANCARTA PEÑAS DE SAN MATEO

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

Partimos de las fiestas de nuestra ciudad, Logroño, y nos fijamos en uno de sus elementos típicos: las peñas. Acompañando a estas agrupaciones musicales contamos con una pancarta en la que se refleja un emblema, logo o escudo representativo de nuestra tierra. Después de visionar imágenes, los alumnos, por grupos, deberán reflexionar sobre aquellas cosas con las que más se sientan identificados y plasmarlas en una pancarta que aúne un nombre y un logo adornados por otros elementos utilizando pinturas de cera, acuarelas o rotuladores

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración de una pancarta de peñas para la fiesta 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.
- 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.
- 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

Elaboración de una pancarta de peña para la fiesta 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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 1	1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. (1) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (1) 4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, a través de un enfoque interseccional y asumiendo diferentes roles del trabajo en equipo. (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)

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	

2.- CONSTRUIMOS UN MOTOR RECICLADO (2 PERIODOS)

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

¡A CONSTRUIR MOTORES!

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

Partimos de la búsqueda de nuevas formas de combustión externa que sean sostenibles y con material reciclable. Después del visionado de vídeos sobre los motores stirling, vamos a construir un motor en el área de Ciencias y Educación Plástica y visual con material atípico en esta materia: latas, pegamentos varios, engranajes metálicos... para luego decorarlo y convertirlo en un coche

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Construcción de un motor Stirling

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

Elaboración de motor Stirling con 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)
Presentación de un producto	Procedimiento 1	4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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)

3.- DISEÑA TU PROPIA PORTADA (2 PERIODOS)

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

DISSEÑAMOS NUESTRAS PORTADAS

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

Teniendo en cuenta los temas de las asignaturas de Lengua, Matemáticas y Ciencias vamos a diseñar unas portadas relacionadas con cada asignatura y cada tema del primer trimestre. Los requisitos se basan en limpieza, claridad y un dibujo con cierto nivel de dificultad.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Portadas con títulos de las asignaturas de Lengua, Matemáticas y Ciencias, así como de los temas del primer trimestre de cada área.

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

Diseño de portadas

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 3	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)

4.- ¡PREPARANDO LA NAVIDAD! (2 PERIODOS)

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

ADORNOS NAVIDEÑOS

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

Partimos de la colaboración con el centro de personas mayores cercano a nuestro entorno. Un grupo de "abuelas" nos va a ayudar a elaborar unos pinos para Navidad hechos con fieltro que los alumnos deberán coser y que servirán para decorar la puerta de clase

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Adornos de Navidad de fieltro cosidos a mano

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.
- 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

Costura de dos árboles navideños

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 4	1.1.- Describir las diferencias entre diversas corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y tipo de procedencia, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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)

5.- MI MASCOTA (2 PERIODOS)

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

MI MASCOTA

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

Partimos de la necesidad del centro Milenario para encontrar un anueva mascota que represente al colegio, en especial a nuestra biblioteca, a nuestros hábitos lectores. Se ha creado un concurso para seleccionar entre todo el alumnado un dibujo que se elaborará después en 3D en el que se explique cuáles son las cualidades o virtudes de nuestro diseño.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Creación de una mascota para la biblioteca en formato folio y adjuntar una descripción de sus aptitudes para el puesto.

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

Elaboración de una mascota para la biblioteca

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 5	4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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)

6.- ENTRE LÍNEAS (2 PERIODOS)

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

ENTRE LÍNEAS

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

Partimos del visionado de imágenes sobre la técnica de dibujar figuras planas de siluetas mediante líneas de colores. Los alumnos tendrán que realizar sus propios diseños sencillos en un folio para luego exponer en clase a sus compañeros y explicar en qué se han basado.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Exposición de siluetas de rayas de colores de elaboración propia

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.
- 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 exposición de siluetas de rayas

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 6	1.1.- Describir las diferencias entre diversas corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y tipo de procedencia, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (1)

7.- ENSALADA DE COLLAGE (1 PERIODOS)

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

ENSALADA DE COLLAGE

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

Partimos de imágenes de Internet sobre composiciones artísticas hechas con collage y debatiremos sobre gustos e impresiones. Traeremos a clase revistas y material de distintas texturas con las que podamos realizar las portadas de nuestras asignaturas a lo largo del trimestre basándonos en una temática con un hilo conductor.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Presentación de las portadas del segundo trimestre con la técnica del collage

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.
- 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

Portadas basadas en técnica de collage

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Trabajo monográfico o de investigación	Procedimiento 7	1.1.- Describir las diferencias entre diversas corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y tipo de procedencia, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 2.1.- Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa. (1) 2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. (1) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (1)

8.- TE INVITO A UN CÓMIC (2 PERIODOS)

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

TE INVITO A UN CÓMIC

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

Basándonos en lo aprendido en la asignatura de Lengua sobre el lenguaje coloquial para la elaboración de cómics, vamos a tomar referencia de cómics que traigan los alumnos para valorar las diferencias estéticas, temáticas y comprender su estructura básica y después elaborar de forma grupal un pequeño libro de cómic de toda la clase.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración grupal de un libro de cómic.

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.
- 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

Creación de un libro cómic

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 8	1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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)

9.- APRENDO A ESTUDIAR (2 PERIODOS)

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

ELABORO MI PROPIO ESQUEMA DIGITAL

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

Partiendo de los saberes básicos en la asignatura de Ciencias, los alumnos deben elaborar un esquema con la herramienta digital de Canva.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración de esquema digital mediante Canva

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.

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

Diseño de esquema mediante Canva

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 9	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)

10.- ¡CUIDADO CON ESE ESPEJO! (2 PERIODOS)

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

¡CUIDADO CON ESE ESPEJO!

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

Basándonos en los saberes básicos de simetría explicados en Matemáticas realizaremos diferentes figuras inventadas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Realización de figuras simétricas

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

Figuras simétricas

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 10	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)

11.- MIRA MI SILUETA (2 PERIODOS)

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

MIRA MI SILUETA

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

Partimos de un teatro de sombras que vamos a realizar entre todos los alumnos para la asignatura de Tirar de La Lengua. A partir de aquí necesitamos crear las siluetas que representen los personajes y el decorado y que sea proporcionales al escenario. Es importante que estén bien recortadas. Nuestra obra teatral está basada en una versión para niños del Quijote de La Mancha.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Creación y elaboración de siluetas para representación teatral

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.
- 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.

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

Nombre de la actividad

Siluetas de teatro

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Procedimiento 11	1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. (1) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (1) 3.1.- Sistematizar el uso de distintas posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo y el entorno, a través de la aplicación práctica, con naturalidad y espontaneidad. (1) 3.2.- Producir diferentes propuestas artísticas adaptadas a una finalidad específica a través de la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades, evidenciando empatía, valorando las de las demás personas desarrollando un proceso de análisis y elaboración. (1) 3.3.- Generar cooperativamente producciones, inspirándose en planteamientos artísticos, evidenciando creatividad, empatía y respeto hacia las de otras personas. (1) 4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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)

12.- CON OJOS DE ARTISTA (2 PERIODOS)

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

CON OJOS DE ARTISTA

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

Partimos de varios cuadros de distintos autores de estilos totalmente distintos: Velázquez, Miró, Picasso Klimt. Los alumnos se tomarán un tiempo en silencio para meditar sobre las sensaciones que provocan y mirar las diferencias, adivinar temática o intenciones... La maestra hará una breve exposición de contenidos básicos de cada autor, su época, técnica y lo quería expresar, para pasar después a enseñar otros cuadros de los mismos autores y que los alumnos deben identificar

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Identificación de autores de cuadros.

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

Identificación de autores

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 12	2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. (1) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (1)

13.- MIRA QUE ERES PUNTILLOSO (2 PERIODOS)

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

¡MIRA QUE ERES PUNTILLOSO!

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

Seguimos trabajando las portadas, pero este trimestre las haremos basándonos en la técnica del puntillismo

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Portadas de los temas de las asignaturas con puntillismo

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.

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

Portadas con puntillismo

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 13	2.1.- Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa. (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)

14.- DE LETTERING (2 PERIODOS)

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

DE LETTERING

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

Se entregará a los alumnos varias tipologías de letras que deben intentar copiar. Nos fijaremos en los trazos par observar sus semejanza y en diferencias. Después se pasará a los alumnos un cuestionario para que identifiquen los tipos de letras: Doble Struck, old english, cursive, comic, a papa.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Análisis de fuentes de letras en un texto breve

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

Tipos de letras

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 14	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)

15.- EN 3 DIMENSIONES (2 PERIODOS)

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

EN 3 DIMENSIONES

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

La maestra dará por grupos unas cartulinas recortables para que los alumnos realicen unas maquetas de distintas temáticas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Maqueta grupal

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

Maqueta en 3D

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 15	4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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)

16.- ¡AHÍ VA VAN GOGH! (2 PERIODOS)

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

¡AHÍ VA VAN GOGH!

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

Pondremos a los alumnos "Loving Vincent", una película de animación sobre el pintor Vna Gogh. Además entregaremos un pequeño cuestionario para que rellenen por grupos buscando información en Internet sobre su vida, obra y muerte. Entablaremos un proceso de diálogo y debate sobre cuestiones planteadas por la maestra

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Conocimiento y opinión sobre la vida y obra de Vincent van Gogh.

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.
- 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.

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

Nombre de la actividad

Vincent van Gogh

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Procedimiento 16	1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias. (1) 2.1.- Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa. (1) 2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. (1) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (1)

17.- LOGROÑO ES MI PUEBLO (2 PERIODOS)

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

LOGROÑO ES MI PUEBLO

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

Partimos de las fiestas de San Bernabé para elaborar un cartel de forma individual inspirándonos en sitios emblemáticos de la capital. Podemos poner en práctica cualquier técnica aprendida durante el curso

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Elaboración de un cartel para las fiestas de San Bernabé

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.

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

Cartel de San Bernabé

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)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Presentación de un producto	Procedimiento 17	2.1.- Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa. (5) 2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. (4) 2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural. (3) 4.1.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, a través de un enfoque interseccional y asumiendo diferentes roles del trabajo en equipo. (3)

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.- Describir las diferencias entre diversas corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas, de cualquier lugar y tipo de procedencia, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción proactiva e incluyendo la perspectiva interseccional.	1
1.2.- Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, respetando y valorando la diversidad que las genera, a través de una recepción proactiva y una reformulación en producciones propias.	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.- Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, de forma individual y colaborativa.	1
2.2.- Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto.	1
2.3.- Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto e intencionalidad, y relacionándolas de manera inclusiva con la propia identidad cultural.	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.- Sistematizar el uso de distintas posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo y el entorno, a través de la aplicación práctica, con naturalidad y espontaneidad.	1
3.2.- Producir diferentes propuestas artísticas adaptadas a una finalidad específica a través de la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades, evidenciando empatía, valorando las de las demás personas desarrollando un proceso de análisis y elaboración.	1
3.3.- Generar cooperativamente producciones, inspirándose en planteamientos artísticos, evidenciando creatividad, 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.- Planificar y ejecutar producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa, cumpliendo con unos objetivos marcados y alcanzando un resultado final, 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".