

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

PRIMER CICLO PRIMARIA - 1ER CURSO - EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

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

C.E.I.P. Bretón de los Herreros (26001213) 2025/2026

Fechas de comienzo y fin

Inicio aproximado: 09-09-2025

Finalización aproximada: 15-06-2026

Coordinador de ciclo responsable de la programación

Raquel Fernández García

Docentes implicados en el desarrollo de la programación

- Ana Sáenz Medrano
- María Aránzazu Pérez de Heredia Martínez
- Ignacio Pérez Merino
- Vanessa Moreno Prego
- Susana Martínez Rodríguez
- Cristina Manero Villar
- Iván Gómez Mendoza
- Teresa Gil de Muro Martínez
- Beatriz Fraile Beltrán
- Jesusa Alonso Díez
- Raquel Fernández García

PROCEDIMIENTO PARA LA ADOPCIÓN DE MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los procedimientos a llevar a cabo para la adopción de medidas de atención a la diversidad serán los siguientes:

-Priorizar los contenidos básicos de la programación.

-Secuenciar los aprendizajes instrumentales.

-Elegir materiales curriculares que se adapten a las necesidades del grupo.

-Utilizar diversos procedimientos de evaluación, no solo los exámenes escritos (evaluación oral, exámenes adaptados, exposiciones orales, extensión del tiempo cuando sea necesario...)

- Favorecer las estrategias metodológicas que fomentan la autodeterminación y participación de todos los alumnos.

- Redistribuir la organización de la clase y los alumnos cuando sea necesario.

* En el caso de alumnos con necesidades educativas específicas se procederá al establecimiento de medidas específicas de acuerdo a las necesidades que presenten.

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

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

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

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

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES/COMPLEMENTARIAS QUE SE VAN A LLEVAR A CABO

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

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN

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

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

Según lo programado, el porcentaje de uso de los procedimientos de evaluación para obtener la calificación final del alumnado es:	
Observación sistemática:	8,63%
Procesos de diálogo/Debates:	6,25%
Esquemas y mapas conceptuales:	3,27%
Pruebas de ejecución:	7,74%
Presentación de un producto:	9,52%
Revisión del cuaderno o producto:	5,36%
Examen tradicional/Prueba objetiva/competencial:	6,55%
Preguntas de análisis, evaluación y/o creación:	17,36%
Composición y/o ensayo:	9,62%
Trabajo monográfico o de investigación:	25,69%

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

Comienzo aprox.	Nombre de la unidad de programación (UP)	Periodos
06-10-2025	1.- Nos conocemos	4
27-10-2025	2.- ¡Qué rico!	4
17-11-2025	3.- El mundo en Navidad	4
12-01-2026	4.- ¿De dónde sale?	4
02-02-2026	5.- Hasta el infinito	4
23-02-2026	6.- Con tus manos	4
07-04-2026	7.- Guardianes de los paisajes	4
27-04-2026	8.- Animales amigos	4
18-05-2026	9.- Un planeta verde	4

1.- NOS CONOCEMOS (4 PERIODOS)

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

NUESTRO CUERPO, NUESTRA OBRA DE ARTE

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

DESCRIPCIÓN

El alumnado va a investigar y jugar con las posibilidades expresivas que ofrece el cuerpo humano como “herramienta” artística: aprenderán partes del cuerpo, su proporción, han de observar su postura, movimiento, y expresarán emociones, creando una obra plástica colectiva que refleje los descubrimientos. Durante el proceso, explorarán técnicas de dibujo, pintura, collage, y modelado sencillo.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Cultura visual: conocimiento de la imagen, su significado y uso en el mundo actual.
- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.
- Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional.
- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.

A.2. Creación e interpretación

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizadas y utilizables en la expresión plástica y visual.
- Trabajo cooperativo e interactivo: roles en grupo, participación colectiva, integración de la creatividad personal en el trabajo del grupo.
- Intencionalidad en la creación artística: que los alumnos tengan una intención al crear, una idea, emoción o mensaje que quieren expresar.

METODOLOGÍA

La metodología será **activa y participativa**, con un enfoque **globalizado e interdisciplinar**. Se utilizarán estrategias como:

- **Aprendizaje cooperativo:** Los alumnos trabajarán en equipos para crear representaciones del cuerpo humano y realizar presentaciones.
- **Exploración y juego:** A través de juegos didácticos (como "Simón dice", mímica de las partes del cuerpo, etc.), se incentivará el conocimiento lúdico del tema.
- **Uso de TIC:** Visualización de videos educativos sobre el cuerpo humano, juegos interactivos y la creación de recursos visuales en el aula.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Una **obra plástica colectiva** compuesta por siluetas corporales del alumnado, cada una representando una emoción distinta (alegría, tristeza, sorpresa, calma, etc.), montadas en un gran mural o instalación en el aula o pasillo del centro. Cada silueta irá decorada con la técnica que el alumno/a elija (dibujo, collage, pintura,

modelado con arcilla ligera o plastilina si cabe), reflejando proporciones humanas básicas y una pose que exprese la emoción seleccionada.

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 van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

Siluetas

Observamos diferentes siluetas e identificamos sus posturas: de pie, sentado, tumbado...

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	Observamos nuestro entorno	3.1.- Conocer y aplicar las diferentes posibilidades expresivas que nos aporta el propio cuerpo y el entorno, mostrando autoconfianza y espontaneidad. (1) 3.2.- Expresar ideas y emociones a través de propuestas artísticas propias, poniéndolas en común con otras personas para promover la empatía y el respeto. (1)

Dibujamos

Durante esta actividad, y una vez observadas las diferentes siluetas que podemos realizar con nuestro cuerpo, vamos a dibujarlas en el suelo utilizando tizas de colores y seguidamente en nuestra ficha de trabajo

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	Dibujamos	3.1.- Conocer y aplicar las diferentes posibilidades expresivas que nos aporta el propio cuerpo y el entorno, mostrando autoconfianza y espontaneidad. (1) 4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1)

2.- ¡QUÉ RICO! (4 PERIODOS)

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

COLOREANDO MI MENÚ.

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

DESCRIPCIÓN

Los alumnos explorarán y representarán visualmente alimentos y hábitos saludables a través de técnicas plásticas, fomentando la conciencia sobre la importancia de una alimentación equilibrada y otros hábitos vinculados (ejercicio, descanso, higiene). A partir de observación de alimentos reales y de imágenes, reflexión grupal, diseño y creación de una obra plástica colectiva e individual, construirán un “menú visual saludable” que combinará dibujo, collage y uso de colores expresivos, y que expondrán en el aula como recordatorio de sus decisiones saludables.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Cultura visual: conocimiento de la imagen, su significado y uso en el mundo actual.
- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.
- Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional.
- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.

A.2. Creación e interpretación

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizadas y utilizables en la expresión plástica y visual.
- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.
- Trabajo cooperativo e interactivo: roles en grupo, participación colectiva, integración de la creatividad personal en el trabajo del grupo.
- Intencionalidad en la creación artística: que los alumnos tengan una intención al crear, una idea, emoción o mensaje que quieren expresar.

METODOLOGÍA

La metodología será **activa y participativa**, con un enfoque **globalizado e interdisciplinar**. Se utilizarán estrategias como:

- **Aprendizaje cooperativo:** Los alumnos trabajarán en equipos para crear representaciones del cuerpo humano y realizar presentaciones.
- **Exploración y juego:** A través de juegos didácticos (como "Simón dice", mímica de las partes del cuerpo, etc.), se incentivará el conocimiento lúdico del tema.
- **Uso de TIC:** Visualización de videos educativos sobre el cuerpo humano, juegos interactivos y la creación de recursos visuales en el aula.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Un mural de clase titulado “Nuestro menú saludable”, en el que se combinan las obras individuales, más ilustraciones de hábitos (lavarse las manos, dormir, moverse, etc.), decorado con bordes/colores/elementos plásticos comunes.

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

3.- Experimentar con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales y multimodales, para comunicar ideas, sentimientos y emociones, de forma creativa y práctica; poniendo como referencia las expresiones artísticas más cercanas.

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

Descubriendo alimentos

Se llevan alimentos reales o imágenes grandes de distintos tipos (frutas, verduras, cereales, proteínas, dulces). Observación grupal: formas, colores, texturas. Reflexión: ¿cuáles son saludables?, ¿por qué?

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	Observación	3.1.- Conocer y aplicar las diferentes posibilidades expresivas que nos aporta el propio cuerpo y el entorno, mostrando autoconfianza y espontaneidad. (1) 3.2.- Expresar ideas y emociones a través de propuestas artísticas propias, poniéndolas en común con otras personas para promover la empatía y el respeto. (1)

Nombre de la actividad

Boceto saludable Cada alumno/a hace varios bocetos de posibles platos saludables: combinaciones de alimentos, colores, composición visual.

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	Elaboración	3.3.- Crear propuestas tomando como referencia expresiones culturales y artísticas cercanas. (1)

3.- EL MUNDO EN NAVIDAD (4 PERIODOS)

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

LA NAVIDAD EN EL CORAZÓN

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

DESCRIPCIÓN

Esta situación de aprendizaje está centrada en el tema de la Navidad, con el objetivo de que los estudiantes de 1º de Primaria comprendan el significado de esta festividad, sus tradiciones y valores. A través de actividades lúdicas y creativas, los niños explorarán las tradiciones navideñas en su entorno, aprenderán sobre el espíritu de la Navidad (solidaridad, amor, convivencia) y desarrollarán habilidades para expresar lo aprendido de manera artística y grupal.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Cultura visual: conocimiento de la imagen, su significado y uso en el mundo actual.
- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.
- Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional.
- Manifestaciones artísticas vinculadas con el entorno natural y urbano: identificación y aprecio de obras o expresiones artísticas en contextos cercanos (naturaleza, ciudad, espacios públicos)
- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.

A.2. Creación e interpretación

- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizadas y utilizables en la expresión plástica y visual.
- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.
- Trabajo cooperativo e interactivo: roles en grupo, participación colectiva, integración de la creatividad personal en el trabajo del grupo.
- Intencionalidad en la creación artística: que los alumnos tengan una intención al crear, una idea, emoción o mensaje que quieren expresar.

METODOLOGÍA

La metodología será **activa, lúdica y creativa**, fomentando el **trabajo cooperativo**. Las actividades se desarrollarán mediante juegos, representaciones artísticas, exploración de cuentos y canciones navideñas, y actividades que permitan a los alumnos expresar sus emociones y vivencias en torno a la Navidad. Se utilizarán también **estrategias visuales** como la creación de decoraciones.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Árbol de los deseos navideños: Cada estudiante escribirá un deseo positivo para el mundo o para su comunidad en una tarjeta que será colocada en el "Árbol de los deseos" creado colectivamente en el aula. El árbol representará la solidaridad y los buenos deseos compartidos.

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 van a llevar a cabo (al menos) 3 actividades:

La Navidad de mi clase.

Charla sobre tradiciones navideñas: El docente invita a los estudiantes a contar qué tradiciones navideñas celebran en sus casas (la decoración, los regalos, la comida, las canciones). Esto promueve la identificación de las costumbres familiares y locales, y el respeto por la diversidad.

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	Investigación	1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 1.2.- Incorporar aspectos de manifestaciones culturales y artísticas en las producciones propias, haciendo hincapié en aquellas más cercanas y explorando sus características con apertura e interés. (1) 2.2.- Comprender la intencionalidad de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés. (1)

El árbol de los deseos

Explicar la tradición de los árboles de Navidad y cómo se decoran con buenos deseos para los demás. Luego, cada niño escribirá un deseo positivo para su familia, amigos o el mundo en general. Estos deseos se escribirán en tarjetas y se colocarán en un árbol de Navidad creado en el aula.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Pruebas de ejecución	Elaboración	4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Tarjeta Navideña



Elaboración de una felicitación navideña para que los alumnos feliciten la navidad a sus familias.

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

4.- ¿DE DÓNDE SALE? (4 PERIODOS)

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

CONOCIENDO LAS PROFESIONES.

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

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos de 1º de Primaria explorarán el mundo de las profesiones, con el objetivo de comprender los diferentes roles que desempeñan las personas en la sociedad. A través de actividades lúdicas, juegos de roles y trabajos colaborativos, los niños aprenderán sobre las profesiones más comunes, sus funciones y la importancia de cada una en la comunidad. Además, se fomentará el respeto y la valoración de las diversas ocupaciones.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.

Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional

- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.

A.2. Creación e interpretación

- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.

METODOLOGÍA

La metodología será **activa, participativa y vivencial**, utilizando estrategias como:

- **Aprendizaje cooperativo:** El trabajo en grupo será fundamental para fomentar la colaboración, la comunicación y el respeto por las ideas de los demás.
- **Juegos de roles:** Los estudiantes participarán en actividades de dramatización donde podrán ponerse en el lugar de profesionales y representar sus tareas cotidianas.
- **Uso de TIC:** Visualización de videos y recursos interactivos relacionados con las profesiones, que faciliten la comprensión de cada una de ellas.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Representación de una profesión: Cada grupo elegirá una profesión y, mediante un juego de roles, representarán una situación laboral de esa profesión. Los compañeros deberán adivinar de qué profesión se trata a partir de las pistas ofrecidas.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Charla sobre profesiones

Comenzar con una conversación general sobre lo que los estudiantes saben de las profesiones. El docente puede preguntar: ¿Qué quieren ser cuando sean grandes? ¿Qué profesiones conocen? Visualizaremos obras pictóricas sobre profesiones de otros tiempos.

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	Observación	1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 2.1.- Seleccionar y usar estrategias elementales para la búsqueda de información, a través de canales y medios de acceso sencillo, de forma individual o colaborativa. (1) 2.2.- Comprender la intencionalidad de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés. (1)

Somos pintores

Visualizaremos diferentes obras de arte pictóricas sobre antiguos oficios. Los alumnos reproducirán una obra sobre profesiones utilizando diferentes técnicas.

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

5.- HASTA EL INFINITO (4 PERIODOS)

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

VIAJE POR EL MUNDO DE LOS TRANSPORTES.

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

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos de 1º de Primaria explorarán los distintos tipos de medios de transporte: terrestres, acuáticos y aéreos. El objetivo es que los niños comprendan las características de cada tipo de transporte, su utilidad y la importancia que tienen en la vida cotidiana. A través de juegos, actividades creativas y trabajo en grupo, los estudiantes aprenderán cómo se mueven las personas y las mercancías en diferentes entornos y cómo la tecnología ha influido en la evolución de los transportes.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.

Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional

- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.

A.2. Creación e interpretación

- Maquetación como parte del proceso creativo: bosquejo, organización de la composición (2D y 3D) con métodos sencillos, paciencia, cuidado en los detalles.
- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.

2. Bloque B: Educación Audiovisual

B.1. Percepción y análisis

- Imagen fija y en movimiento: comprensión básica de la diferencia entre una imagen estática y una que se mueve; iniciación a conceptos como secuencias, animaciones simples (por ejemplo, zootropos).

METODOLOGÍA

La metodología será **activa y participativa**, utilizando estrategias como:

- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajarán en equipos para investigar, crear y presentar diferentes medios de transporte.
- **Aprendizaje basado en proyectos:** Creación de un proyecto grupal en el que los niños investiguen y presenten distintos medios de transporte en una exposición visual y oral.
- **Uso de TIC:** Visualización de videos interactivos sobre cómo se mueven las personas y los bienes por diferentes medios de transporte.
- **Educación artística:** A través de la expresión artística, los estudiantes representarán medios de

transporte y crearán modelos en 3D.

- **Juego de roles:** Los alumnos participarán en representaciones dramáticas de diferentes situaciones de transporte.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Exposición final: Los estudiantes presentarán sus manualidades sobre medios de transporte realizadas con materiales de reciclaje.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Lluvia de ideas

Comenzar la clase preguntando a los estudiantes qué medios de transporte conocen. ¿Cómo viajan al colegio? ¿Qué otros transportes conocen? Esta actividad permitirá activar los conocimientos 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)
Procesos de diálogo/Debates	Dialogamos	1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 2.1.- Seleccionar y usar estrategias elementales para la búsqueda de información, a través de canales y medios de acceso sencillo, de forma individual o colaborativa. (1)

Creamos

Los alumnos realizarán usando material de reciclaje y diferentes técnicas, un medio de transporte.

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	Producción	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1)

6.- CON TUS MANOS (4 PERIODOS)

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

DESCUBRIENDO LOS MATERIALES Y SUS PROPIEDADES

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

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos de 1º de Primaria explorarán los diferentes materiales que nos rodean y sus propiedades básicas (dureza, suavidad, transparencia, flexibilidad, peso, etc.). A través de actividades experimentales y manipulativas, los niños identificarán materiales comunes (madera, metal, plástico, vidrio, tela, papel) y sus características. Se fomentará la curiosidad, la observación y la formulación de hipótesis, así como la expresión oral y artística para describir y clasificar los materiales de su entorno.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.

Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional

- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.

A.2. Creación e interpretación

- Maquetación como parte del proceso creativo: bosquejo, organización de la composición (2D y 3D) con métodos sencillos, paciencia, cuidado en los detalles.
- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.

2. Bloque B: Educación Audiovisual

B.1. Percepción y análisis

- Imagen fija y en movimiento: comprensión básica de la diferencia entre una imagen estática y una que se mueve; iniciación a conceptos como secuencias, animaciones simples (por ejemplo, zootropos).

B.2. Creación e interpretación

- Estrategias elementales de búsqueda y filtrado de contenidos audiovisuales: distinguir lo relevante, usar herramientas simples para buscar imágenes y sonidos.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje activo y experimental:** Se realizarán actividades manipulativas donde los niños puedan tocar, observar y comparar materiales reales.
- **Trabajo cooperativo:** Los alumnos trabajarán en grupos pequeños para compartir sus observaciones y

conclusiones.

- **Aprendizaje basado en la indagación:** Los estudiantes formularán preguntas, harán hipótesis y experimentarán con los materiales.
- **Uso de la expresión oral y artística:** Para describir las propiedades y elaborar clasificaciones.
- **Integración de TIC:** Visualización de videos o imágenes sobre materiales y sus usos.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cada alumno elegirá un objeto y hablará de sus diferentes materiales, sus propiedades...

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

La caja mágica

Los niños reciben una caja con objetos variados (trozos de tela, madera, plástico, papel, metal, vidrio). Los exploran libremente y comentan sus sensaciones (¿es duro? ¿es blando? ¿es pesado?).

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	Manipulación	1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Artilugios

Los alumnos elaborarán un artilugio, una creación propia utilizando la imaginación y la creatividad.

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	Creación	1.2.- Incorporar aspectos de manifestaciones culturales y artísticas en las producciones propias, haciendo hincapié en aquellas más cercanas y explorando sus características con apertura e interés. (1) 4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1)

7.- GUARDIANES DE LOS PAISAJES (4 PERIODOS)

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

DESCUBRIENDO LA NATURALEZA

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

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos explorarán y diferenciarán los seres vivos de la materia inerte a través de actividades de observación, experimentación y clasificación. Se favorecerá que los niños identifiquen las características básicas de los seres vivos (como crecer, respirar, moverse, alimentarse) y que aprendan a reconocer objetos y materiales que no presentan vida. Además, se fomentará el respeto y cuidado hacia los seres vivos y su entorno.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.
- Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional.
- Manifestaciones artísticas vinculadas con el entorno natural y urbano: identificación y aprecio de obras o expresiones artísticas en contextos cercanos (naturaleza, ciudad, espacios públicos)
- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.
- Capacidad creativa y mirada crítica: percepción de posibilidades artísticas o funcionales de objetos, lugares y entornos, para interpretarlos y expresarlos visualmente.
- Normas de comportamiento, autonomía, autorregulación y responsabilidad en contextos plásticos: cuidado de materiales, limpieza, orden, respeto del espacio y de los demás.

A.2. Creación e interpretación

- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.
- Intencionalidad en la creación artística: que los alumnos tengan una intención al crear, una idea, emoción o mensaje que quieren expresar.

METODOLOGÍA

- **Aprendizaje activo y vivencial:** Observación directa de plantas, animales y objetos inertes en el aula o en el entorno cercano.
- **Trabajo cooperativo:** Los alumnos formarán grupos para compartir observaciones y realizar clasificaciones.
- **Aprendizaje basado en la indagación:** Formulación de preguntas, hipótesis y experimentos sencillos.
- **Expresión oral y artística:** Para describir características, elaborar clasificaciones y expresar ideas.
- **Uso de TIC:** Visualización de vídeos y presentaciones interactivas sobre seres vivos y materia inerte.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cartel mural de clasificación: Los alumnos, organizados en grupos, elaborarán un cartel grande que clasifique imágenes o dibujos de objetos en "seres vivos" y "materia inerte", junto con las características principales que diferencian a ambos grupos.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Vivo o inerte

Visionado de un vídeo breve sobre seres vivos y materia inerte, seguido de preguntas para reflexionar.

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	Visionado	1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 1.2.- Incorporar aspectos de manifestaciones culturales y artísticas en las producciones propias, haciendo hincapié en aquellas más cercanas y explorando sus características con apertura e interés. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Los paisajes

Elaboración de un paisaje en el que destacaremos elementos naturales y elementos humanizados, utilizando diferentes técnicas y materiales.

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

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

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
------	--------	----------------------------

Tipo	Nombre	Criterios evaluados (peso)
Composición y/o ensayo	Obra de arte	1.1.- Reconocer diferentes corrientes, estilos y géneros característicos de las manifestaciones culturales y artísticas con presencia en el entorno, evidenciando interés hacia las mismas a través de la recepción activa e incluyendo la perspectiva interseccional. (1) 4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1)

8.- ANIMALES AMIGOS (4 PERIODOS)

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

ANIMALES EN COLOR Y FORMA.

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

DESCRIPCIÓN

Los alumnos y alumnas investigarán animales locales y exóticos, pondrán atención a sus formas, texturas, colores, hábitats, y crearán una expresión plástica visual inspirada en uno de esos animales. Se fomentará la observación directa/indirecta, la experimentación con diferentes técnicas plásticas (dibujo, collage, pintura, materiales reciclados) y la expresión creativa propia, para reforzar la sensibilidad estética, el respeto por la diversidad biológica y el entorno natural.

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.
- Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional.
- Manifestaciones artísticas vinculadas con el entorno natural y urbano: identificación y aprecio de obras o expresiones artísticas en contextos cercanos (naturaleza, ciudad, espacios públicos)
- Elementos configurativos del lenguaje visual: experimentación básica con elementos como forma, línea, color, textura, etc.; también combinación de estilos.
- Capacidad creativa y mirada crítica: percepción de posibilidades artísticas o funcionales de objetos, lugares y entornos, para interpretarlos y expresarlos visualmente.
- Normas de comportamiento, autonomía, autorregulación y responsabilidad en contextos plásticos: cuidado de materiales, limpieza, orden, respeto del espacio y de los demás.

A.2. Creación e interpretación

- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.
- Intencionalidad en la creación artística: que los alumnos tengan una intención al crear, una idea, emoción o mensaje que quieren expresar.

2. Bloque B: Educación Audiovisual

B.1. Percepción y análisis

- Normas elementales de comportamiento y actitud positiva ante espacios culturales y artísticos del ámbito audiovisual.

METODOLOGÍA

- Aprendizaje activo y por proyectos: partiendo de un proyecto (crear una composición artística de un animal) que integra fases de investigación, diseño, producción y reflexión.
- Trabajo cooperativo: los alumnos/as trabajarán en parejas o grupos pequeños para investigar, compartir ideas y producir trabajos plásticos grupales.
- Exploración sensorial y visual: observar animales (fotos, vídeos, si es posible, una visita al entorno natural o zoo virtual), percibir colores, texturas, formas, líneas.

- Uso de materiales diversos: naturales, reciclados, tradicionales, pinturas, etc.
- Inclusión digital: usar internet, tabletas, apps o recursos digitales para investigar sobre animales, inspirarse, buscar imágenes, mostrar productos finales.
- Evaluación formativa y sumativa: seguimiento de avances, retroalimentación durante el proceso, así como valoración final del producto, del proceso y de presentación.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Cada alumno/a creará una obra plástica visual individual ("Mi animal ") y además un mural colectivo del aula con animales del entorno. La obra individual será una composición que combine dibujo, textura y color (y si se quiere, elementos reciclados), reflejando las características del animal elegido (forma, color, textura, hábitat). El mural colectivo reunirá varios animales del entorno natural local (bosque, agua, aire), cada alumno aporta su animal, integrándolos en un espacio visual común.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Pinturas rupestres

Los alumnos visualizarán un vídeo sobre obras pictóricas realizadas en la época prehistórica, debatiremos sobre la utilización de materiales y su finalidad,

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	ideas previas y debate	2.1.- Seleccionar y usar estrategias elementales para la búsqueda de información, a través de canales y medios de acceso sencillo, de forma individual o colaborativa. (1) 2.2.- Comprender la intencionalidad de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés. (1)

El arte animal

Los alumnos elegirán que animal quieren realizar y utilizando materiales de reciclaje y diferentes técnicas realizarán un animal en relieve.

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)
Composición y/o ensayo	Elaboración	4.1.- Participar en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma colaborativa a través de un enfoque interseccional y teniendo en cuenta los diferentes roles del trabajo en equipo. (1) 4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

9.- UN PLANETA VERDE (4 PERIODOS)

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

NUESTRO HUERTO, NUESTRAS PLANTAS

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

DESCRIPCIÓN

En esta situación de aprendizaje, los alumnos y alumnas de 1.º de Primaria explorarán el mundo de las plantas desde una mirada artística y sensorial. Observarán diferentes tipos de plantas (hojas, tallos, flores, colores, tamaños), aprenderán sus partes y sus funciones básicas en colaboración con el área de Ciencias Naturales, y después las representarán mediante distintas técnicas plásticas (pintura, estampación, collage, recorte, modelado...).

SABERES BÁSICOS

1. Bloque A: Educación Plástica y Visual

A.1. Percepción y análisis

- Propuestas plásticas y visuales contemporáneas y de épocas pasadas: acercamiento a diferentes estilos artísticos, tanto actuales como históricos.
- Espacios culturales y artísticos: reconocimiento, respeto y valoración del entorno artístico y cultural, incluyendo una perspectiva interseccional.
- Manifestaciones artísticas vinculadas con el entorno natural y urbano: identificación y aprecio de obras o expresiones artísticas en contextos cercanos (naturaleza, ciudad, espacios públicos)
- Normas de comportamiento, autonomía, autorregulación y responsabilidad en contextos plásticos: cuidado de materiales, limpieza, orden, respeto del espacio y de los demás.

A.2. Creación e interpretación

- Maquetación como parte del proceso creativo: bosquejo, organización de la composición (2D y 3D) con métodos sencillos, paciencia, cuidado en los detalles.
- Limpieza en la presentación y armonía entre elementos de las producciones artísticas.
- Trabajo cooperativo e interactivo: roles en grupo, participación colectiva, integración de la creatividad personal en el trabajo del grupo.

METODOLOGÍA

- Activa y sensorial: basada en la observación, el tacto, el color y la manipulación directa de materiales y plantas.
- Globalizadora: se vincula con el área de Ciencias Naturales y con contenidos de respeto y cuidado del medio ambiente.
- Lúdica y creativa: con uso libre de materiales y técnicas adaptadas al nivel madurativo del alumnado.
- Cooperativa y participativa: fomenta el trabajo en grupo, el intercambio de ideas y la exposición colectiva.

Producto solicitado a los alumnos en la situación de aprendizaje:

Creación de una Maceta creativa, con una planta real sembrada por el alumnado en un recipiente decorado artísticamente. Esta actividad une arte, naturaleza, sostenibilidad y creatividad, y permite desarrollar tanto la expresión plástica como el respeto por el entorno natural.

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 van a llevar a cabo (al menos) 2 actividades:

Nuestro huero

Observación directa de las plantas del huerto de nuestro centro, que los alumnos han ido cuidando y trabajando en el durante el curso y recogida de algunos frutos

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	Recolección	4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

Las plantas

Los alumnos elaborarán utilizando diferentes técnicas plásticas una obra de un artista famoso en la que aparezcan plantas, flores... además de conocer su autor y biografía.

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	Producción	4.3.- Compartir las experiencias creativas, disfrutando del proceso y del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de las demás personas. (1)

ANEXO I - CÁLCULO DE CALIFICACIONES

LISTADO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

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

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

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

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

calificación Educación Plástica y Visual =

$$CE1 + CE2 + CE3 + CE4$$

4

En la anterior fórmula, CE1 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 1,

En la anterior fórmula, CE2 es la calificación que un alumno obtiene en la competencia específica 2,

...

CEn sería la calificación obtenida en la competencia específica "n".

PESO ASOCIADO A CADA CRITERIO DE EVALUACIÓN

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

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

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

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

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

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

calificación CE4 =

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

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