

B. CONCRECIÓN, AGRUPAMIENTO Y SECUENCIACIÓN DE LOS SABERES BÁSICOS Y DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN EN UNIDADES DIDÁCTICAS

Trimestre	Unidades Didácticas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	Instrumentos de evaluación
1 ^{er} Trimestre	UD 1: Diseño y espacio	2.1 2.2	A.Técnicas gráfico-plásticas -Técnicas de dibujo y pintura: Técnicas secas y húmedas. - Técnicas básicas de creación de volúmenes. - Geometría plana y trazados geométricos básicos. - Representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación. -El arte del reciclaje. Consumo responsable. Producto secológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. B.Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. -Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía.	-Lista de control -Rúbrica
	UD 2: Fotografía y recursos digitales	1.1 3.2	A.Técnicas gráfico-plásticas -Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B.Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. - Narrativa de la imagen fija: encuadre y planificación, puntos de vista y angulación. La imagen secuenciada. -Fotografía analógica: Técnicas fotográficas -Fotografía digital. El fotomontaje digital y tradicional. -Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación.	-Exploración a través de preguntas. -Rúbrica
	UD 3: Diseño. SA: 1 La Bauhaus.	1.1 1.2 3.1	A. Técnicas gráfico-plásticas -Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B.Fotografía, lenguaje visual, audio visual y multimedia. -El proceso de creación. Realización y seguimiento: guión o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). -Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. -Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. -Técnicas básicas de animación.	-Rúbrica -Escala de observación

2º Trimestre	UD 4: Técnicas gráfico plásticas	2.1 2.2	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. Posibilidades expresivas y contexto histórico. -Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. -El arte del reciclaje. Consumo responsable. Productos ecológicos, sostenibles e innovadores en la práctica artística. Arte y naturaleza. -Seguridad, toxicidad de 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.	-Lista de control -Rúbrica
	UD 5: Publicidad	4.1 4.3	A.Técnicas gráfico-plásticas -Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. -Técnicas de estampación. Procedimientos directos, aditivos, sustractivos y mixtos. -Técnicas básicas de creación de volúmenes. -Geometría plana y trazados geométricos básicos. -Representación de formas tridimensionales en el plano. Sistemas de representación. B.Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. -El proceso de creación. Realización y seguimiento: guión o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). -Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. -Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. -Técnicas básicas de animación. -Elementos y principios básicos del lenguaje visual y de la percepción. Color y composición.	- Rúbrica -Escala de observación
	UD 6: Abstracción ----- SA 2: Vanguardias artísticas	1.1. 3.1.	A.Técnicas gráfico-plásticas -Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B.Fotografía, lenguaje visual, audio visual y multimedia. -El proceso de creación. Realización y seguimiento: guión o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). -Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. -Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. -Técnicas básicas de animación. -Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.	-Rúbrica - Prueba objetiva

3er Trimestre	UD 7: Videoarte y narrativa visual.	3.2. 4.2.	B.Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. -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 digital. El fotomontaje digital y tradicional. -Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. -El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). -Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. -Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. -Técnicas básicas de animación. -Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.	-Recogida de datos. -Exploración a través de preguntas. -Rúbrica
	UD 8: Arte contemporáneo.	1.1 3.1	A. Técnicas gráfico-plásticas -Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B.Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. -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 digital. El fotomontaje digital y tradicional. -Narrativa audiovisual: fotograma, secuencia, escena, toma, plano y montaje. El guion y el storyboard. -El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva).	-Recogida de datos. -Rúbrica
	UD9: Inteligencia artificial. SA: Nuevas tecnologías	1.1 3.1 4.2	A.Técnicas gráfico-plásticas -Ejemplos de aplicación de Técnicas gráfico-plásticas en diferentes manifestaciones artísticas y en el ámbito del diseño. B.Fotografía, lenguaje visual, audiovisual y multimedia. -El proceso de creación. Realización y seguimiento: guion o proyecto, final y evaluación (autorreflexión, autoevaluación y evaluación colectiva). -Publicidad: recursos formales, lingüísticos y persuasivos. Estereotipos y sociedad de consumo. El sexismo y los cánones corporales y sexuales en los medios de comunicación. -Campos y ramas del diseño: gráfico, de producto, de moda, de interiores, escenografía. -Técnicas básicas de animación. -Recursos digitales para la creación de proyectos de vídeo-arte.	-Recogida de datos. -Exploración a través de preguntas. -Prueba objetiva.

C. PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN, CON ESPECIAL ATENCIÓN AL CARÁCTER FORMATIVO DE LA EVALUACIÓN Y A SU VINCULACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación en la materia de **Expresión Plástica** se concibe como un proceso **formativo, continuo e integrador**, cuyo propósito principal es acompañar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje, permitiendo valorar el grado de desarrollo de las **competencias específicas** y su contribución al logro de las **competencias clave** definidas en el **Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica**, según lo establecido en la **Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)**.

El trabajo diario del alumnado en el aula constituye la base de la **evaluación continua**, entendida como un proceso de observación sistemática y análisis del progreso individual y grupal. A través de actividades, ejercicios, proyectos y producciones plásticas o visuales, el alumnado aplicará los **saberes básicos** y desarrollará las **competencias específicas** de la materia en contextos variados y significativos, evitando un aprendizaje fragmentado por unidades.

Los **procedimientos de evaluación** se centrarán en la observación directa del trabajo diario, la revisión de producciones artísticas, el seguimiento del proceso creativo y la reflexión sobre el propio aprendizaje. Se valorarán la constancia, el esfuerzo, la creatividad, la participación activa, la capacidad de superación y la actitud responsable hacia el trabajo individual y cooperativo.

Para garantizar una valoración equitativa y ajustada a la diversidad del alumnado, se emplearán **instrumentos de evaluación variados, diversificados y adaptados** a las distintas situaciones de aprendizaje, directamente vinculados a los **criterios de evaluación** del currículo. Entre ellos se incluyen:

- **Rúbricas** asociadas a los criterios de evaluación y niveles de logro.
- **Listas de cotejo y escalas de observación** para registrar la evolución de las destrezas técnicas, expresivas y actitudinales
- **Portafolios o dossier**, que recojan evidencias del proceso de aprendizaje.
- **Autoevaluaciones y coevaluaciones**, que promuevan la reflexión, la autocrítica constructiva y el aprendizaje entre iguales.
- **Revisión de proyectos y trabajos plásticos o visuales**, valorando tanto el proceso como el resultado final.

El profesorado registrará de manera sistemática las evidencias obtenidas mediante estos instrumentos, lo que permitirá realizar una valoración global, tanto **cuantitativa como cualitativa**, del progreso del alumnado en relación con los criterios de evaluación.

La **evaluación se desarrollará en tres momentos complementarios**:

- **Evaluación inicial**, para conocer el punto de partida y planificar medidas de apoyo o refuerzo.
- **Evaluación formativa**, que permitirá ajustar las estrategias metodológicas y ofrecer retroalimentación al alumnado.
- **Evaluación final**, en la que se valorará el grado de consecución de los aprendizajes esperados en función de los criterios establecidos.
- El alumnado recibirá **retroalimentación individualizada y constructiva** sobre su desempeño, con el objetivo de guiar la mejora y fomentar la autonomía en su proceso de aprendizaje. Los trabajos que no alcancen los niveles de logro esperados podrán revisarse y corregirse según las orientaciones del profesorado, dentro de los plazos establecidos, entendiendo la **revisión y mejora** como parte del propio proceso evaluador.

Las incidencias relativas al uso del material o al cumplimiento de tareas se abordarán desde un enfoque educativo, orientado a la **responsabilidad, la cooperación y la mejora personal**, ofreciendo oportunidades de recuperación y acompañamiento individualizado cuando sea necesario.

La **calificación final** reflejará la progresión del alumnado a lo largo del curso y se obtendrá a partir de la valoración global de los aprendizajes adquiridos, considerando tanto el desarrollo competencial como el esfuerzo, la implicación y la actitud ante la materia. Para superar la asignatura, el alumnado deberá evidenciar la adquisición de los aprendizajes esenciales y la participación activa en las situaciones de aprendizaje planteadas.

En definitiva, la evaluación se entiende como un **medio para orientar, motivar y acompañar** al alumnado en su desarrollo artístico, creativo y personal, garantizando una valoración justa, inclusiva y coherente con los principios pedagógicos de la LOMLOE.

VINCULACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN CON LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

1^{er} Trimestre

Unidad Didáctica 1: Diseño y espacio			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos

2.1 Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráfico- plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 20%	2.1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes a través de ejercicios y estrategias para desarrollar la creatividad.	Observación sistemática	Lista de control
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. 15%	2.2.1. 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, teniendo en cuenta la intención expresiva.	Análisis del producto	Rúbrica

Unidad Didáctica 2: Fotografía y recursos digitales			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
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. 10%	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, descubriendo la manipulación fotográfica desde su origen hasta el arte más contemporáneo.	Observación sistemática	Exploración a través de preguntas.
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, las herramientas y medios disponibles más adecuados. 10%	3.2.1. Realizar producciones audiovisuales, individuales o colaborativas, asumiendo diferentes funciones; incorporando el uso de las tecnologías digitales, cómo es la edición digital y la utilización de códigos QR, con una intención expresiva; buscando un resultado final ajustado al proyecto preparado previamente; y seleccionando y empleando, con corrección y de forma creativa, las herramientas y medios disponibles más adecuados	Análisis del producto	Rúbrica

Unidad Didáctica 3: Diseño			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
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. 10%	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 a través de un proyecto de investigación.	Proyecto de investigación	Rúbrica
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. 5%	1.2.1. 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 a través de la inmersión en ese contexto de creación y posterior debate.	Observación sistemática	Escala de observación
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. 15%	3.1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, Técnicas y formatos audiovisuales, creando un producto relacionado con la época histórica investigada en esta unidad, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	Análisis del producto	Rúbrica

2º Trimestre

Unidad Didáctica 4: Técnicas gráfico - plásticas			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
2.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráfico- plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes. 20%	2.1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes Técnicas gráfico-plásticas, empleando herramientas, medios, soportes y lenguajes, explorando sobre la identidad propia a través de la educación emocional.	Metacognición	Lista de control

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. 15%	2.2.1. 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, teniendo en cuenta la intención expresiva.	Análisis del producto	Rúbrica
--	--	------------------------------	----------------

Unidad Didáctica 5: Publicidad			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
4.1. Crear un producto 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. 10%	4.1.1. Crear un producto 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, a través del lenguaje propio del diseño gráfico y la publicidad.	Análisis del producto	Rúbrica
4.3. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, comprendiendo su valor añadido y expresándola opinión personal de forma razonada y respetuosa. 5%	4.3.1. Identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico o profesional relacionadas con el ámbito artístico, en concreto en del diseño gráfico y la publicidad, comprendiendo su valor añadido y expresando la opinión personal de forma razonada y respetuosa.	Observación sistemática	Escala de observación

Unidad Didáctica 6: Abstracción / SA: Vanguardias Artísticas			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, contextualizándolas, describiendo sus	1.1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, especialmente el siglo	Proyecto de investigación	Rúbrica Prueba

aspectos esenciales, valorando el proceso de creación y el resultado final, y evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en su recepción. 10%	XX, 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.		objetiva
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. 15%	3.1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, Técnicas y formatos audiovisuales, creando un producto relacionado con la época histórica investigada en esta unidad, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	Análisis del producto	Rúbrica Prueba objetiva

3^{er} Trimestre

Unidad Didáctica 7: Videoarte y narrativa visual			
Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
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, las herramientas y medios disponibles más adecuados. 10%	3.2.1. 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, las herramientas y medios disponibles más adecuados a través de la creación artística audiovisual contemporánea.	Observación sistemática	Haciendo una entrevista al alumnado
4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto 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. 5%	4.2.1. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico, individual o grupal, poniendo en común su creación de video arte, y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	Observación sistemática	Lista de control

Unidad Didáctica 8: Arte contemporáneo

Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación	Procedimiento	Instrumentos
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. 10%	1.1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, especialmente el siglo XXI, 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.	Proyecto de investigación	Rúbrica
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. 15%	3.1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, Técnicas y formatos audiovisuales, creando un producto relacionado con la época histórica investigada en esta unidad, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus fines.	Análisis del producto	Rúbrica

Unidad Didáctica 9: Inteligencia Artificial

Criterios de evaluación y su ponderación.	Concreción de los criterios de evaluación (En negrita los imprescindibles)	Procedimiento	Instrumentos
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. 10%	1.1.1. Analizar manifestaciones artísticas de diferentes épocas y culturas, especialmente el siglo XXI, 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.	Proyecto de investigación	Rúbrica
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. 15%	3.1.1. Participar, con iniciativa, confianza y creatividad, en la exploración de diferentes medios, Técnicas y formatos audiovisuales, creando un producto relacionado con la época histórica investigada en esta unidad, decodificando sus lenguajes, identificando las herramientas y distinguiendo sus	Análisis del producto	Rúbrica

	fines.		
4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto 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. 5%	4.2. Exponer el resultado final de la creación de un producto artístico realizado con la ayuda de la IA, individual o grupal, poniendo en común y valorando críticamente el desarrollo de su elaboración, las dificultades encontradas, los progresos realizados y los logros alcanzados.	Análisis del producto	Rúbrica