

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO

MINIPROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
CURSO 2023-2024

De acuerdo con el Decreto 73/2022, de 27 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria, publicado en el BOLETÍN OFICIAL DE CANTABRIA (BOC) el 5/08/2022.

ÍNDICE:

1. Contribución de Expresión Artística al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida.
2. Criterios de evaluación y saberes básicos de Expresión Artística. Distribución temporal de evaluaciones y de dichos elementos curriculares.
3. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.

1. Contribución de Expresión Artística al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del Perfil de salida.

Según el artículo 11 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria:

En la materia de Expresión Artística se ponen en funcionamiento diferentes procesos cognitivos, culturales, técnicos, emocionales y afectivos, haciendo que todos ellos se combinen e interactúen en un mismo pensamiento creador. Supone, por tanto, un paso más en la adquisición de las competencias que han venido desarrollándose en cursos y etapas anteriores.

La materia favorece la experimentación con las principales técnicas artísticas y el desarrollo de la capacidad expresiva y de la creatividad, del pensamiento divergente y de la innovación. Asimismo, busca dotar al alumnado de los conocimientos, destrezas y actitudes necesarios para comunicar a través de la expresión artística. Con este objetivo, la materia se plantea como un espacio desde el que estimular el deseo de expresar una visión personal del mundo a través de producciones artísticas propias y desde el que convertir el error o el fracaso en una oportunidad de aprendizaje. El análisis y la evaluación de los procesos de creación, de las experiencias vividas, de las estrategias y medios utilizados, de los errores cometidos y los progresos obtenidos ayudarán al alumnado a tomar conciencia de la creatividad como medio de conocimiento y de resolución de problemas. Esta toma de conciencia, a su vez, favorecerá la reinversión de los aprendizajes en situaciones análogas o en otros contextos.

La materia está diseñada a partir de cuatro competencias específicas que emanan de los objetivos generales de la etapa y de las competencias que conforman el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, en especial de los descriptores de la competencia en conciencia y expresión culturales, a los que se añaden aspectos relacionados con la comunicación verbal, la digitalización, la convivencia democrática, la interculturalidad o la creatividad.

Estas competencias específicas pueden trabajarse simultáneamente mediante un desarrollo entrelazado, y ha de tenerse en cuenta que, por consistir en la creación de producciones artísticas, la última de ellas requiere de la activación de las tres

primeras, es decir, de la observación y valoración crítica de producciones artísticas, y de la selección y el empleo tanto de técnicas gráfico-plásticas como audiovisuales. Los criterios de evaluación, que determinan el grado de adquisición de las competencias específicas, deben aplicarse en un entorno flexible y propicio para la expresión creativa del alumnado.

El carácter eminentemente práctico de la materia determina la elección de sus saberes básicos. Estos se encuentran divididos en dos bloques: «Técnicas gráfico-plásticas», que recoge las diferentes técnicas artísticas que el alumnado ha de explorar, aprendiendo a seleccionar aquellas que resulten más adecuadas a sus propósitos expresivos; y «Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia», bloque que permite profundizar en los aprendizajes sobre lenguaje narrativo y audiovisual adquiridos en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. Como saberes transversales a todos los bloques se incluyen, entre otros, la prevención y gestión responsable de los residuos y la seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos, contribuyendo así a la educación ambiental del alumnado.

Dado su carácter práctico, la materia contribuye a la asunción responsable de las obligaciones, a la cooperación y al respeto a las demás personas; desarrolla la capacidad de trabajo en equipo y la autodisciplina, además de promover el trato igualitario e inclusivo; favorece el espíritu innovador y emprendedor, fomentando la creatividad, la iniciativa personal y la capacidad de aprendizaje a partir de los errores cometidos; y permite participar en el enriquecimiento del patrimonio a través de la creación de producciones personales.

A este respecto, cabe recordar que, dentro del proceso creador y expresivo, toda producción artística adquiere sentido cuando es expuesta, apreciada, analizada y compartida con un público. De ahí la importancia de organizar actividades en las que el alumnado se convierta en espectador no solo de las producciones ajenas, sino también de las suyas propias. Esto contribuirá a su formación integral y al desarrollo de la humildad, el asertividad, la empatía, la madurez emocional, personal y académica, la autoconfianza y la socialización; en definitiva, al desarrollo de la inteligencia emocional, que le permitirá prepararse para aprender de sus errores y para reconocer tanto las emociones propias como las de otras personas.

Por último, con vistas a facilitar la adquisición de las competencias específicas de la materia, resulta conveniente diseñar situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado explorar una amplia gama de experiencias de expresión artística,

utilizando tanto materiales tradicionales como alternativos, así como medios y herramientas tecnológicos. Estas situaciones deben ser estimulantes e inclusivas y tener en cuenta las áreas de interés del alumnado, sus referencias culturales y su nivel de desarrollo, de modo que permitan llevar a cabo aprendizajes significativos y susciten su compromiso e implicación. La complejidad de estas situaciones debe aumentar gradualmente, llegando a requerir la participación en diversas tareas durante una misma propuesta de creación, favoreciendo el progreso en actitudes como la apertura, el respeto y el afán de superación y mejora. De esta manera, contribuirán a la adquisición de los conocimientos, las destrezas y las actitudes que fortalecen su autoestima y desarrollan su identidad y su conducta creativa.

Competencias específicas para Expresión Artística y su conexión con los descriptores del Perfil de salida.

1. Analizar manifestaciones artísticas y creativas contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales y valorando el proceso de creación y el resultado final, para educar la mirada, alimentar el imaginario, reforzar la confianza y ampliar las posibilidades de disfrute del patrimonio cultural y artístico. Con esta competencia se espera que el alumnado desarrolle un criterio estético y una mirada personal por medio del análisis crítico e informado de diferentes producciones que le ayuden a descubrir la multiplicidad, la riqueza y la complejidad de diferentes manifestaciones artísticas. Este análisis permitirá identificar y diferenciar los lenguajes, las técnicas empleadas y los medios de producción y manipulación, así como los distintos resultados que proporcionan, de manera que acierte a valorar los resultados obtenidos tanto desde sus aspectos puramente artesanales (cómo se hace) como desde los formales (cómo se utiliza el lenguaje).

La contextualización de las producciones analizadas hará posible su adecuada valoración como productos de una época y un contexto social determinados, a la vez que permitirá la reflexión sobre su evolución y su relación con el presente. Por este motivo, además de acudir a los diferentes géneros y estilos que forman parte del canon occidental, conviene prestar atención a producciones de otras culturas y también a aquellas que conforman los imaginarios del alumnado, describiendo rasgos e intencionalidades comunes que ayuden a su mejor comprensión y valoración. Esta comparación ha de contribuir al desarrollo de una actitud crítica y reflexiva sobre los diferentes referentes artísticos, y a enriquecer el repertorio visual al que los alumnos y alumnas tienen acceso, desarrollando así su gusto por el arte y la percepción del mismo como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.

La estrategia comparativa puede ser igualmente de utilidad a la hora de mostrar la historia del arte y la cultura como un continuo en el cual las obras del pasado son la

base sobre la que se construyen las creaciones del presente. Por su parte el acceso a las fuentes permitirá poner en valor los trabajos de preparación de la obra e incluso los estudios de obras que no llegaron a realizarse, permitiendo así al alumnado superar la idea de fracaso o asimilar el mismo como un paso hacia el éxito futuro.

Por último, la incorporación de la perspectiva de género e interculturalidad en el análisis de estas producciones propiciará que el alumnado entienda la imagen y el papel de la mujer personas racializadas o cualquier colectivo discriminado por la visión tradicional de la Historia en las obras estudiadas, favoreciendo un acercamiento que ayude a identificar los mitos, los estereotipos y los roles de género transmitidos a través del arte.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP3, CD1, CD2, CPSAA3, CC1, CCEC1 y CCEC2.

2. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

El momento actual se caracteriza por la multiplicidad de técnicas que posibilitan la expresión gráfico-plástica, desde las más tradicionales, como la pintura al óleo, hasta las más actuales, como la amplísima paleta de recursos digitales. Explorar estas técnicas, tanto de forma libre como pautada, permitirá al alumnado descubrir las herramientas, los medios, los soportes y los lenguajes asociados con ellas, y entenderlos a través de la práctica, enriqueciendo así su repertorio personal de recursos expresivos.

Se deberá distinguir entre la elaboración de imágenes personales, con fines expresivos y emocionales propios, y la creación de producciones que tengan unos propósitos comunicativos concretos e impliquen un mensaje y un público destinatario previamente definido. En ambos casos, se prestará especial atención al fomento de la creatividad y a la espontaneidad en la exteriorización de ideas, sentimientos y emociones, así como a la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

En el desarrollo de esta competencia, la utilización creativa de las distintas técnicas gráfico-plásticas en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4.

3. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines, para incorporarlos al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de los más adecuados a cada necesidad o intención.

El presente no se puede explicar sin hacer referencia a la sobreabundancia de mensajes audiovisuales transmitidos en toda clase de formatos y por todo tipo de medios. La adquisición de esta competencia, a través de la exploración libre o pautada, conlleva conocer esos formatos, reconocer los lenguajes empleados e identificar las herramientas que se emplean en su elaboración, además de distinguir sus distintos fines, pues no es lo mismo un vídeo creado y difundido a través de las redes sociales, que una noticia en un informativo televisivo, una pieza de videoarte o una película de autor de vocación minoritaria y exigente en su aspecto formal.

Como en el caso de las técnicas gráfico-plásticas, en el desarrollo de esta competencia, se deberá distinguir entre las producciones con fines expresivos propios y aquellas que impliquen un mensaje y un público concreto; y fomentar la activación de los aprendizajes derivados del análisis de diversas manifestaciones artísticas.

De igual modo, la utilización creativa de los diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales en el marco de un proyecto artístico ofrecerá al alumnado un contexto real en el que aprender a seleccionar y a aplicar los más adecuados a cada necesidad o intención. En este sentido, se ha de hacer hincapié en las posibilidades creativas que ofrece el entorno digital, definitorio de nuestro presente.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD5, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4.

4. Crear producciones artísticas y creativas, individuales o grupales, realizadas con diferentes técnicas y herramientas, incluido el propio cuerpo, a partir de un motivo o intención previos, adaptando el diseño y el proceso a las necesidades e indicaciones de realización y teniendo en cuenta las características del público destinatario, para compartirlas y valorar las oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional que pueden derivarse de esta actividad.

La obra artística o el producto creativo alcanza todo su sentido y potencialidad cuando llega al público y produce un efecto sobre él. En este sentido, el alumnado ha de comprender la existencia de públicos diversos y, en consecuencia, la posibilidad de dirigirse a unos u otros de manera diferenciada. No es lo mismo elaborar una pieza audiovisual de carácter comercial destinada a una audiencia amplia que crear una instalación de videoarte con una voluntad minoritaria. El alumnado debe entender que la elección del público al que se dirige ha de guiar todas las fases del

proceso creativo desde su misma génesis. Asimismo, es importante hacer ver que la emoción forma parte ineludible de este proceso, pues difícilmente se conseguirá ninguna reacción del público si el propio alumnado no muestra una implicación personal.

Se pretende que el alumnado genere producciones artísticas de distinto signo, tanto individual como colectivamente, rigiéndose por las pautas que se hayan establecido, identificando y valorando correctamente sus intenciones previas, adaptando su trabajo a las características del público destinatario, y empleando las capacidades expresivas, afectivas e intelectuales que se promueven mediante el trabajo artístico. Para ello, puede utilizar y combinar las técnicas, herramientas y lenguajes que considere apropiados, incluido el propio cuerpo.

Finalmente, es importante que el alumnado comparta, de diversas formas y por distintos medios, las producciones que realice, y que aproveche esta experiencia para identificar y valorar distintas oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

2. Criterios de evaluación y saberes básicos de Expresión Artística. Distribución temporal de evaluaciones y de dichos elementos curriculares.

Competencia específica 1.

1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción.

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes artísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

Competencia específica 2.

2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes.

2.2. Elaborar producciones gráfico-plásticas de forma creativa, determinando las intenciones expresivas y seleccionando con corrección las herramientas, medios,

soportes y lenguajes más adecuados de entre los que conforman el repertorio personal de recursos, haciendo hincapié en los materiales empleados y en su conocimiento científico, lo que determina no sólo la respuesta artística sino la percepción de la misma.

Competencia específica 3.

3.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, técnicas y formatos audiovisuales, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.

3.2. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, sus distintos lenguajes, las herramientas y medios disponibles más adecuados.

Competencia específica 4.

4.1. Crear un producto creativo y artístico individual o grupal, de forma colaborativa y abierta, diseñando las fases del proceso y seleccionando las técnicas y herramientas más adecuadas para conseguir un resultado adaptado a una intención y a un público determinados.

4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto creativo y artístico, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.

4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico y creativo vinculado al diseño, a la publicidad y los medios audiovisuales comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.

4.4. Reconocer a los diferentes creativos: artistas, publicistas, diseñadores, artesanos, cineastas reconocidos que trabajan en la actualidad en el contexto cántabro y por extensión en el ámbito global.

4.5. Utilizar la sintaxis propia del diseño y la publicidad para realizar proyectos concretos con fines descriptivos y expresivos.

4.6. Representar elementos y objetos de diseño, aplicando sistemas de representación y normalización en la descripción y disposición en el espacio de productos o ideas con fines expresivos y comunicativos.

Saberes básicos.

A. Técnicas gráfico-plásticas.

- Los efectos del gesto y del instrumento: herramientas, medios y soportes. Cualidades plásticas y efectos visuales.
- Técnicas de dibujo y pintura: técnicas secas y húmedas.
- Técnicas mixtas y alternativas de las vanguardias artísticas como "collage", "frottage", "grattage", calcomanía, "objet trouvé", "dripping", "assemblage readymade", instalación, fotomontaje, "body art", performance, arte digital, video arte. Posibilidades expresivas y contexto histórico y artistas que trabajan estas técnicas.
- Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos.
- Grafiti y pintura mural.
- Técnicas básicas de creación de volúmenes.
- Técnicas de dibujo geométrico aplicado a las artes visuales.
- Técnicas digitales de dibujo y diseño asistidos por ordenador. Programas y aplicaciones para móvil.
- El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Ejemplos de aplicación de técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño.

B. Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia.

- Introducción a la historia de la imagen. La imagen en la sociedad actual.
- Contexto actual audiovisual en Cantabria. Artistas que trabajan el videoarte.
- Percepción visual y psicología de la imagen.
- Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.
- Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada.
- Fotografía analógica: cámara oscura. Fotografía sin cámara (fotogramas). Técnicas fotográficas experimentales: cianotipia o antotipia.
- Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional.
- Seguridad, toxicidad e impacto medioambiental de los diferentes materiales artísticos. Prevención y gestión responsable de los residuos.
- Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el "storyboard". Movimientos de cámara.
- El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, presentación final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).

- Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Publicidad subliminal. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.
- Actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad y hacia los mensajes que inciten a la discriminación.
- Proyectos de diseño y publicidad.
- Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. Iniciación al diseño inclusivo.
- Trazados geométricos básicos aplicados al diseño.
- Utilización de los sistemas de representación tridimensional: sistema diédrico (vistas), axonometría, perspectiva cónica; con fines descriptivos y expresivos.
- Normalización.
- Construcción de formas tridimensionales aplicadas al diseño en función de una idea u objetivo, con diversidad de materiales y técnicas, incluido el diseño digital y la impresión 3D.
- Técnicas básicas de animación y de edición de vídeo. Programas y aplicaciones para móvil.
- Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.
- Diseñadores, publicistas y creadores cántabros.

Temporalización de evaluaciones:

EVAL.	Tipo	Desde	Hasta	Duración (días lectivos)	Junta Evaluación	Notas
ESO						
Inicial	Cualit.	08/09/23	20/10/23	29	24/10/23	27/10/23
1ª	Cuantit.	08/09/23	01/12/23	54	05/12/23	11/12/23
2ª	Cuantit.	04/12/23	08/03/24	52	13/03/24	22/03/24

					14/03/24	
3ª	Cuantit.	11/03/24	14/06/24	62		
Final	Cuantit.		21/06/24		21/06/24	26/06/24

Recuperación de materias pendientes:

1ª Parte Programa Refuerzo: Antes del 13 de octubre de 2023.

2ª Parte Programa Refuerzo: Antes del 22 de diciembre de 2023.

3ª Parte Programa Refuerzo: Antes del 26 de enero de 2024.

Temporalización de criterios de evaluación:

ÁREA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA		ETAPA: ESO CURSO: 4º				
Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación (CEv)	1ª EVALUACIÓN				
		SA1	SA2	SA3	SA4	SA5
CE1	CEv 1.1	X	X	X		
	CEv 1.2	X	X	X		
CE2	CEv 2.1					
	CEv 2.2					
CE3	CEv 3.1	X	X	X		
	CEv 3.2	X	X	X		
CE4	CEv 4.1					
	CEv 4.2					
	CEv 4.3					
	CEv 4.4					
	CEv 4.5					
	CEv 4.6					

ÁREA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA		ETAPA: ESO CURSO: 4º				
Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación (CEv)	2ª EVALUACIÓN				
		SA1	SA2	SA3	SA4	SA5
CE1	CEv 1.1					
	CEv 1.2					
CE2	CEv 2.1	X	X	X		
	CEv 2.2	X	X	X		
CE3	CEv 3.1					
	CEv 3.2					
CE4	CEv 4.1	X	X	X		
	CEv 4.2	X	X	X		
	CEv 4.3					
	CEv 4.4					
	CEv 4.5					
	CEv 4.6					

ÁREA: EXPRESIÓN ARTÍSTICA		ETAPA: ESO CURSO: 4º				
Competencias Específicas (CE)	Criterios de Evaluación (CEv)	3ª EVALUACIÓN				
		SA1	SA2	SA3	SA4	SA5
CE1	CEv 1.1					
	CEv 1.2					
CE2	CEv 2.1					
	CEv 2.2					
CE3	CEv 3.1					
	CEv 3.2					
CE4	CEv 4.1					
	CEv 4.2					
	CEv 4.3	X	X	X		

	CEv 4.4	X	X	X		
	CEv 4.5	X	X	X		
	CEv 4.6	X	X	X		

Situaciones de Aprendizaje:

Las situaciones de aprendizaje, SA, serán el pilar fundamental sobre el que se asienten las bases del aprendizaje en la asignatura, sin descartar la utilización de clases magistrales de refuerzo para afianzar aquellos saberes básicos que se consideren imprescindibles para poder progresar en la asignatura. Para ellos se diseñarán partiendo de las competencias específicas que se quieran trabajar a lo largo del curso.

Partiendo de las cinco establecidas, se irán ampliando a medida que se vayan añadiendo más propuestas a la asignatura.

3. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.

Según se establece en el artículo 15 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se emplearán instrumentos de evaluación variados, diversos, accesibles y adaptados a las distintas situaciones de aprendizaje que permitan la valoración objetiva del todo el alumnado, garantizando, asimismo, que las condiciones de realización de los procesos asociados a la evaluación se adapten a las necesidades del alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

- Exploración inicial
- Cuaderno del docente
- Pruebas objetivas: de información, de elaboración, de investigación y trabajos individuales o colectivos.
- Fichas de observación de actitudes del grupo-clase
- Rúbricas de evaluación
- Documentación del alumno
- Observación diaria

A continuación, se expone de manera gráfica el proceso de evaluación (material elaborado por el equipo de innovación del colegio):



Criterios de calificación.

Los resultados de la evaluación se expresarán numéricamente, entre 0 y 10, siendo aprobado 5 o más. En los términos cualitativos, Insuficiente (IN) para las calificaciones negativas; Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT), o Sobresaliente (SB) para las calificaciones positivas.

Notas de las evaluaciones.

La calificación de cada evaluación se obtendrá haciendo la media aritmética de las calificaciones finales de cada competencia específica que viene de la media de cada criterio de evaluación.

Recuperaciones.

Se recuperarán Criterios de Evaluación, bien con una prueba específica o recuperando el mismo Criterio en la evaluación o evaluaciones siguientes. Se consignará la calificación de las pruebas de recuperación siempre y cuando el alumno mejore su calificación.

Nota media final ordinaria.

La calificación final de curso se obtendrá haciendo la media aritmética de las calificaciones finales de curso de cada criterio de evaluación. Esta nota final de cada criterio podrá ser la más alta, la última o la media de las notas de ese criterio en función de la naturaleza de las situaciones de aprendizaje trabajadas, teniendo en cuenta la consecución de los indicadores de logro establecidos, el proceso del aprendizaje del alumno, así como el desarrollo de las competencias correspondientes y de la utilización del DUA en dichas situaciones de aprendizaje.

Criterios de redondeo.

Tanto para notas de evaluación como para la nota final del curso se aplicará el redondeo al alza siempre que la nota media final iguale o pase de la nota entera anterior en 5 décimas. En el caso del 4,5 no se efectuará ese redondeo. Sólo el 5 será un aprobado.

Nota final de curso.

La calificación final de curso se obtendrá haciendo la media aritmética de las calificaciones finales de curso de cada criterio de evaluación. Esta nota final de cada criterio podrá ser la más alta, la última o la media de las notas de ese criterio en función de la naturaleza de las situaciones de aprendizaje trabajadas, teniendo en cuenta la consecución de los indicadores de logro establecidos, el proceso del aprendizaje del alumno, así como el desarrollo de las competencias correspondientes y de la utilización del DUA en dichas situaciones de aprendizaje.