

4. PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA de Educación Artística 6º

4.1 Contribución del área al desarrollo de las competencias clave, las competencias específicas y su conexión con los descriptores del perfil de salida.

[illegible]

	CC2				
	CC3				
	CC4				
CE	CE1				
	CE2				
	CE3				
CCEC	CCEC 1				
	CCEC 2				
	CCEC 3				
	CCEC 4				

4.2 Unidades de programación

<i>Unidad 1: Trying Techniques</i>	
<i>Trimestre: Primero</i>	<i>Sesiones: 15</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de</p>	<p>Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p> <p>Estrategias de recepción activa.</p> <p>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.</p> <p>Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales, las artes</p>

<p>acceso, tanto de forma individual como cooperativa.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.</p> <p>B. Creación e interpretación.</p> <p>Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.</p> <p>Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.</p> <p>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.</p> <p>C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <p>Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.</p> <p>Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.</p>
--	--

	<p>Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.</p> <p>Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.</p> <p>Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.</p>
--	---

<i>Unidad 2 Movies and Cartoons</i>	
Trimestre: Segundo	Sesiones: 14
Criterios de evaluación	Saberes Básicos
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>2.1 Seleccionar y aplicar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de diversos canales y medios de</p>	<p>A. Recepción y análisis.</p> <p>Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p> <p>Normas de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios.</p> <p>Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.</p> <p>B. Creación e interpretación.</p>

<p>acceso, tanto de forma individual como cooperativa.</p> <p>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.</p> <p>2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.</p> <p>Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.</p> <p>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.</p> <p>C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.</p> <p>Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.</p> <p>Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.</p> <p>Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.</p> <p>Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.</p> <p>Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.</p>
--	---

--	--

<i>Unidad 3 Playing with Geometry</i>	
<i>Trimestre: Segundo</i>	<i>Sesiones: 14</i>
<i>Criterios de evaluación</i>	<i>Saberes Básicos</i>
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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</p>	<p>A. Recepción y análisis.</p> <p>Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.</p> <p>Estrategias de recepción activa.</p> <p>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.</p> <p>Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p>

<p>criterios de valoración propios, con actitud abierta y respetuosa.</p> <p>2.3 Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.</p> <p>B. Creación e interpretación.</p> <p>Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.</p> <p>Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.</p> <p>Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.</p> <p>El carácter, el tempo, el compás, los géneros musicales, la textura, la armonía y la forma.</p> <p>Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.</p>
--	---

4.3 Concreción de los métodos pedagógicos y didácticos.

Aprendizaje competencial

Todos los elementos que constituyen el proceso de aprendizaje competencial se integran en situaciones de aprendizaje. De acuerdo con el artículo 10 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, estas situaciones contextualizadas implican la puesta en práctica, de forma integrada, de competencias y saberes, a través de un problema motivador, relevante y significativo.

Se trabaja con aprendizajes que están contextualizados en la realidad del alumnado. De esta manera, el alumnado se siente motivado, es consciente de su aprendizaje y eso le ayuda a transferir ese aprendizaje a otros contextos. Se organizan en torno a un reto, motivador y también contextualizado en el entorno de los alumnos, conectado con un objetivo de ciudadanía global y ética del cuidado.

En cada unidad de programación, el alumno trabaja de forma práctica e inductiva siguiendo la secuencia de aprendizaje:

- Activar: Presentar contextos reales y cercanos que activen los conocimientos previos a los que conectar los nuevos.
- Procesar: Razonar activamente sobre lo que se está aprendiendo mediante el análisis, debate, uso, indagación u otras formas de procesamiento.
- Abstractar: Incorporar otras situaciones en las que también se aplique lo que se está aprendiendo, pasando de lo concreto a lo abstracto.
- Comprender: Dar significado a lo que está aprendiendo y poder aplicarlo a nuevos contextos.
- Consolidar: Practicar en situaciones múltiples haciendo visibles los principios abstractos subyacentes, para fortalecer su comprensión y dominio.
- Desafiar: Proponer actividades que permitan al alumnado probar sus conocimientos o plantear hipótesis o alternativas, indagar o inventar situaciones donde aplicarlos...
- Producir: Plantear la creación de materiales donde se aplique lo aprendido dotándolo de utilidad práctica.

Diversidad e inclusión

Nos basaremos en los principios del diseño universal del aprendizaje. De acuerdo con los principios del Diseño Universal de Aprendizaje (DUA), las situaciones de aprendizaje facilitan múltiples medios de representación (qué se va a aprender) y de acción y expresión (cómo se va a aprender), así como múltiples formas de implicación (por qué se aprende). Se pretende que todo el alumnado, independientemente de sus circunstancias y características, estén presentes, sean participativos y sean capaces de producir.

- Alumnos presentes. Todo el alumnado debe poder acceder a los aprendizajes; por eso, se emplean diversos soportes y formatos para trabajar saberes: vídeos, audios, infografías.
- Alumnos participativos. Todo el alumnado, independientemente de su estilo de aprendizaje debe encontrar motivación y participar en el aula. Por eso, se facilitan diversas metodologías y tipos de actividades: trabajo individual, trabajo en equipo,

rutinas de trabajo (para los alumnos que sienten seguridad en la repetición), retos (para los alumnos que necesitan una novedad), propuestas de trabajo fuera del aula, actividades digitales, situaciones que parten de una variedad de contextos, transferencia de lo aprendido y utilidad del aprendizaje, trabajo de la metacognición para que sean conscientes de sus progresos.

- Alumnos capaces de producir. Se facilitan diferentes canales para que los alumnos expresen lo aprendido, sin la obligación de hacerlo siempre de una misma forma. Se proponen actividades cuya resolución es visual, oral, escrita... Se utilizan también diferentes recursos de apoyo: plantillas, organizadores visuales, consejos de expresión oral...

Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo se integra como una práctica habitual y estructurada en el aula, promoviendo la convivencia, la corresponsabilidad y la eficacia del trabajo en equipo.

Sus rasgos fundamentales son:

1. No se limita a tareas concretas, sino que forma parte de la dinámica del aula.
2. Presenta diferentes niveles de andamiaje para favorecer la autonomía.
3. Cumple la tríada cooperativa: interdependencia positiva, participación equitativa y responsabilidad individual.
4. Se articula mediante escenarios cooperativos y contenidos orientados a la mejora de las destrezas sociales y comunicativas.

Aprender a pensar y pensamiento computacional

El desarrollo del pensamiento constituye un eje transversal del área, fomentando estrategias cognitivas y metacognitivas que permiten al alumnado analizar, razonar y crear de manera estructurada.

Estas estrategias desarrollan funciones como la comprensión, la argumentación, la clasificación, la secuenciación, el análisis, la toma de decisiones, la solución de problemas, el pensamiento creativo y el autoconocimiento.

En el marco del Programa Escuela 4.0, se incorpora el pensamiento computacional como herramienta didáctica para potenciar el razonamiento lógico, la creatividad y la resolución de problemas a través del lenguaje.

Desde el área de Matemáticas, se promueve mediante:

- Secuenciación y algoritmos numéricos: ordenar pasos para resolver operaciones, problemas o cálculos siguiendo un procedimiento lógico (por ejemplo, pasos para resolver una división).
- Descomposición de problemas: dividir un problema complejo en partes más sencillas (por ejemplo, separar datos relevantes y operaciones necesarias).
- Reconocimiento de patrones: identificar regularidades en series numéricas, propiedades geométricas o relaciones entre operaciones.
- Abstracción: generalizar reglas matemáticas (por ejemplo, la propiedad conmutativa o el uso de algoritmos para sumar y restar) a partir de ejemplos concretos.

Proyectos, lectura y competencia comunicativa

Para fomentar la integración de competencias, se dedica tiempo a la realización de proyectos significativos y colaborativos, que refuercen la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

En todas las áreas, y especialmente en Lengua Castellana, se trabajará la comprensión y expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, la creatividad, el espíritu crítico y los valores éticos y cívicos.

Se establecerá un tiempo diario de lectura con el fin de consolidar el hábito lector, conforme a la normativa vigente.

TRATAMIENTO METODOLÓGICO DE LA LECTURA COMPRENSIVA

La lectura comprensiva se concibe como una destreza básica para acceder al conocimiento y desarrollar el pensamiento crítico.

A través de prácticas guiadas antes, durante y después de la lectura, el alumnado desarrolla habilidades para interpretar textos y reflexionar sobre ellos, individual y colectivamente.

Antes de la lectura:

- Activar conocimientos previos.
- Formular preguntas y predicciones a partir de títulos e ilustraciones.
- Identificar la finalidad de la lectura y el tipo de texto.

Durante la lectura:

- Focalizar la atención en imágenes, esquemas y vocabulario.
- Formular y responder preguntas sobre el contenido.
- Resolver dudas de comprensión y realizar resúmenes parciales.
- Participar en lecturas compartidas y colaborativas.

Después de la lectura:

- Identificar ideas principales y secundarias.

- Conversar y reflexionar sobre el texto.
- Reutilizar lo aprendido para construir nuevo conocimiento.
- Elaborar esquemas, resúmenes y mapas conceptuales.

4.4 Materiales y recursos didácticos.

Para el desarrollo de los contenidos de Educación Artística en 6º de Educación Primaria se emplearán diferentes materiales y recursos que facilitan el aprendizaje significativo, la práctica guiada y la atención a la diversidad del alumnado. Estos materiales permiten combinar el trabajo manipulativo, el uso de soportes impresos y el apoyo digital.

- Lápices de grafito (HB, 2B).
 - Lápices de colores.
 - Rotuladores y marcadores.
 - Ceras duras o blandas.
 - Témperas o acrílicos escolares.
 - Acuarelas.
 - Pinceles de diferentes grosores.
 - Paleta para mezclar colores.
 - Papeles variados: blanco, cartulina, papel kraft, papel de acuarela.
 - Tijeras escolares.
 - Pegamento de barra o cola blanca.

 - Cinta adhesiva o de carroceros.
 - Papel celofán, seda, charol, crepé.
 - Cartulinas de colores.
 - Goma EVA.
 - Foamy con relieve.
 - Palitos de helado.
 - Limpiapipas.
 - Ojos móviles.
 - Hilo, lana o cuerda fina.
 - Perforadoras (formas simples).
 - Cordón elástico para pequeñas construcciones.

 - Rollos de papel higiénico y toalla.
 - Cajas pequeñas (cereales, zapatos, cartón fino).
 - Envases limpios de plástico.
 - Tapones de plástico o corcho.
 - Revistas y periódicos.
 - Bandejas de cartón.
 - Botellas pequeñas.
 - Retales de telas o fieltro.
-

- Plastilina escolar.
- Arcilla o masa de modelar sin horneado.
- Alambre suave (seguro para niños).
- Papel maché.
- Cartón pluma o cartón grueso.
- Esponjas para texturas.
- Temperas fluorescentes o metalizadas.
- Sellos y tintas escolares.
- Stencils (plantillas).
- Pegamento con purpurina.
- Pegatinas temáticas.
- Ceras para raspado (scratch-art, se pueden fabricar).
- Tablets para dibujo digital (con apps simples).
- Impresora para referencias visuales.
- Pizarra Digital Interactiva (PDI) para la visualización y desarrollo de actividades.
- Ordenador del docente y, cuando se considere necesario, dispositivos digitales para el alumnado.

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

Procedimientos	Evidencias	Instrumentos
<i>Observación sistemática</i>	Intervenciones / aportaciones en el aula Participación en trabajo grupal Rutinas y/o destrezas de pensamiento...	Listas de control Escalas de valoración Cuaderno de observación
<i>Interacción con el alumnado</i>	Diálogos con el alumno Debates y mesas redondas Asambleas y puestas en común	Cuaderno de observación Rúbricas
<i>Análisis de tareas y producciones</i>	Cuaderno de trabajo Proyectos grupales Exposiciones orales	Rúbricas Escalas de valoración Cuaderno de observación
<i>Pruebas, controles, exámenes</i>	Cuestionarios orales Exámenes escritos	Solucionarios

La evaluación es continua, formativa y competencial, y se basa en el grado de adquisición de las competencias específicas del área, a través de los criterios de evaluación establecidos en el currículo y se realizará mediante la observación y el seguimiento sistemático. Se realizarán cuatro sesiones de evaluación a lo largo del

curso. La inicial tendrá un carácter eminentemente cualitativo, mientras que la última tendrá la consideración de evaluación final. En cada sesión de evaluación se valorarán las competencias demostradas desde el comienzo del curso hasta la fecha.

En todo el proceso de los referentes fundamentales serán los criterios de evaluación. Cada evidencia de aprendizaje sujeta a una evaluación y a una calificación estará ligada con uno o varios de los criterios de evaluación. Su grado de consecución se contrastará a través de su instrumento de evaluación correspondiente de manera que se pueda seguir el progreso del alumnado en las diferentes competencias específicas y los criterios a lo largo del curso, que quedará reflejado en un documento final. Para ello se utilizará una escala de logro (no iniciado, iniciado, esperado, destacado) para situar a cada uno. El análisis global de estos logros en la evaluación final será el referente para calificar la asignatura con el siguiente baremo:

- Insuficiente (IN)
- Suficiente (SU)
- Bien (BI)
- Notable (NT)
- Sobresaliente (SB)

Para garantizar una evaluación justa y coherente, se establece una ponderación previa tanto de las competencias como de los criterios de evaluación. Esta ponderación permite que cada criterio contribuya a la nota final en función de su relevancia dentro del área.

Durante el curso, no se trabajan todas las competencias ni todos los criterios desde el inicio. Por ello, en cada trimestre se emite una calificación proporcional al porcentaje de criterios trabajados hasta ese momento.

Es importante destacar que la calificación final no es una media aritmética de las evaluaciones anteriores, sino que refleja el nivel de competencia alcanzado por el alumnado al finalizar el curso. En los casos en que los criterios tengan una naturaleza progresiva, se prioriza el grado de adquisición final.

Primera evaluación

Bloque 1. Trying Techniques

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.1 20%	Rúbrica
	2.2 20%	Rúbrica
	2.3 20%	Museos (Rúbrica)
C 3	3.2 20%	Diario de clase
C 4	4.1 10%	Lista de cotejo
	4.2 10%	Evaluación cooperativa (Rúbrica)

Segunda evaluación

Bloque 2 Movies and Cartoons

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.1 20%	Rúbrica
	2.2 20%	Rúbrica
	2.3 20%	Museos (Rúbrica)
C 3	3.2 20%	Diario de clase
C 4	4.1 10%	Lista de cotejo
	4.2 10%	Evaluación cooperativa (Rúbrica)

Evaluación final

Bloque 3 Playing with Geometry

Competencia específica	Criterio de evaluación (peso %)	Instrumento de evaluación
C 2	2.1 20%	Rúbrica
	2.2 20%	Rúbrica
C 3	3.2 20%	Diario de clase
C 4	4.1 10%	Lista de cotejo
	4.2 10%	Evaluación cooperativa (Rúbrica)

4.6 Atención a las diferencias individuales.

a) Medidas de refuerzo y recuperación

A lo largo del curso se implementarán distintas medidas de refuerzo y recuperación para aquel alumnado que presente dificultades en la adquisición de las competencias específicas del área. La superación de los criterios de evaluación se entiende como el progreso del alumnado en la adquisición de las competencias específicas a través de evidencias recogidas en diferentes momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello se implementarán las siguientes medidas:

- Refuerzo individualizado o en pequeño grupo con actividades adaptadas al ritmo y nivel de cada alumno o alumna.
- Tareas graduadas que faciliten la comprensión lectora, la ortografía y la expresión escrita, ajustadas a los distintos niveles de competencia lingüística.
- Uso de material complementario (cuadernos de refuerzo, fichas, recursos digitales interactivos) que permitan consolidar los aprendizajes básicos.
- Se aplicará una evaluación continua y formativa, que permita observar el avance del alumnado en relación con cada criterio, que valore el esfuerzo y los avances, no solo los resultados finales, reforzando la motivación y la autoestima del alumnado.
- Los criterios se considerarán superados cuando el alumnado demuestre,

mediante tareas, actividades o producciones, que ha alcanzado los indicadores de logro establecidos.

- En caso de no superar un criterio en la unidad correspondiente, se ofrecerán actividades de recuperación y se volverá a evaluar en unidades posteriores donde dicho criterio se repita.

b) Medidas de atención a la diversidad

Para atender las distintas necesidades específicas del alumnado de 5.º de Primaria, se aplicarán las medidas de atención a la diversidad:

- Adaptaciones de acceso al currículo, tales como apoyos visuales, tipografías ampliadas, materiales manipulativos o recursos digitales accesibles.
- Adaptaciones curriculares no significativas, ajustando la metodología, las actividades, los tiempos y la evaluación sin alterar los aprendizajes esenciales.
- Metodologías activas y cooperativas, que fomenten el aprendizaje entre iguales, el trabajo por proyectos y la participación de todo el alumnado.
- Apoyo del profesorado especialista en Pedagogía Terapéutica o Audición y Lenguaje, cuando sea necesario.
- Atención al alumnado con incorporación tardía al sistema educativo o diversidad cultural y lingüística, favoreciendo la integración mediante actividades comunicativas contextualizadas y el fomento de la competencia intercultural.
- Colaboración con las familias y con el equipo de orientación educativa para diseñar estrategias conjuntas de apoyo.

Estas medidas están orientadas a responder a las necesidades educativas del alumnado. No obstante, si tras su aplicación se observa que no son suficientes para garantizar el progreso del alumno o alumna, se procederá a activar las medidas específicas recogidas en el Plan de Accesibilidad al Centro (PAC).