

actividades que impliquen el diálogo respetuoso, la cooperación, la creatividad y el emprendimiento.

### *Evaluación*

La evaluación de los aprendizajes del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural tiene como elemento curricular central los criterios de evaluación. Así, el diseño de las situaciones de aprendizaje debe incluir actividades e instrumentos de evaluación que permitan recoger, registrar y analizar evidencias de los aprendizajes descritos en los criterios de evaluación y en las competencias específicas a las que dichos criterios se refieren. Dichas actividades e instrumentos deben ser variados, ya que deben considerar y dar respuesta a la diversidad de formas de aprendizaje del alumnado, y pueden incorporar elementos tales como presentaciones, informes orales y escritos, diarios de aprendizaje, ejercicios de resolución de problemas científico-tecnológicos y ecosociales, etc.

Asimismo, deben planificarse y proporcionarse oportunidades para la reflexión y la autoevaluación, entendida esta como la valoración que realiza el alumnado sobre los resultados de su propio proceso de aprendizaje. Dicha autoevaluación debe contar con la orientación del profesorado y con el uso de los recursos adecuados. Es igualmente importante la coevaluación, entendida como el análisis y valoración del aprendizaje entre iguales, con objeto de que el alumnado asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje y se implique activamente en él.

De la misma manera, el profesorado debe evaluar la propia práctica docente con objeto de mejorar la adquisición de los aprendizajes y competencias. La autoevaluación y la heteroevaluación de la práctica docente abarca procesos que van desde la propia planificación hasta la implementación de las situaciones de aprendizaje en el aula y la valoración de sus resultados.

La progresión de los aprendizajes del alumnado ha de medirse con herramientas que permitan identificar los logros obtenidos. Estas herramientas, de las que se vale el profesorado para recoger, registrar y analizar evidencias de aprendizaje, deben ser diversas, variadas, accesibles y adecuadas a las circunstancias en las que se produzca la evaluación, en consonancia con las bases del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

La evaluación es un elemento imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje y como tal, contribuye al desarrollo de la innovación educativa. En este sentido, la integración de las tecnologías digitales en la evaluación permite seleccionar y utilizar múltiples recursos, adaptándolos con más eficacia al contexto, desarrollar los aprendizajes mixtos y naturalizar el uso de los medios digitales.

### **Educación Artística**

El área de Educación Artística involucra las dimensiones sensorial, intelectual, social, emocional, afectiva, estética y creativa y promueve el desarrollo de la inteligencia, el pensamiento creativo y visual, así como el descubrimiento de las posibilidades derivadas de la recepción y la expresión culturales. Desde esta área se aprenden los mecanismos que contribuyen al desarrollo de las distintas capacidades artísticas del alumnado, que influyen directamente en su formación integral y le permiten acercarse al conocimiento y disfrute de las principales manifestaciones culturales y artísticas de su entorno, incorporando la contribución de las mujeres a la evolución de las disciplinas artísticas desde una perspectiva de género. Al mismo tiempo, la Educación Artística ofrece al alumnado la posibilidad de iniciarse en la creación de sus propias propuestas y desarrollar el sentimiento de pertenencia e identidad, el gusto estético y el sentido crítico.

La Educación Artística comprende los aspectos relacionados tanto con la recepción como con la producción artística. Por un lado, el área contribuye a que el alumnado comprenda la cultura en la que vive, de modo que pueda dialogar con ella, adquirir las destrezas necesarias para su entendimiento y disfrute y desarrollar progresivamente su sentido crítico. En este sentido, será fundamental trabajar la autoconfianza, la autoestima y la empatía, así como abordar el análisis de las distintas manifestaciones culturales y artísticas desde el diálogo intercultural y el respeto a la diversidad.

Por otro lado, la Educación Artística favorece la experimentación, la expresión y la producción artística de forma progresiva a lo largo de los tres ciclos en los que se organiza la Educación Primaria. El área contribuye así al uso de diferentes formas de expresión artística e inicia al alumnado en la elaboración de propuestas plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas. Además de la exploración de los diversos lenguajes, artes y disciplinas, así como de las distintas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras y corporales para la creación de sus propias propuestas, se considera fundamental la aproximación al trabajo, tanto individual como colectivo, a partir de herramientas, instrumentos y materiales variados con el objetivo de que el alumnado investigue y se adentre en la dimensión lúdica, creativa, comunitaria y social del área.

A partir de los objetivos de la etapa y de los descriptores que conforman el Perfil de salida del alumnado, se han establecido cuatro competencias específicas en esta área. Estas competencias específicas comprenden el descubrimiento y conocimiento de las manifestaciones artísticas más importantes de las distintas épocas, lugares y estilos; la investigación artística con el propósito de desarrollar una sensibilidad propia; y la expresión mediante distintos lenguajes, medios, materiales y técnicas artísticas para producir obras propias, tanto de forma individual como colectiva.

El grado de adquisición de estas competencias específicas se determina a través de los criterios de evaluación, que aparecen directamente vinculados a ellas y que incluyen aspectos relacionados con los conocimientos, las destrezas y las actitudes necesarias para su consecución por parte del alumnado.

Los saberes básicos están organizados en torno a cuatro bloques fundamentales: «Recepción y análisis», «Creación e interpretación», «Artes plásticas, visuales y audiovisuales» y «Música y artes escénicas y performativas». En el primero se incluyen los elementos necesarios para poner en práctica la recepción activa y el análisis de las creaciones artísticas de distintas épocas, incluidas las estrategias de búsqueda de información tanto en soportes analógicos como digitales. El segundo, por su parte, engloba los saberes que hay que movilizar para llevar a cabo la creación y la interpretación de obras artísticas. Los dos bloques restantes incorporan los saberes básicos relacionados con las distintas artes: las características de sus lenguajes y códigos, los elementos asociados a ellas, las técnicas, los materiales, los medios y los soportes empleados, así como los programas e instrumentos necesarios para su ejecución.

En el área de Educación Artística se plantearán situaciones de aprendizaje que requieran una acción continua, así como una actitud abierta y colaborativa, con la intención de que el alumnado construya una cultura y una práctica artística personales y sostenibles. Deben englobar los ámbitos comunicativo, analítico, expresivo, creativo e interpretativo, y estar vinculadas a contextos cercanos al alumnado que favorezcan el aprendizaje significativo, despierten su curiosidad e interés por el arte y sus manifestaciones, y desarrollen su capacidad de apreciación, análisis, creatividad, imaginación y sensibilidad, así como su identidad personal y su autoestima. Por ello, tal y como se indica en el apartado de orientaciones metodológicas y para la evaluación, las situaciones de aprendizaje se deben plantear desde una perspectiva activa, crítica y participativa donde el alumnado pueda acceder a los conocimientos, destrezas y actitudes propias de esta área. Asimismo, han de favorecer el desarrollo del compromiso, la empatía, el esfuerzo, la implicación, el valor del respeto a la diversidad, el disfrute, la responsabilidad y el compromiso en la transformación de las sociedades, de modo que permitan al alumnado adquirir las herramientas y las destrezas necesarias para afrontar los retos del siglo XXI.

#### *Competencias específicas*

1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

El desarrollo de esta competencia específica permitirá al alumnado comprender las diferencias culturales e integrar la necesidad de respetarlas; conocer las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones culturales y artísticas más destacadas del patrimonio; establecer relaciones entre ellas y apreciar su diversidad para enriquecer y construir su propia realidad.

El conocimiento, el acceso, el análisis, la descripción, la recepción y la comprensión de propuestas artísticas procedentes de distintas culturas a través de la búsqueda, la escucha, la observación y el visionado son procesos fundamentales para la formación de personas críticas, empáticas, curiosas, respetuosas y sensibles que valoran estas manifestaciones y se interesan por ellas.

El descubrimiento de las producciones del pasado aporta elementos esenciales para la interpretación del presente y favorece la toma consciente de decisiones relevantes en relación con la conservación del patrimonio.

El reconocimiento y el interés por manifestaciones culturales y artísticas emblemáticas a partir de la exploración de sus características proporcionan una sólida base para descubrir y valorar la diversidad de diferentes entornos locales, regionales, nacionales e internacionales.

En la selección y en el análisis de las propuestas artísticas se incorporará la perspectiva de género, incluyendo tanto producciones creadas y ejecutadas por mujeres como obras en las que estas aparezcan representadas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP3, STEM1, CD1, CPSAA3, CC1, CE2, CCEC1, CCEC2.

2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus contextos, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.

La apertura, la curiosidad y el interés por aproximarse a nuevas propuestas culturales y artísticas suponen un primer paso imprescindible para desarrollar una sensibilidad artística propia. Además de la posibilidad de acceder a una oferta cultural diversa a través de los medios tradicionales, la asimilación de estrategias para la búsqueda de información a través de distintos canales y medios amplía las posibilidades de disfrutar y aprender de esa oferta. El cultivo de un pensamiento propio, la autoconfianza y la capacidad de cooperar con sus iguales son tres pilares fundamentales para el crecimiento personal del alumnado. Esta competencia también contribuye a crear y asentar un sentido progresivo de pertenencia e identidad. Asimismo, implica respetar el hecho artístico, los derechos de autoría y la labor de las personas profesionales encargadas de su creación, difusión y conservación.

En definitiva, a través de la investigación, el alumnado puede reconocer y valorar los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico analizando sus principales elementos, y desarrollando criterios de valoración propios, desde una actitud abierta, dialogante y respetuosa. Del mismo modo, podrá comprender las diferencias y la necesidad de respetarlas, y se iniciará en el disfrute y conocimiento de las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones más destacadas del patrimonio a través de sus lenguajes y elementos técnicos en diversos medios y soportes.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, CP3, STEM2, CD1, CPSAA4, CC3, CCEC1, CCEC2.

3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Experimentar, explorar, conocer y descubrir las posibilidades de los elementos básicos de expresión de las diferentes artes constituyen actividades imprescindibles para asimilar toda producción cultural y artística. Producir obras propias como forma de expresión creativa de ideas, emociones y sentimientos propios proporciona al alumnado la posibilidad de experimentar con los distintos lenguajes, técnicas, materiales, instrumentos, medios y soportes que tiene a su alcance. Además, los medios tecnológicos ponen a disposición del alumnado un enorme abanico de posibilidades expresivas con las que poder comunicar y transmitir cualquier idea o sentimiento.

Para que el alumnado consiga expresarse de manera creativa a través de una producción artística propia, ha de conocer las herramientas y técnicas de las que dispone, así como sus posibilidades, experimentando con los diferentes lenguajes. Además de las analógicas, el acceso, el conocimiento y el manejo de las herramientas y aplicaciones digitales favorece la relación del alumnado con el mundo cultural y artístico del presente. De este modo, desde esta competencia se potencia una visión crítica e informada de las posibilidades comunicativas y expresivas del arte. Asimismo, un manejo correcto de las

diferentes herramientas y técnicas de expresión artística contribuye al desarrollo de la autoconfianza del alumnado.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC2, CE1, CCEC3, CCEC4.

4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

La participación en la creación, el diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas contribuye al desarrollo de la creatividad, de la noción de autoría y promueve el sentido de pertenencia. La intervención en producciones grupales implica la aceptación y la comprensión de la existencia de distintas funciones que hay que conocer, respetar y valorar en el trabajo cooperativo.

El alumnado debe planificar sus propuestas para lograr cumplir los objetivos prefijados a través del trabajo en equipo y para conseguir un resultado final de acuerdo con esos objetivos. Esta competencia específica permite que el alumnado participe del proceso de creación y emplee elementos de diferentes disciplinas, manifestaciones y lenguajes artísticos a través de una participación activa en todas las fases de la propuesta artística, respetando su propia labor y la de sus compañeros y compañeras, y desarrollando el sentido emprendedor. Para concluir la producción, se deberá difundir la propuesta y comunicar la experiencia creativa en diferentes espacios y canales. La opinión de los demás y las ideas recibidas en forma de retroalimentación deben ser valoradas, asumidas y respetadas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL5, CP3, STEM3, CC2, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

## PRIMER CICLO

### Criterios de evaluación

#### Competencia específica 1.

1.1 Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta e interés.

#### Competencia específica 2.

2.1 Seleccionar y aplicar estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa.

2.2 Reconocer elementos característicos básicos de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio, indicando los canales, medios y técnicas empleados e identificando diferencias y similitudes.

#### Competencia específica 3.

3.1 Producir obras propias de manera guiada, utilizando algunas de las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias.

3.2 Expresar de forma guiada ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas sencillas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.

#### Competencia específica 4.

4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma cooperativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad.

4.2 Tomar parte en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas de forma respetuosa y utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y valorando las experiencias propias y las de los demás.

#### Saberes básicos

##### A. Recepción y análisis.

- Principales propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadoras locales, regionales y nacionales.
- Estrategias básicas de recepción activa.
- Normas elementales de comportamiento en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. El silencio como elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción.
- Vocabulario específico básico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Recursos digitales básicos para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

##### B. Creación e interpretación.

- Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación.
- Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

##### C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

- Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias básicas de lectura.
- Elementos configurativos básicos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura, color.
- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.
- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales básicas en dibujos y modelados sencillos.
- Herramientas adecuadas para el registro de imagen y sonido.
- Estrategias y técnicas básicas de composición de historias audiovisuales sencillas.
- Nociones básicas sobre cine.

##### D. Música y artes escénicas y performativas.

- El sonido y sus cualidades básicas: discriminación auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y líneas melódicas a través de diferentes grafías.
- La voz y los instrumentos musicales. Principales familias y agrupaciones. Discriminación visual y auditiva. Objetos sonoros. Cotidiáfonos.
- El carácter y el tempo.
- Práctica instrumental, vocal y corporal: aproximación a la experimentación, exploración creativa e interpretación a partir de las propias posibilidades sonoras y expresivas.
- Construcción asistida de instrumentos con materiales del entorno.
- Lenguajes musicales básicos: aplicación de sus conceptos elementales en la interpretación de propuestas musicales vocales e instrumentales.
- El cuerpo y sus posibilidades motrices: interés por la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de expresión y diversión.
- Técnicas dramáticas y dancísticas elementales.
- Capacidades expresivas y creativas básicas de la expresión corporal y dramática.

## SEGUNDO CICLO

### Criterios de evaluación

#### Competencia específica 1.

1.1 Reconocer propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés y estableciendo relaciones básicas entre ellas.

#### Competencia específica 2.

2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como colectiva.

2.2 Distinguir elementos característicos básicos de manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio, indicando los canales, medios y técnicas utilizados, analizando sus diferencias y similitudes y reflexionando sobre las sensaciones producidas, con actitud de interés y respeto.

#### Competencia específica 3.

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, y mostrando confianza en las capacidades propias.

3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de manifestaciones artísticas básicas, experimentando con los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance.

#### Competencia específica 4.

4.1 Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final planificado y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.

4.2 Participar en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando estrategias comunicativas básicas, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y las de los demás.

### Saberes básicos

#### A. Recepción y análisis.

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadores y creadoras locales, regionales y nacionales.

- Estrategias de recepción activa.

- Normas comunes de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. El silencio como elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción.

- Vocabulario específico de uso común en las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

- Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.

#### B. Creación e interpretación.

- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación y experimentación.

- Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

- Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias básicas de lectura e interpretación.
- Elementos configurativos básicos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.
- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas de uso común utilizados en la expresión plástica y visual.
- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados sencillos.
- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos básicos: su aplicación para la captura y manipulación de producciones plásticas y visuales.
- Registro y edición básica de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
- Estrategias y técnicas de uso común de composición de historias audiovisuales.
- El cine como forma de narración.
- Géneros y formatos básicos de producciones audiovisuales.
- Producciones multimodales: iniciación en la realización con diversas herramientas.
- Características elementales del lenguaje audiovisual multimodal.
- Aproximación a las herramientas y las técnicas básicas de animación.

D. Música y artes escénicas y performativas.

- El sonido y sus cualidades: identificación visual y auditiva y representación elemental de diversidad de sonidos y estructuras rítmico-melódicas a través de diferentes grafías.
- La voz y los instrumentos musicales. Agrupaciones y familias. Identificación visual y auditiva. Objetos sonoros. Cotidiáfonos.
- El carácter, el tempo y el compás.
- Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación e improvisación a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.
- Construcción guiada de instrumentos.
- Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos básicos en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales. El silencio como elemento fundamental de la música.
- Aplicaciones informáticas básicas de grabación y edición de audio: utilización en la audición y conocimiento de obras diversas.
- El cuerpo y sus posibilidades motrices y creativas: interés por la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medios de expresión y diversión.
- Técnicas dramáticas y dancísticas de uso común. Lenguajes expresivos básicos. Actos performativos elementales. Improvisación guiada.
- Capacidades expresivas y creativas de uso común de la expresión corporal y dramática.
- Elementos básicos de la representación escénica: roles, materiales y espacios.

TERCER CICLO

Criterios de evaluación

Competencia específica 1.

1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.

Competencia específica 2.

2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de acceso, tanto de forma individual como cooperativa.

2.2 Comparar el significado y los elementos característicos de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio, analizando los canales, medios y técnicas vinculados a ellas, así como sus diferencias y similitudes, y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta y respetuosa.

2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.

Competencia específica 3.

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.

3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Competencia específica 4.

4.1 Planificar y diseñar producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma cooperativa en la consecución de un resultado final y asumiendo diferentes funciones, desde la igualdad y el respeto a la diversidad.

4.2 Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa y utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

4.3 Compartir los proyectos creativos, empleando diferentes estrategias comunicativas y a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias propias y de los demás.

Saberes básicos

A. Recepción y análisis.

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.

- Estrategias de recepción activa.

- Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. El silencio como elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción.

- Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

- Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.

B. Creación e interpretación.

- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.

- Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

- Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

- Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos: respeto a las licencias de uso y distribución de contenidos generados por otros. Plagio y derechos de autor.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

- Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.
- Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.
- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.
- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.
- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.
- Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
- Estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales.
- El cine: origen y evolución.
- Géneros y formatos de producciones audiovisuales.
- Producciones multimodales: realización con diversas herramientas.
- Características del lenguaje audiovisual multimodal.
- Las herramientas y las técnicas básicas de animación.

D. Música y artes escénicas y performativas.

- El sonido y sus cualidades: identificación visual y auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y estructuras rítmico-melódicas a través de diferentes grafías.
- La voz y los instrumentos musicales. Familias y agrupaciones. Clasificación. Identificación visual y auditiva. Instrumentos digitales y no convencionales. Cotidiáfonos.
- El carácter, el tempo, el compás, los géneros musicales, la textura, la armonía y la forma.
- Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.
- Construcción de instrumentos.
- Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos fundamentales en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales. El silencio en la música.
- Aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio y edición de partituras: utilización en la audición, conocimiento, interpretación, grabación, reproducción, improvisación y creación de obras diversas.
- El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas: interés en la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de expresión y diversión.
- Técnicas básicas dramáticas y dancísticas. Nociones elementales de biomecánica. Lenguajes expresivos. Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos. Improvisación guiada y creativa.
- Capacidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática.
- Elementos de la representación escénica: roles, materiales y espacios. Teatralidad. Estructura dramática básica.
- Aproximación a los géneros escénicos. Valoración de la importancia de la interpretación dramática en el proceso artístico y del patrimonio vinculado a las artes escénicas.

*Orientaciones metodológicas y para la evaluación*

En Educación Artística, las decisiones metodológicas y para la evaluación deberán ir orientadas a la puesta en práctica integrada de las competencias específicas del área a

través de situaciones de aprendizaje que habrán de ser planteadas desde una perspectiva activa, crítica y participativa de modo que, a través de contextos cercanos, favorezcan el aprendizaje significativo del alumnado, desarrollando su capacidad de apreciación, análisis, creatividad y sensibilidad.

#### *Percepción, expresión, análisis y reflexión*

La Educación Artística puede ser entendida como un medio para interpretar la realidad. Por este motivo, las situaciones de aprendizaje deberían incluir actividades y tareas que mejoren, por un lado, la percepción y el análisis del entorno en general y, más concretamente, de las producciones que conforman el patrimonio cultural y artístico; y, por otro lado, la capacidad para emitir opiniones y juicios personales fundamentados y para reflexionar sobre la relación entre la intención creadora y las posibilidades expresivas de los distintos lenguajes y técnicas artísticas. Todo ello podrá realizarse a partir de la exploración y la experimentación con diversos materiales, técnicas y recursos.

#### *Integración de lenguajes artísticos*

En el área se abordan muy diferentes lenguajes artísticos, por lo que habrá de contemplarse, por un lado, el tratamiento específico de determinados aspectos de esos mismos lenguajes y, por otro, el reconocimiento de las múltiples conexiones y puntos de intersección que existen entre ellos. Resulta, por tanto, indispensable facilitar la integración de los aspectos sensoriales, intelectuales, emocionales, afectivos, estéticos y creativos compartidos por las diferentes formas de expresión artística. Esta integración de lenguajes implica necesariamente la diversidad de metodologías y su articulación en torno a los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

#### *Contextualización y significatividad*

Las situaciones de aprendizaje recrearán contextos variados de indagación, experimentación y creación artística, en los que se incluyan referencias tanto a aspectos cotidianos de la vida y del entorno próximo del alumnado como relacionados con sus necesidades e intereses. Estas situaciones podrán además fomentar que los alumnos y alumnas participen como sujetos activos en la producción de soluciones útiles y valiosas a problemas o situaciones detectadas en su entorno cotidiano. La contextualización del aprendizaje reforzará su carácter motivador y significativo.

#### *Desarrollo de la creatividad*

Para favorecer el desarrollo de la creatividad y del pensamiento divergente, se incluirán en las situaciones de aprendizaje tareas prácticas originales, individuales y colectivas, que se alejen de la mera imitación o de la simple repetición y que impliquen la experimentación, la exploración y la improvisación con las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes. La recepción activa de producciones artísticas y culturales estimulará igualmente la creatividad del alumnado. A este respecto, conviene tener en cuenta que el modo en que cada alumno y alumna capta e interpreta la realidad que le rodea es diferente, pues en este proceso de percepción y expresión intervienen variables subjetivas como las experiencias personales previas, los intereses o el propio entorno cultural.

Este enfoque metodológico requiere de la actitud atenta y abierta del profesorado que ha de sugerir nuevas posibilidades y valorar los procesos tanto como los resultados. Además, debe crear las condiciones propicias para que el alumnado participe activamente en clase y exprese sus propias ideas, sin miedo a la equivocación ni al rechazo, reconociendo el error como parte inherente del aprendizaje y aceptando y valorando el trabajo y las aportaciones de sus iguales, así como las diversas respuestas que pueden darse ante un mismo reto, situación o problema.

### *Empleo de herramientas digitales*

Las herramientas digitales aportan una amplia variedad de recursos para el diseño y la realización de muy diversos productos artísticos. Favorecen también la manipulación del sonido, la creación sonora y su registro, el acceso a fuentes de información ricas y variadas, la producción de archivos de vídeo y audio, o su utilización al servicio de representaciones escénicas. Permiten, además, el acceso a prácticas y manifestaciones culturales y artísticas que se producen en entornos alejados del centro escolar. De modo virtual, se puede acudir a conciertos, presenciar espectáculos escénicos y performativos, o realizar visitas a museos, salas de exposiciones, bibliotecas y centros de documentación. Todo ello conlleva la configuración de nuevos espacios educativos, en los que la enseñanza virtual complementa a la presencial y se posibilita la interacción síncrona o asíncrona con docentes, alumnos y alumnas del mismo centro o de distintos centros.

### *Espacios y recursos*

El desarrollo de las actividades propias del área se verá favorecido por una adecuada selección de espacios. Así, por ejemplo, las actividades de movimiento, danza o dramatización se realizarán más cómodamente en zonas diáfanas o con mobiliario apilable. De igual modo, para las tareas que conlleven manipulación de materiales líquidos y sólidos, sería deseable disponer de superficies amplias, así como de lavabos próximos al aula o directamente instalados dentro de ella.

Sería recomendable que el aula estuviera dotada de una variedad suficiente de instrumentos musicales de diversas familias, y que estos pudieran ser almacenados en estanterías y armarios. Asimismo, la existencia de los medios y dispositivos tecnológicos apropiados (equipo de sonido, ordenador, proyector, pizarra digital, etc.) facilitarán el desarrollo de las distintas actividades.

Dado que, en el área, se canta, se baila, se actúa, se tocan instrumentos, se golpean y manipulan diversos materiales y se realizan actividades de escucha y visionado, sería igualmente recomendable que el aula contase con un acondicionamiento o aislamiento acústico suficiente que mitigara en lo posible el alto nivel de sonido que necesariamente ha de producirse en el transcurso de las actividades.

### *Evaluación*

La evaluación, que será global, continua y formativa, ha de comenzar con un diagnóstico inicial que permita adecuar el proceso de enseñanza-aprendizaje a las características, los intereses y las necesidades del alumnado. Esta información inicial deberá ser contrastada con las apreciaciones que se vayan realizando a lo largo de todo el curso y, en caso necesario, se han de establecer medidas de refuerzo dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias específicas del área.

La evaluación deberá tener en cuenta tanto al alumnado como al profesorado y permitir la participación de ambos. Se empleará, por tanto, la heteroevaluación pero también la coevaluación y la autoevaluación. Se preverá igualmente la evaluación de los procesos de enseñanza y de la propia práctica docente. La integración de herramientas digitales y medios audiovisuales en todos estos procesos contribuirá a su enriquecimiento.

Los criterios de evaluación serán el referente fundamental en el proceso evaluador. Pueden servir también de guía para la selección y planificación de las tareas y productos que puedan incluirse en las situaciones de aprendizaje.

La evaluación debe contemplar no solo el resultado sino también y sobre todo los procesos de aprendizaje de los que forman parte intrínseca las pruebas, los intentos, los ensayos y los errores. Para ello, el profesorado podrá recurrir, entre otros, a la observación sistemática, a la revisión de las producciones realizadas, o a la escucha activa de las aportaciones, reflexiones e intervenciones orales efectuadas en clase ya sea de forma espontánea o planificada.

Los instrumentos de evaluación han de ser variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje, permitiendo así la valoración objetiva de todo el alumnado. Podrán ser de utilidad las listas de control, las rúbricas de evaluación, los

portafolios, los diarios de aprendizaje y las escalas de observación sistemática. Todos ellos pueden facilitar la recogida de información en las diferentes fases del proceso educativo.

### **Educación Física**

La Educación Física en la etapa de Educación Primaria prepara al alumnado para afrontar una serie de retos fundamentales que pasan por la adopción de un estilo de vida activo, el conocimiento de la propia corporalidad, el acercamiento a manifestaciones culturales de carácter motor, la integración de actitudes ecosocialmente responsables o el desarrollo de todos los procesos de toma de decisiones que intervienen en la resolución de situaciones motrices. Estos elementos contribuyen a que el alumnado sea motrizmente competente, facilitando así su desarrollo integral, puesto que la motricidad constituye un elemento esencial e indisoluble del propio aprendizaje.

Las competencias establecidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, adecuadas a la etapa de Educación Primaria, junto con los objetivos generales de la etapa, han concretado el marco de actuación para definir las competencias específicas del área. Este elemento curricular se convierte en el referente para dar forma a un área que se quiere competencial, actual y alineada con las necesidades de la ciudadanía para afrontar los retos y desafíos del siglo XXI.

Las competencias específicas del área de Educación Física en la etapa de Educación Primaria recogen y sintetizan estos retos, abordando la motricidad de forma estructurada, para dar continuidad a los logros y avances experimentados por el alumnado antes de su escolarización obligatoria. El descubrimiento y la exploración de la corporalidad, esenciales para las actuaciones que se desarrollan desde el enfoque de la psicomotricidad, darán paso a un tratamiento más preciso y profundo que pretenderá establecer las bases para la adquisición de un estilo de vida activo y saludable que permita al alumnado llegar a consolidar hábitos en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria para, posteriormente, perpetuarlos a lo largo de su vida.

La motricidad, desde la integración de los componentes del esquema corporal, se desarrollará en el seno de prácticas motrices con diferentes lógicas internas, con objetivos variados y en contextos de certidumbre e incertidumbre. La resolución de situaciones motrices en diferentes espacios permitirá al alumnado afrontar la práctica motriz con distintas finalidades: lúdica y recreativa, agonística, funcional, social, expresiva y comunicativa, creativa, catártica o de interacción con el medio urbano y natural.

Para abordar con posibilidades de éxito las numerosas situaciones motrices a las que se verá expuesto el alumnado a lo largo de su vida, será preciso desarrollar de manera integral capacidades de carácter cognitivo y motor, pero también afectivo-motivacional, de relaciones interpersonales y de inserción social. De este modo, el alumnado tendrá que aprender a gestionar sus emociones y sus habilidades sociales en contextos de práctica motriz.

El alumnado también deberá reconocer diferentes manifestaciones de la cultura motriz como parte relevante del patrimonio cultural, expresivo y artístico, que podrán convertirse en objeto de disfrute y aprendizaje. Para ello, será preciso desarrollar su identidad personal y social integrando las manifestaciones más comunes de la cultura motriz a través de una práctica vivenciada y creativa. Esto contribuirá a mantener y enriquecer un espacio compartido de carácter verdaderamente intercultural, en un mundo cada vez más globalizado.

El desarrollo de actitudes comprometidas con el medio ambiente y su materialización en comportamientos basados en la conservación y la sostenibilidad se asociarán con una competencia fundamental para la vida en sociedad que debe comenzar a adoptarse en esta etapa.

El grado de desarrollo y consecución de las diferentes competencias específicas del área será evaluado a través de los criterios que constituyen el referente para llevar a cabo este proceso. La relación existente entre los criterios de evaluación y los saberes básicos permitirá integrar y contextualizar la evaluación en el seno de las situaciones de aprendizaje a lo largo de la etapa.

Los saberes básicos del área de Educación Física se organizan en seis bloques. Estos saberes deberán desarrollarse en distintos contextos con la intención de generar situaciones de aprendizaje variadas.