None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Programación Didáctica

1º de ESO - Educación Plástica, Visual y Audiovisual

Educación Plástica, Visual y Audiovisual - 1º de ESO

I.E.S. Francisco Tomas y Valiente (26003581) 2026/2027

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2026

Finalización aproximada: 22-06-2027

Jefe del departamento responsable de la programación

María del Carmen García Tudelilla

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Josune Ruiz Carrillo Martínez
- María del Carmen García Tudelilla

Procedimiento para la adopción de medidas de atención a la diversidad

Teniendo en cuenta la normativa específica de atención a la diversidad en la comunidad de La Rioja, se hace necesario establecer unos principios que rijan la atención a la diversidad.

A la hora de plantear las medidas de atención a la diversidad e inclusión hemos de recabar, en primer lugar, diversa información sobre cada grupo de alumnos y alumnas; debe conocerse la relativa a:

- El número de alumnos y alumnas.

- El funcionamiento del grupo (clima del aula, nivel de disciplina, atención...).

- Las necesidades que se hayan podido identificar; conviene pensar en esta fase en cómo se pueden abordar (planificación de estrategias metodológicas, gestión del aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas, etc.).

- Las fortalezas que se identifican en el grupo en cuanto a los aspectos competenciales.

- Los desempeños competenciales prioritarios que hay que practicar en el grupo en esta materia.

- Los aspectos que se deben tener en cuenta al agrupar a los alumnos y a las alumnas para los trabajos cooperativos.

- Los tipos de recursos que se necesitan adaptar a nivel general para obtener un logro óptimo del grupo.

Necesidades individuales

La evaluación inicial nos facilita no solo conocimiento acerca del grupo como conjunto, sino que también nos proporciona información acerca de diversos aspectos individuales de nuestros estudiantes; a partir de ella podremos:

• Identificar a los alumnos o a las alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje. (Se debe tener en cuenta a aquel alumnado con necesidades educativas, con altas capacidades y con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar, etc.).

• Saber las medidas organizativas a adoptar. (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual).

• Establecer conclusiones sobre las medidas curriculares a adoptar, así como sobre los recursos que se van a emplear.

• Analizar el modelo de seguimiento que se va a utilizar con cada uno de ellos.

• Determinar el modo en que se van a evaluar los progresos de estos estudiantes.

La labor del profesorado de estos alumnos irá encaminada siempre a la consecución de los aprendizajes definidos para todo el grupo y se establecerán adaptaciones no significativas que permitan acceder a los alumnos a los aprendizajes, esta labor supone atender y dar respuesta a las necesidades educativas concretas del alumnado para que adquiera las competencias básicas.

1. **Medidas de refuerzo educativo**

Dirigidas a los alumnos o grupos con problemas o dificultades de aprendizaje ordinarios en los aspectos básicos e instrumentales del currículo y que no hayan desarrollado convenientemente los hábitos de trabajo y estudio y a los alumnos que promocionen con materias pendientes, así como a aquellos que presenten otra circunstancia que, a juicio del tutor y de la Jefatura de Estudios, justifiquen convenientemente su inclusión en estas medidas.

2. **Medidas curriculares:**

- *Adaptaciones no significativas* realizadas por el profesor habitual. Esto se concretará con una adecuada selección de materiales, recursos y actividades, en el aula y fuera de ella, con distinto grado de dificultad, buscando la estimulación de estos alumnos.

- *Adaptaciones significativas* realizadas con el profesor de apoyo y orientación: consisten en la adecuación de los objetivos educativos, la eliminación o inclusión de determinados contenidos esenciales y la consiguiente modificación de los criterios de evaluación. Son adaptaciones curriculares individualizadas

Organización y seguimiento de los planes de recuperación del alumnado con materias pendientes de cursos anteriores

1º ESO es el primer curso del Ciclo de Secundaria, por lo que no habrá alumnos con

la asignatura pendiente.

La recuperación de esta materia en los cursos siguientes la realizará la jefa de departamento.

Libros o materiales van a ser utilizados para el desarrollo de la materia

Nombre	ISBN
Aplicación TEAMS Medios Audiovisuales y recursos digitales Ordenador de aula, álula de informática del centro, música e impresora.	

Actividades extraescolares/complementarias que se van a llevar a cabo

Nombre	Inicio	Fin
Actividades propuestas por el departamento	09/10/2026	22/06/2027

Actividades extraescolares de 1º a 4º de la ESO (fechas según exposiciones):

- Visita a las exposiciones, charlas y talleres de los distintos museos y salas de exposiciones de La Rioja: Museo Würth, Museo Vivanco, Gota de Leche, biblioteca Rafael Azcona, etc.
- Salidas a ciclos de cine o teatro.
- Visita a talleres artísticos de cerámica" Alma de Cántaro" Navarrete, Cooperativa de Nalda.
- Actividades complementarias en colaboración con los PIES del centro y actividades creativas y expositivas dentro del entorno del centro.

Observaciones generales de la programación

Durante este curso académico en la materia de Educación Plástica y Visual se va llevarán a cabo**diferentes tipos de actividades** y **proyectos creativos**. Los procedimientos y porcentaje de la calificación con los que se van a valorar son:

- pruebas de ejecución o éxamen (20%): este tipo de actividades serán pautadas y dirigidas por el profesor de la materia
- comportamiento y actitud (20%)
- presentación de un producto y láminas(60%): en estas actividades el alumno deberá demostrar su capacidad en la materia y desarrollar sus habilidades y competencias artística.

E l **cuaderno o carpeta personal** debe guardarse con todos los trabajos, proyectos y actividades desarrolladas hasta final de curso. Si se reclama la nota final, el alumno aportará todos los trabajos si no, sólo se tendrán en cuanto los registros del profesor.

Para poder alcanzar una calificación positiva en la materia el alumno deberá:

1. **Entregar todos** los trabajos, actividades, proyectos y productos en el plazo señalado por el profesor ya que el retraso injustificado es un agravio comparativo para el resto de los compañeros. No se recogerán trabajos fuera del plazo señalado (SIN JUSTIFICACIÓN). Los trabajos deberán llevar nombre y apellidos, curso y fecha.
2. Llevar siempre a clase el material necesario.
3. Realizar su trabajo diario en clase; con la posibilidad de ser completado en casa si así lo decide el profesor. El profesor observará y asesorará al alumno en la realización de estos trabajos.
4. El trabajo debe ser imaginativo y personal. No se admitirán, proyecto y ejercicios que no sean originales. NO SE ADMITEN COPIAS NI APROPIACIONES. Si se diera el caso será motivo de suspenso de ese proyecto y el alumno deberá repetirlo
5. La evaluación será continuada. El alumno deberá entregar a lo largo del curso y en los días señalados una serie de ejercicios, relacionados con los saberes del curso. Estos ejercicios se valorarán atendiendo a los criterios de evaluación marcados en el decreto correspondiente.

Criterios de recuperación

Cuando un alumno no haya alcanzado una evaluación positiva, tendrá que realizar los trabajos y proyectos correspondientes en la siguiente evaluación. Para superar la materia al final de curso se deben entregar todos las actividades y proyectos creativos, así como el cuaderno completo.

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 compentecias.

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:	**18,90%**
Procesos de diálogo/Debates:	**14,11%**
Esquemas y mapas conceptuales:	**0,25%**
Presentación de un producto:	**60,01%**
Revisión del cuaderno o producto:	**6,53%**
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	**0,20%**

En este apartado, se muestran secuenciadas las diferentes unidades de programación asociadas con la materia (Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 1º de ESO). También se indican las fechas aproximadas de comienzo de cada una de las unidades así com 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**
09-09-2026	1.- Técnicas y procedimientos (La geometría en el entorno)	30
19-12-2026	2.- El lenguaje visual y la expresión gráfica (aprendiendo a expresarnos con el lenguaje visual)	29
26-03-2027	3.- Las imágenes comunican (imagen fija y en movimiento)	28

1.- Técnicas y procedimientos (La geometría en el entorno) (30 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 4 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Retrato de mi personaje geométrico

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

Descripción y saberes básicos de la situación de aprendizaje, integrando metodologías:
A. Patrimonio artístico y cultural

- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Diseño de un personaje usando elementos geométricos básicos. Se les facilitará una lámina con un marco de fotografía.

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

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Lámina trazados geométricos básicos

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	Lámina de trazados geométricos básicos	5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**10**)

Nombre de la actividad

Diseño del retrato de un personaje geométrico hecho con elementos aprendidos en las láminas de dibujo técnico y geometría.

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	proyecto retrato de un personaje geométrico	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**10**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**10**) 6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (**1**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**5**)

Nombre de la actividad

Test de conocimiento

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	test de conocimiento acerca de la geometría plana	5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**2**)

HABITACIÓN SURREALISTA

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

A. Patrimonio artístico y cultural

Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

- El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
- Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas,
- realización de bocetos.
- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas
- secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso

- en el arte y sus características expresivas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Lámina: una habitación en perspectiva cónica con elementos de collage y otras atécnicas artísticas mezcladas para conseguir una obra surrealista.

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

1.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario personal.

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

PREGUNTAS DE ENFOQUE SURREALISMO Y 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)
Procesos de diálogo/Debates	preguntas de enfoque	1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (**1**) 2.1.- Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (**1**) 2.2.- Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (**1**) 3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (**1**) 6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (**1**)

Nombre de la actividad

Proyecto habitación surrealista

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	Proyecto habitación surrealista	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**5**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**5**) 6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (**5**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**5**)

PIXELART-MINECRAFT-MI PERSONAJE EN 3D

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

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

- Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
- Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso

en el arte y sus características expresivas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Lámina: dibujar un personaje con pixel art en 2D y dibujar después ese mismo personaje en 3D

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

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

LÁMINA PERSONAJE MINECRAFT 2D

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	lámina personaje minecraft 2D	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**1**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**1**) 6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (**1**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**1**)

Nombre de la actividad

Lámina personaje 3D: dibujarán en 3D el personaje 2D creado en la anterior actividad. Para ello se les facilitará una plantilla de red isométrica.

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	Lámina personaje Minecraft 3D	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**5**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**5**) 6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (**5**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**5**)

BAILARÍN DE ALAMBRE

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

C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos
El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar.
Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos.
Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas.
Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Analizando la imagen de un bailarín o bailarina, realizar una escultura con alambre y cinta de carrocero. Tratarán de emular el movimiento del cuerpo humano.

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

4.- Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

PREGUNTAS DE ENFOQUE LA ESCULTURA: hablaremos de la escultura y sus características plásticas así como de sus diferentes manifestaciones a lo largo de la historia del arte.

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	hablamos sobre escultura	4.1.- Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia. (**5**) 4.2.- Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias (**5**)

Nombre de la actividad

Figura de alambre emulando los movimientos de un bailarín.

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	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**1**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**1**)

2.- El lenguaje visual y la expresión gráfica (aprendiendo a expresarnos con el lenguaje visual) (29 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 4 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

Cartel "mi artista preferida"

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

A. Patrimonio artístico y cultural
Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las
contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica
El lenguaje visual como forma de comunicación.
Elementos básicos del lenguaje visual: el punto, la línea y el plano. Posibilidades expresivas y comunicativas

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

El producto final será un cartel sobre una artista femenina. Podrán elegir entre varias artistas de diferentes épocas y estilos. Se creará una figura 3D en papel con el personaje de la artista elegida y un fondo 2D, diseñado con los elementos básicos de la expresión plástica (punto, línea, plano...) así como otros relacionados con el imaginario de la artista elegida. Finalmente, se hará una fotografía de la figura y el fondo a la que se pondrá texto en CANVA.

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

1.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario personal.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

7.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

Nombre de la actividad

CONOCIENDO A LAS ARTISTAS preguntas de enfoque y presentación de las artistas

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	observación	1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (**1**) 2.1.- Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (**1**)

Nombre de la actividad

Bocetos del personaje elegido en 3D y su escenario

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	bocetos	3.1.- Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (**2**) 3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (**1**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**3**) 7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. (**3**)

Nombre de la actividad

creación del personaje de papel 3D y el escenario definitivos

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	presentación elementos del cartel	2.1.- Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (**10**) 2.2.- Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (**10**) 3.1.- Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio. (**10**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**10**) 7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. (**10**)

Nombre de la actividad

Diseño definitivo del cartel " Mi artísta preferida" con fotografía del escenario y la tipografía insertada con la herremienta de diseño online "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)
Presentación de un producto	Cartel en CANVA	

Mi historia del arte

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

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

B. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura.
La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Reinterpretación de diversas obras pictóricas famosas y pertenecientes a diferentes periodos de la historia del arte.

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

1.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Preguntas de enfoque y presentación de las obras elegidas para ser reinterpretadas.

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	interés y participación	1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (**1**) 1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. (**1**)

Nombre de la actividad

Línea del tiempo de la historia del arte. Representación gráfica con la técnica de collage. Se realizará por grupos

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	revisión de proyecto	1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (**2**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**2**)

Nombre de la actividad

Láminas de obras de arte pictóricas reinterpretadas por los alumnos.

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	láminas obras reinterpretadas	1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (**1**) 1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte. (**1**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**10**)

DISEÑAMOS UN LOGOTIPO PARA ACADEMIA DE BAILE

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

B. Imagen y comunicación visual y audiovisual

El lenguaje visual como forma de comunicación.
La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Diseñar un logotipo para academia de baile teniendo en cuenta alguna de las leyes de la Gestalt.

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

2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

4.- Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

8.- Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Presentación de las leyes de la GESTALT junto a preguntas de enfoque.

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	participación	2.1.- Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural. (**1**) 8.1.- Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (**1**)

Nombre de la actividad

Jugaremos en grupo a un juego de cartas para aprender las distintas leyes de la gestalt.

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	observación	2.2.- Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (**1**) 4.2.- Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias (**1**) 8.1.- Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (**1**)

Nombre de la actividad

Realizar un mapa conceptual de las leyes de la GESTALT y ejemplos de las mismas. Tamaño A4

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	mapa conceptual leyes gestalt	4.2.- Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias (**6**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**1**) 8.2.- Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. (**1**) 8.3.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (**1**)

DISEÑAMOS PAPEL DE ORIGAMI

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

A. Patrimonio artístico y cultural

- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

B. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Diseñar un módulo para crear la textura modular que adorne un papel de origami.
Finalmente, con este papel hacer una grulla con la técnica de origami.

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

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

Diseñando un módulo

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	revisión bocetos	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**2**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**2**)

Nombre de la actividad

Grulla de origami hecha con el papel que tiene dibujada la textura modular que han creado.

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	presentación grulla de origami	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**10**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**10**)

3.- Las imágenes comunican (imagen fija y en movimiento) (28 periodos)

Esta unidad de programación está compuesta por 4 situaciones de aprendizaje que son descritas a continuación.

MAPA CONCEPTUAL DE LOS GÉNEROS ARTÍSTICOS

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

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y Funciones.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Lámina A-3: realizar un mapa visual de los “géneros artísticos” donde se integrará texto e imagen para apoyar el mensaje.

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

1.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

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)

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Procesos de diálogo/Debates	Preguntas de enfoque - presentación los géneros artísticos	1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género. (**1**) 2.2.- Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales. (**1**)

Nombre de la actividad

Bocetos y esquemas compositivos previos

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	revisión de bocetos	5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**1**)

Nombre de la actividad

Mapa visual en formato A-3 sobre los géneros artísticos

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	Lámina A-3	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**1**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**1**)

CARTEL “CREATIVOS POR EL BIEN COMÚN”

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

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y Funciones.
Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Diseño de un cartel que ayude a concienciar sobre una problemática o necesidad que los alumnos detecten en su barrio o ciudad. Se trabajará en grupos de tres personas.

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

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

8.- Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Nombre de la actividad

Preguntas de enfoque

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	preguntas de enfoque	8.1.- Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad. (**1**)

Nombre de la actividad

Bocetos al cartel en 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)
Revisión del cuaderno o producto	bocetos previos	8.2.- Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. (**1**)

Nombre de la actividad

Proyecto Cartel "creativos por el bien común"

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	cartel maquetado en Canva	5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**8**) 8.3.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (**1**)

EL MOVIMIENTO EN LA IMAGEN FIJA

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

A. Patrimonio artístico y cultural

Los géneros artísticos.
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Láminas A-4: Creación de un personaje de cómic y una viñeta para el personaje

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

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nombre de la actividad

DISEÑANDO UN PERSONAJE DE 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)
Revisión del cuaderno o producto	bocetos personaje y escena	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**2**)

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Nombre de la actividad

ESCENA CON NUESTRO PERSONAJE DE 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)
Presentación de un producto	escena del cómic con el personaje diseñado	5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**4**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**4**) 6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales. (**1**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**2**)

VERANO MOVIDITO

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

A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos.

D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Stop motion relacionado con el verano. En grupo

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

1.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas,

mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario personal.

4.- Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.

6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

7.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

8.- Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

En esta situación de aprendizaje se van a llevar a cabo (al menos) 4 actividades:

Nombre de la actividad

Guion de la película - lluvia de ideas en grupo

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	guion	8.2.- Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. (**6**)

Nombre de la actividad

storyboard

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	storyboard	6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**2**) 7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. (**2**) 8.2.- Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. (**2**)

Nombre de la actividad

creación de los escenarios y personajes

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	observación del proceso	4.2.- Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias (**2**) 5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia. (**2**) 5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito. (**2**) 6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias. (**2**) 7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. (**2**) 8.2.- Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario. (**2**)

Nombre de la actividad

Rodaje del stop motion

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	Pieza de Stop Motion relativo al verano	3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta. (**9**) 7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas. (**9**) 8.3.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas y valorando las oportunidades personales que le ofrecen. (**9**)

None
None Fuenmayor (La Rioja)
None

Anexo I - Cálculo de calificaciones

Listado de competencias específicas

La superación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual implica la adquisición de una serie de competencias específicas. Cada una de estas competencias específicas contribuirá en parte a la calificación que finalmente obtendrán sus alumnos.

No obstante, es posible que su departamento considere que una competencia específica tenga más importancia que otras en la calificación final. Esta importancia la puede fijar introduciendo un "peso" a cada competencia específica; este peso se representa por un número asociado a dicha competencia. Cuanto mayor es el peso (el número asignado) mayor es la importancia de la competencia.

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

Competencias específicas	Peso
Educación Plástica, Visual y Audiovisual	
1.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	1
2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	1
3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario personal.	1
4.- Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	1
5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	1
6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	1
7.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	1
8.- Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	1

La calificación de Educación Plástica, Visual y Audiovisual se calculará a través de l a siguiente media ponderada:

calificación Educación Plástica, Visual y Audiovisual =

$$CE1 \times 1 + CE2 \times 1 + CE3 \times 1 + CE4 \times 1 + CE5 \times 1 + CE6 \times 1 + CE7 \times 1 + CE8 \times 1$$

1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1

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.- Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.	
1.1.- Reconocer los factores históricos y sociales a lo largo de la historia del arte que rodean las diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.	1
1.2.- Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, especialmente el local, a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.	1
2.- Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.	
2.1.- Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.	1
2.2.- Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.	1
3.- Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, especialmente las contemporáneas, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario personal.	
3.1.- Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	1
3.2.- Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	1
4.- Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.	

Competencias específicas con sus criterios de evaluación asociados	Peso
4.1.- Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	1
4.2.- Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias	1
5.- Realizar producciones artísticas individuales o colectivas con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza.	
5.1.- Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando las capacidades de comunicación y expresión propia.	1
5.2.- Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	1
6.- Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.	
6.1.- Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.	1
6.2.- Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias.	1
7.- Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.	
7.1.- Realizar un proyecto artístico, con creatividad, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.	1
8.- Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.	
8.1.- Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.	1
8.2.- Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.	1
8.3.- Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas y valorando las oportunidades personales que le ofrecen.	1

A modo de ejemplo, la calificación de la competencia específica 8 se calculará a través de la siguiente media ponderada:

$$\text{calificación CE8} = \frac{\text{CEV8.1} \times 1 + \text{CEV8.2} \times 1 + \text{CEV8.3} \times 1}{1 + 1 + 1}$$

En la anterior fórmula, CEV8.1 es la calificación que un alumno ha obtenido al evaluar el criterio de evaluación 8.1,
en general, CEV8.n sería la calificación obtenida en el criterio de evaluación "n".