

Primaria

Plástica 3

Programación didáctica

Índice

1. Objetivos generales de Educación Primaria.
2. Objetivos del área de Plástica 3.º EP.
3. Descriptores.
4. Contribución del área al desarrollo de las competencias básicas.
5. Organización y secuenciación de contenidos.
6. Criterios metodológicos y estrategias didácticas generales a utilizar en el área.
7. Actividades complementarias.
8. Criterios de evaluación.
9. Estándares de aprendizaje.
10. Evidencias para el portfolio.
11. Criterios de calificación y promoción.
12. Recursos didácticos.
13. Medidas de atención a la diversidad e inclusión.
14. Evaluación de la programación didáctica.

OBJETIVOS GENERALES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y las niñas las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma, y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos, y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las ciencias de la naturaleza, las ciencias sociales, la geografía, la historia y la cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE PLÁSTICA 3.º EP

1. Identificar los elementos de una imagen.
2. Elaborar una historia secuenciada a partir de dibujos en los que aparezcan diálogos representados en bocadillos.
3. Buscar, seleccionar, copiar y pegar imágenes de Internet en otro documento.
4. Observar cómo se crea el cine de animación.
5. Utilizar la unidad del centímetro con los segmentos.
6. Dibujar con regla rectas perpendiculares, paralelas y oblicuas.

7. Conocer y representar una circunferencia y un círculo.
8. Señalar los elementos básicos de la circunferencia.
9. Conocer los tipos de ángulos y representarlos: rectos, agudos y obtusos.
10. Identificar las simetrías en las composiciones modulares.
11. Conocer y analizar el concepto de textura e identificar dos tipos de texturas: naturales y artificiales.
12. Conocer algunos temas dentro de la pintura a lo largo de la historia: el bodegón.
13. Aprender a usar las témperas con el procedimiento correcto.
14. Analizar y dibujar el volumen en formas planas haciendo uso del claroscuro.

DESCRIPTORES

COMPETENCIA	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</i>	Cuidado del entorno medioambiental y de los seres vivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa. • Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible. • Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno. • Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
	Vida saludable	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar y promover hábitos de vida saludable en cuanto a la alimentación y al ejercicio físico. • Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
	La ciencia en el día a día	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana. • Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante. • Manejar los conocimientos sobre <i>ciencia y tecnología</i> para solucionar problemas y comprender lo que ocurre a nuestro alrededor.
	Manejo de elementos matemáticos	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar el lenguaje matemático con precisión en cualquier contexto. • Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
	Razonamiento lógico y resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar los conocimientos matemáticos para la resolución de situaciones problemáticas en contextos reales y en cualquier asignatura. • Realizar argumentaciones en cualquier contexto con esquemas lógico-matemáticos. • Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.

<i>Comunicación lingüística</i>	Comprensión: oral y escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el sentido de los textos escritos. • Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos... • Disfrutar con la lectura.
	Expresión: oral y escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar oralmente, de manera ordenada y clara, cualquier tipo de información. • Utilizar el conocimiento de las estructuras lingüísticas, normas ortográficas y gramaticales para elaborar textos escritos. • Componer distintos tipos de textos creativamente con sentido literario.
	Normas de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor... • Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
	Comunicación en otras lenguas	<ul style="list-style-type: none"> • Entender el contexto sociocultural de la lengua, así como su historia para un mejor uso de la misma. • Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos. • Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación. • Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.
<i>Competencia digital</i>	Tecnologías de la información	<ul style="list-style-type: none"> • Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información. • Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su fiabilidad. • Elaborar y publicitar información propia derivada de información obtenida a través de medios tecnológicos.
	Comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas. • Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.

	Utilización de herramientas digitales	<ul style="list-style-type: none"> • Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento. • Actualizar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el trabajo y facilitar la vida diaria. • Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.
<i>Conciencia y expresiones culturales</i>	Respeto por las manifestaciones culturales propias y ajenas	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial. • Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural. • Appreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
	Expresión cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos. • Appreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano. • Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.
<i>Competencias sociales y cívicas</i>	Educación cívica y constitucional	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela. • Identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de derecho refrendado por una norma suprema llamada Constitución Española.
	Relación con los demás	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos. • Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos. • Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
	Compromiso social	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores. • Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella. • Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades. • Involucrarse o promover acciones con un fin social.

<i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor</i>	Autonomía personal	<ul style="list-style-type: none"> • Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias. • Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. • Ser constante en el trabajo superando las dificultades. • Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
	Liderazgo	<ul style="list-style-type: none"> • Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. • Contagiar entusiasmo por la tarea y confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos. • Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
	Creatividad	<ul style="list-style-type: none"> • Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema. • Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. • Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
	Emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. • Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas. • Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos. • Actuar con responsabilidad social y sentido ético en el trabajo.
<i>Aprender a aprender</i>	Perfil de aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas... • Desarrollar las distintas inteligencias múltiples. • Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje. • Generar estrategias para aprender en distintos contextos de aprendizaje.
	Herramientas para estimular el pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente... • Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.

	Planificación y evaluación del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none">• Planificar los recursos necesarios y los pasos a realizar en el proceso de aprendizaje.• Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios.• Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.• Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.
--	--	--

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Descripción del modelo competencial.

Trabajar por competencias en el aula supone una reflexión y una reconfiguración de los contenidos desde un enfoque de aplicación que permita el entrenamiento de estas. Las competencias no se estudian, ni se enseñan, se entrenan. Para ello, generaremos tareas de aprendizaje donde favorezcamos en los alumnos la aplicación del conocimiento mediante metodologías de aula activas.

Abordar cada competencia de manera global en cada unidad didáctica es inabarcable por lo que cada una se estructura en indicadores, grandes pilares que permiten describirla de una manera más precisa. Podemos encontrar entre tres y seis indicadores por competencia.

El indicador sigue siendo todavía demasiado general, por lo que lo descomponemos en lo que hemos llamado descriptores de la competencia que “describen” al alumno competente en este ámbito. Por cada indicador encontraremos entre tres y seis descriptores redactados en infinitivo.

En cada unidad didáctica concretaremos el descriptor en desempeños competenciales redactados en tercera persona de presente indicativo. El desempeño será el aspecto concreto de la competencia que podremos entrenar y evaluar de manera explícita en la unidad, será concreto y objetivable y nos indica qué debemos entrenar y observar en las actividades diseñadas.

Para su desarrollo, partimos de un marco de descriptores competenciales definido para el proyecto aplicable a toda asignatura y curso.

Respetando el tratamiento específico en algunas áreas, los **elementos transversales**, tales como, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las tecnologías de la información y la comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán desde todas las áreas posibilitando y fomentando que el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos sea el más completo posible.

Por otra parte, el desarrollo de **valores** presentes también en todas las áreas ayudará a que nuestros alumnos aprendan a desenvolverse desde unos determinados valores que construyan una sociedad bien consolidada en la que todos podamos vivir.

La diversidad de alumnos con sus estilos de aprendizaje diferente nos llevará a trabajar desde las **diferentes potencialidades** con que cuentan, apoyándonos siempre en sus fortalezas para poder dar respuesta a sus necesidades.

En el área de Plástica.

En el área de Plástica incidiremos en el entrenamiento de todas las competencias de manera sistemática haciendo hincapié en los descriptores más afines al área.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El desarrollo de esta competencia en esta área curricular nos permite entender, conocer e investigar para adentrarse en el conocimiento artístico permitiendo el disfrute de lo plástico y estético desde un razonamiento lógico, utilizando elementos de dicha competencia.

Asimismo, la tecnología de la información posibilitará al alumnado desarrollar su capacidad artística.

Los descriptores que trabajaremos fundamentalmente serán:

- Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa.
- Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno.
- Tomar conciencia de los cambios producidos por el hombre en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
- Generar criterios personales sobre la visión social sobre la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
- Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana.
- Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
- Aplicar los conocimientos matemáticos para la resolución de situaciones problemáticas en contextos reales y en cualquier asignatura.
- Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.

Comunicación lingüística

Esta competencia nos posibilitará disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a distintas manifestaciones, así como destrezas comunicativas para poder elaborar ideas y sentimientos propios y ajenos sobre producciones artísticas, sobre la realidad que nos envuelve desde una perspectiva estética. Se trata, por tanto, de dotar a los alumnos de herramientas que faciliten la expresión y la comunicación para percibir, comprender y enriquecerse con las diferentes realidades y producciones del mundo del arte y de la cultura utilizando el instrumento del lenguaje como medio de comunicación y expresión en sus múltiples facetas. Procuraremos entrenar al menos un descriptor en cada una de las unidades didácticas.

Los descriptores que utilizaremos serán:

- Comprender el sentido de los textos escritos.
- Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos...
- Disfrutar con la lectura.
- Expresar oralmente de manera ordenada y clara cualquier tipo de información.
- Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor...
- Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en diversas situaciones comunicativas.
- Entender el contexto socio-cultural de la lengua, así como su historia para un mejor uso de la misma.
- Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación.

Competencia digital

Esta competencia nos va a llevar a que el alumnado aprenda a utilizar de forma responsable las posibilidades que el mundo digital nos ofrece también para el desarrollo de las capacidades artísticas en el alumnado. Será fundamental dotar de herramientas para que el alumnado cree sus producciones propias y ello, implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas en los diferentes planos que nos llevan desde producciones convencionales a producciones digitales.

En el área de Plástica entrenaremos los siguientes descriptores:

- Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información.
- Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas.
- Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento.
- Comprender los mensajes elaborados en códigos diversos.
- Actualizar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el trabajo y facilitar la vida diaria.
- Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.

Conciencia y expresiones culturales

Esta competencia lleva al alumnado a que conozca, comprenda, aprecie y valore de forma crítica aquellas manifestaciones y expresiones culturales que vaya encontrando en su entorno cercano y no tan cercano. Exige valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural y la importancia del diálogo intercultural con otros.

Los descriptores que entrenaremos en esta competencia son:

- Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial.
- Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural.
- Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos.
- Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano.
- Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.

Competencias sociales y cívicas

El área de Plástica nos ofrece la posibilidad de aunar expresión artística y diversidad cultural, nos permite fomentar y encauzar realidades diversas de nuestra sociedad que pueden confluir en el respeto y el aprecio de la creatividad implícita de ideas, experiencias y sentimientos a través de diferentes medios artísticos. Los indicadores de esta competencia pueden facilitar el entrenamiento de cada uno de los descriptores que enunciaremos a continuación:

- Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela.
- Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo y para la resolución de conflictos.
- Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos.
- Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
- Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores.
- Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella.
- Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades.
- Involucrarse o promover acciones con un fin social.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

El área de Plástica implica una iniciativa y una actitud de emprendimiento ya que comporta en sí misma el producir desde ideas, sentimientos, realidades propias o ajenas... planificar, ajustar y evaluar los procesos necesarios para alcanzar unos resultados en cualquiera de los ámbitos.

En este caso, los descriptores a entrenar serían:

- Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas.
- Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas.
- Ser constante en el trabajo superando las dificultades.
- Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos.
- Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
- Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema.
- Encontrar posibilidades en el entorno que otros no ven.
- Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas.

Aprender a aprender

El área de Plástica nos lleva a que la competencia de aprender a aprender favorezca cada una de las bases de esta asignatura. La metodología empleada en esta área está relacionada con una parte de trabajo colaborativo y una parte de trabajo individual si hablamos de producciones propias del alumnado. Esta competencia nos lleva a transmitir al alumnado la necesidad de perseverancia en el aprendizaje como elemento enriquecedor en la vida personal y social ya que será una forma de entrenar el esfuerzo y las metas a corto, medio y largo plazo.

Los descriptores que utilizaremos para entrenar esta competencia serían:

- Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas...
- Desarrollar las distintas inteligencias múltiples.
- Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente...
- Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
- Planificar recursos necesarios y pasos a realizar en el proceso de aprendizaje.
- Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios.
- Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje.
- Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Bloque 1. Educación audiovisual.

Imagen fija: análisis. El cómic.

Imagen digital: búsqueda de imágenes.

El cine de animación: proceso para la creación de una película.

Bloque 2. Dibujo geométrico.

Medidas: el centímetro.

Suma de segmentos.

Rectas paralelas, perpendiculares y oblicuas.

La circunferencia y el círculo.

Elementos básicos: centro, radio, diámetro, cuerda y arco.

Comparación y clasificación de ángulos: rectos, agudos, obtusos.

Transformaciones geométricas: traslaciones, giros y simetrías.

Bloque 3. Expresión artística.

El plano como elemento configurador de la forma.

El color: colores primarios (magenta, amarillo y cian).

La textura: texturas naturales y artificiales.

Temas en la pintura: el bodegón.

Técnicas y materiales: las témperas.

Volumen: representación bidimensional del volumen. El claroscuro.

CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES A UTILIZAR EN EL ÁREA

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento de los alumnos y el alumno adquiere un mayor grado de protagonismo.

En concreto en el área de Plástica:

El proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Desde esta perspectiva, entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de dichos lenguajes va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el conocimiento plástico permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que se han ido añadiendo al mismo.

El alumnado del siglo XXI no puede estar alejado del conocimiento de las tecnologías propias de este siglo; así pues, tendrá la posibilidad de aprender a utilizar, de forma responsable, las posibilidades que las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen para el desarrollo de las capacidades artísticas en el alumnado.

Debemos tener en cuenta que cada alumno parte de unas fortalezas individuales, por lo que habrá que poner en juego diferentes habilidades para que el propio alumno conozca dónde residen sus fortalezas.

Cada una de las fortalezas individuales del alumnado nos ayudará a definir la predominancia de cada una de sus inteligencias, por lo que las tareas a realizar estarán pensadas desde la **Teoría de las Inteligencias Múltiples** como posibilidad para que todo el alumnado llegue a adquirir todos aquellos aspectos que necesitan para poder desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

En esta área los alumnos se inician en el conocimiento y aprecio del hecho cultural en general, por lo que tendrán que formarse en habilidades y actitudes que permitan acceder a manifestaciones artísticas que les lleven a poder desarrollar su capacidad crítica.

El **trabajo en grupo colaborativo** será una forma de entrenar las diferentes habilidades y destrezas para llegar al deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora con un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Los contenidos del área de Plástica están organizados alrededor de unos conceptos fundamentales vinculados a un **contexto real**. Será importante trabajar la parte competencial de forma que el conocimiento se transforme en acción y aplicarlo a proyectos reales cercanos al alumnado.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Con respecto a las actividades complementarias, conviene reflexionar sobre estas cuatro cuestiones:

¿Se consiguieron los objetivos propuestos a partir de las actividades realizadas?

¿Cómo han resultado las actividades?

¿Cuáles han gustado más?

¿Qué propuestas de mejora podemos señalar?

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Bloque 1. Educación audiovisual.

1. Aproximarse a la lectura de una imagen identificando los elementos fundamentales de la misma.
2. Crear una historieta y secuenciarla por medio de dibujos en los que se incorporan diálogos de los personajes mediante bocadillos.
3. Buscar imágenes digitales en Internet, seleccionarlas, copiarlas y pegarlas en otro documento, teniendo en cuenta las normas de difusión de las mismas.
4. Conocer el procedimiento en la creación del cine de animación.

Bloque 2. Dibujo geométrico.

1. Reproducir y sumar segmentos que previamente han sido medidos utilizando como unidad el centímetro.
2. Dibujar por aproximación, utilizando la regla, rectas perpendiculares, paralelas y oblicuas.
3. Diferenciar los conceptos de circunferencia y círculo asociándolos a los conceptos de línea y plano.
4. Identificar los elementos básicos de la circunferencia.
5. Señala y diferencia ángulos rectos, agudos y obtusos.
6. Diferenciar la repetición por traslación y simetría en composiciones modulares.

Bloque 3. Expresión artística.

1. Identificar el plano como un elemento configurador de la forma, tanto en obras artísticas como en producciones propias.
2. Enumerar los colores primarios conociendo por qué han adquirido esta denominación.
3. Definir de manera oral y escrita el concepto de textura, identificando la diferencia entre texturas naturales y artificiales.
4. Reconocer el bodegón como uno de los temas dentro de la pintura a lo largo de la historia, reproduciendo paisajes reales o imaginarios.
5. Utilizar las témperas en sus composiciones conociendo el procedimiento para su uso.
6. Representar el volumen en formas planas haciendo uso del claroscuro.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Bloque 1. Educación audiovisual.

- 1.1. Analiza oralmente y por escrito de manera sencilla imágenes fijas atendiendo al tamaño (grande-pequeño), formato (horizontal-vertical), tema, y elementos (figuras, fondos...).
- 2.1. Inventa una historieta, la secuencia y dibuja varias secuencias a las que incorpora el diálogo de los personajes mediante bocadillos.
- 3.1. Busca imágenes en Internet, las selecciona, las copia y las pega en otro documento para modificar su tamaño posteriormente.
- 3.2. Conoce y valora la importancia de las normas de difusión y publicación de imágenes.
- 4.1. Conoce los pasos básicos para la creación de una película de animación (idea, guion, *story board*, elaboración de secuencias, sonorización, montaje...).
- 4.2. Elabora un *story board* para un cortometraje de animación.

Bloque 2. Dibujo geométrico.

- 1.1. Mide y posteriormente reproduce segmentos a partir de medidas expresadas en

centímetros.

- 1.2. Suma segmentos gráficamente utilizando la regla.
- 2.1. Dibuja por aproximación con la regla grupos de rectas paralelas, perpendiculares y oblicuas.
- 2.2. Realiza una composición que después colorea utilizando tramas de rectas paralelas y perpendiculares.
- 3.1. Compone imágenes con círculos y circunferencias utilizando como plantillas objetos cotidianos.
- 4.1. Dibuja y colorea circunferencias con plantillas que posteriormente secciona utilizando los conceptos de radio, diámetro, cuerda y arco.
- 5.1. Dibuja ángulos rectos, agudos y obtusos utilizando la regla.
- 6.1. Analiza y repite estructuras modulares (series) realizadas con cuadrados y triángulos por traslación y simetría.

Bloque 3. Expresión artística.

- 1.1. Conoce las posibilidades expresivas del plano como configurador de la forma.
- 1.2. Identifica el uso del plano en obras artísticas de artistas del siglo XX.
- 1.3. Realiza composiciones utilizando planos para configurar diferentes formas.
- 2.1. Comprende el porqué de la identificación de los colores magenta, cian y amarillo como colores primarios.
- 2.2. Utiliza los colores primarios en la creación de producciones gráficas propias.
- 3.1. Conoce el concepto de textura y lo define de manera oral y escrita.
- 3.2. Identifica en la naturaleza diferentes texturas y sabe expresarlo utilizando un vocabulario específico.
- 3.3. Reconoce en su entorno texturas creadas de manera artificial y expresa sus características con un vocabulario apropiado.
- 4.1. Identifica el bodegón en obras de distintos artistas y percibe las diferencias de representación en obras barrocas y del siglo XX.
- 4.2. Realiza dibujos de bodegones a partir de instalaciones que realiza el docente en la clase.
- 5.1. Utiliza las témperas de manera apropiada conociendo las posibilidades que ofrece este material.
- 5.2. Comprende la necesidad de mantener el orden y la limpieza tanto durante el proceso de creación como al final del mismo.
- 6.1. Comprende que el claroscuro es una técnica para representar el volumen en obras gráficas.
- 6.2. Representa objetos sencillos a los que da volumen utilizando el claroscuro.

EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO

Para registrar las evidencias de aprendizaje vinculadas a los estándares utilizaremos portfolios de aprendizaje en el aula. A lo largo de las distintas unidades didácticas iremos planificando la realización y la recogida de productos que muestren el nivel de consecución del estándar y detallen su evolución a lo largo del curso.

El portfolio es una herramienta que permite evaluar el proceso de aprendizaje consistente fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución del alumno; puede pautarse la recogida de evidencias o dejar a al alumno que seleccione cuales quiere mostrar. Cada evidencia lleva una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portfolio puede realizarse en papel o formato digital.

En el anexo de evaluación se presenta un posible guion para su realización.

Las evidencias que podemos recoger en el área de Plástica pueden ser:

- Ejercicios del libro o de la guía que trabajen sobre los estándares definidos en la unidad.
- Pruebas escritas que recojan los estándares de aprendizaje.
- Productos finales derivados de tareas aplicadas en contexto real.
- Dibujos que representen aquello que han aprendido.
- Diferentes herramientas de auto y coevaluación del trabajo realizado en aula.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

En cada evaluación

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
Herramientas de evaluación del trabajo competencial	
Pruebas de evaluación escritas	
Evidencias de los estándares de aprendizaje	
Calificación total	

Al final del curso:

	PORCENTAJE EN LA NOTA FINAL
1.ª evaluación	
2.ª evaluación	
3.ª evaluación	
Portfolio de aprendizaje	
Calificación total	

RECURSOS DIDÁCTICOS

Sugerimos el uso de los materiales siguientes:

- Lápices de colores, lápiz, goma de borrar, tijeras, pegamento, plastilina, ceras blandas, rotuladores, témpera y pincel, papel pinocho.

- Material reciclado: hueveras de cartón, caja de cartón, rollos de papel higiénico o de cocina, papel de aluminio, lana, palo, revistas y periódicos.
- Material digital: vídeos y puzzles de obras de arte, actividades interactivas compositivas, actividades de técnicas plásticas con barra de herramientas.
- Consulta de páginas web y actividades de refuerzo y ampliación para atender a la diversidad del alumnado.

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

Número de alumnos:

Funcionamiento del grupo (hablan mucho, cambian con facilidad de actividad...):

¿Qué fortalezas identificas en el grupo en cuanto al desarrollo de objetivos curriculares?

¿Qué necesidades identificas y cómo las vas a abordar? (*Planificación de estrategias metodológicas, gestión de aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas...*)

¿Qué fortalezas identificas en el grupo en cuanto a aspectos competenciales?

Necesidades individuales

¿Cuáles son los alumnos que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje? (*Tener en cuenta a los alumnos con necesidades educativas, con altas capacidades, y otras con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar...*).

¿Qué medidas organizativas vas a adoptar? (*Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual*).

¿Qué medidas curriculares vas a adoptar? ¿Qué recursos vas a emplear?

¿Qué modelo de seguimiento vas a utilizar con cada uno de ellos?

¿Cada cuánto y cómo vas a evaluar sus progresos?

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

En este apartado pretendemos promover la reflexión docente y la autoevaluación de la realización y el desarrollo de programaciones didácticas. Para ello, al finalizar cada unidad didáctica se propone una secuencia de preguntas que permitan al docente evaluar el funcionamiento de lo programado en el aula y establecer estrategias de mejora para la propia unidad.

De igual modo proponemos una herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto, se puede realizar al final de cada trimestre para recoger las mejoras en el siguiente.

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos en la unidad			
Descriptorios y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portfolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			