

Primaria

Plástica 3

Programación didáctica

Índice

1. Obxectivos xerais de Educación Primaria.
2. Obxectivos da área de Plástica 3.º EP.
3. Descritores.
4. Contribución da área ao desenvolvemento das competencias básicas.
5. Organización e secuenciación de contidos.
6. Criterios metodolóxicos e estratexias didácticas xerais que se van utilizar na área.
7. Actividades complementarias.
8. Criterios de avaliación.
9. Estándares de aprendizaxe.
10. Evidencias para o portfolio.
11. Criterios de cualificación e promoción.
12. Recursos didácticos.
13. Medidas de atención á diversidade e inclusión.
14. Avaliación da programación didáctica.

OBXECTIVOS XERAIS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

A Educación Primaria contribuirá a desenvolver nos nenos e as nenas as capacidades que lles permitan:

- a) Coñecer e apreciar os valores e as normas de convivencia, aprender a obrar de acordo con elas, prepararse para o exercicio activo da cidadanía e respectar os dereitos humanos, así como o pluralismo propio dunha sociedade democrática.
- b) Desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e de responsabilidade no estudo, así como actitudes de confianza nun mesmo, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe, e espírito emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para a prevención e para a resolución pacífica de conflitos, que lles permitan desenvolverse con autonomía no medio familiar e doméstico, así como nos grupos sociais cos que se relacionan.
- d) Coñecer, comprender e respectar as diferentes culturas e as diferenzas entre as persoas, a igualdade de dereitos e oportunidades de homes e mulleres, e a non discriminación de persoas con discapacidade.
- e) Coñecer e utilizar de xeito apropiado a lingua castelá e, se a houber, a lingua cooficial da comunidade autónoma, e desenvolver hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, polo menos, unha lingua estranxeira a competencia comunicativa básica que lles permita expresar e comprender mensaxes sinxelas, e desenvolverse en situacións cotiás.
- g) Desenvolver as competencias matemáticas básicas e iniciarse na resolución de problemas que requiran a realización de operacións elementais de cálculo, coñecementos xeométricos e estimacións, así como ser capaces de aplicarlos ás situacións da súa vida cotiá.
- h) Coñecer os aspectos fundamentais das ciencias da natureza, as ciencias sociais, a xeografía, a historia e a cultura.
- i) Iniciarse na utilización, para a aprendizaxe, das tecnoloxías da información e a comunicación, desenvolvendo un espírito crítico ante as mensaxes que reciben e elaboran.
- j) Utilizar diferentes representacións e expresións artísticas, e iniciarse na construción de propostas visuais e audiovisuais.
- k) Valorar a hixiene e a saúde, aceptar o propio corpo e o dos outros, respectar as diferenzas e utilizar a educación física e o deporte como medios para favorecer o desenvolvemento persoal e social.
- l) Coñecer e valorar os animais máis próximos ao ser humano e adoptar modos de comportamento que favorezan o seu coidado.
- m) Desenvolver as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, así como unha actitude contraria á violencia, aos prexuízos de calquera tipo e aos estereotipos sexistas.
- n) Fomentar a educación viaria e actitudes de respecto que incidan na prevención dos accidentes de tráfico.

OBXECTIVOS DA ÁREA DE PLÁSTICA 3.º EP

1. Identificar os elementos dunha imaxe.
2. Elaborar unha historia secuenciada a partir de debuxos nos que aparezan diálogos representados en bocadillos.
3. Buscar, seleccionar, copiar e pegar imaxes de Internet noutro documento.
4. Observar como se crea o cine de animación.
5. Utilizar a unidade do centímetro cos segmentos.
6. Debuxar con regra rectas perpendiculares, paralelas e oblicuas.
7. Coñecer e representar unha circunferencia e un círculo.

8. Sinalar os elementos básicos da circunferencia.
9. Coñecer os tipos de ángulos e representalos: rectos, agudos e obtusos.
10. Identificar as simetrías nas composicións modulares.
11. Coñecer e analizar o concepto de textura e identificar dous tipos de texturas: naturais e artificiais.
12. Coñecer algúns temas dentro da pintura ao longo da historia: o bodegón.
13. Aprender a usar as témperas co procedemento correcto.
14. Analizar e debuxar o volume en formas planas facendo uso do claroscuro.

DESCRITORES

COMPETENCIA	INDICADORES	DESCRITORES
<i>Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía</i>	Coidado do medio ambiental e dos seres vivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interactuar co medio natural de xeito respectuoso. • Comprometerse co uso responsable dos recursos naturais para promover un desenvolvemento sostible. • Respectar e preservar a vida dos seres vivos do seu contorno. • Tomar conciencia dos cambios producidos polo home no medio natural e as repercusións para a vida futura.
	Vida saudable	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver e promover hábitos de vida saudable en canto á alimentación e ao exercicio físico. • Xerar criterios persoais sobre a visión social da estética do corpo humano fronte ao coidado saudable deste.
	A ciencia no día a día	<ul style="list-style-type: none"> • Recoñecer a importancia da ciencia na nosa vida cotiá. • Aplicar métodos científicos rigorosos para mellorar a comprensión da realidade circundante. • Manexar os coñecementos sobre <i>ciencia e tecnoloxía</i> para solucionar problemas e comprender o que acontece a noso arredor.
	Manexo de elementos matemáticos	<ul style="list-style-type: none"> • Manexar a linguaxe matemática con precisión en calquera contexto. • Identificar e manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos xeométricos...) en situacións cotiás.
	Razoamento lóxico e resolución de problemas	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar os coñecementos matemáticos para a resolución de situacións problemáticas en contextos reais e en calquera materia. • Realizar argumentacións en calquera contexto con esquemas lóxico-matemáticos. • Aplicar as estratexias de resolución de problemas a calquera situación problemática.

<i>Comunicación lingüística</i>	Comprensión: oral e escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender o sentido dos textos escritos. • Captar o sentido das expresións orais: ordes, explicacións, indicacións, relatos... • Gozar coa lectura.
	Expresión: oral e escrita	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar oralmente, de xeito ordenado e claro, calquera tipo de información. • Utilizar o coñecemento das estruturas lingüísticas, normas ortográficas e gramaticais para elaborar textos escritos. • Compoñer distintos tipos de textos creativamente con sentido literario.
	Normas de comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Respectar as normas de comunicación en calquera contexto: quenda de palabra, escoita atenta ao interlocutor... • Manexar elementos de comunicación non verbal, ou en diferentes rexistros nas diversas situacións comunicativas.
	Comunicación noutras linguas	<ul style="list-style-type: none"> • Entender o contexto sociocultural da lingua, así como a súa historia para un mellor uso desta. • Manter conversacións noutras linguas sobre temas cotiáns en distintos contextos. • Utilizar os coñecementos sobre a lingua para buscar información e ler textos en calquera situación. • Producir textos escritos de diversa complexidade para o seu uso en situacións cotiáns ou de materias diversas.
<i>Competencia dixital</i>	Tecnoloxías da información	<ul style="list-style-type: none"> • Empregar distintas fontes para a busca de información. • Seleccionar o uso das distintas fontes segundo a súa fiabilidade. • Elaborar e publicitar información propia derivada de información obtida a través de medios tecnolóxicos.
	Comunicación audiovisual	<ul style="list-style-type: none"> • Utilizar as distintas canles de comunicación audiovisual para transmitir informacións diversas. • Comprender as mensaxes que veñen dos medios de comunicación.

	Utilización de ferramentas dixitais	<ul style="list-style-type: none"> • Manexar ferramentas dixitais para a construción de coñecemento. • Actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo e facilitar a vida diaria. • Aplicar criterios éticos no uso das tecnoloxías.
<i>Conciencia e expresións culturais</i>	Respecto polas manifestacións culturais propias e alleas	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar respecto cara ás obras máis importantes do patrimonio cultural a nivel mundial. • Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural. • Apreciar os valores culturais do patrimonio natural e da evolución do pensamento científico.
	Expresión cultural e artística	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos. • Apreciar a beleza das expresións artísticas e no cotián. • Elaborar traballos e presentacións con sentido estético.
<i>Competencias sociais e cívicas</i>	Educación cívica e constitucional	<ul style="list-style-type: none"> • Coñecer e aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola. • Identificar as implicacións que ten vivir nun Estado social e democrático de dereito referendado por unha norma suprema chamada Constitución Española.
	Relación cos demais	<ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver capacidade de diálogo cos demais en situacións de convivencia e traballo e para a resolución de conflitos. • Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos. • Recoñecer riqueza na diversidade de opinións e ideas.
	Compromiso social	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores. • Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela. • Evidenciar preocupación polos máis desfavorecidos e respecto aos distintos ritmos e potencialidades. • Involucrarse ou promover accións cun fin social.

<i>Sentido de iniciativa e espírito emprendedor</i>	Autonomía persoal	<ul style="list-style-type: none"> • Optimizar recursos persoais apoiándose nas fortalezas propias. • Asumir as responsabilidades encomendadas e dar conta delas. • Ser constante no traballo superando as dificultades. • Dirimir a necesidade de axuda en función da dificultade da tarefa.
	Liderado	<ul style="list-style-type: none"> • Xestionar o traballo do grupo coordinando tarefas e tempos. • Contaxiar entusiasmo pola tarefa e confianza nas posibilidades de alcanzar obxectivos. • Priorizar a consecución de obxectivos de grupo a intereses persoais.
	Creatividade	<ul style="list-style-type: none"> • Xerar novas e diverxentes posibilidades desde coñecementos previos do tema. • Configurar unha visión de futuro realista e ambiciosa. • Encontrar posibilidades no contorno que outros non aprecian.
	Emprendemento	<ul style="list-style-type: none"> • Optimizar o uso de recursos materiais e persoais para a consecución de obxectivos. • Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas. • Asumir riscos no desenvolvemento das tarefas ou os proxectos. • Actuar con responsabilidade social e sentido ético no traballo.
<i>Aprender a aprender</i>	Perfil de aprendiz	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar potencialidades persoais como aprendiz: estilos de aprendizaxe, intelixencias múltiples, funcións executivas... • Desenvolver as distintas intelixencias múltiples. • Xestionar os recursos e as motivacións persoais en favor da aprendizaxe. • Xerar estratexias para aprender en distintos contextos de aprendizaxe.
	Ferramentas para estimular o pensamento	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicar estratexias para a mellora do pensamento creativo, crítico, emocional, interdependente... • Desenvolver estratexias que favorezan a comprensión rigorosa dos contidos.

	Planificación e avaliación da aprendizaxe	<ul style="list-style-type: none">• Planificar os recursos necesarios e os pasos que realizar no proceso de aprendizaxe.• Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios.• Avaliar a consecución de obxectivos de aprendizaxe.• Tomar conciencia dos procesos de aprendizaxe.
--	---	---

CONTRIBUCIÓN DA ÁREA AO DESENVOLVEMENTO DAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Descrición do modelo competencial.

Traballar por competencias na aula supón unha reflexión e unha reconfiguración dos contidos desde un enfoque de aplicación que permita o adestramento destas. As competencias non se estudan, nin se ensinan, adéstranse. Para iso, xeraremos tarefas de aprendizaxe onde favorezamos nos alumnos a aplicación do coñecemento mediante metodoloxías de aula activas.

Abordar cada competencia de xeito global en cada unidade didáctica é inabarcable polo que cada unha se estrutura en indicadores, grandes piares que permiten describirla dun xeito máis preciso. Podemos encontrar entre tres e seis indicadores por competencia.

O indicador segue sendo aínda demasiado xeral, polo que o descompoñemos no que chamamos descritores da competencia que “describen” o alumno competente neste ámbito. Por cada indicador encontraremos entre tres e seis descritores redactados en infinitivo.

En cada unidade didáctica concretaremos o descritor en desempeños competenciais redactados en terceira persoa de presente indicativo. O desempeño será o aspecto concreto da competencia que poderemos adestrar e avaliar de xeito explícito na unidade, será concreto e obxectivable e indícanos que debemos adestrar e observar nas actividades deseñadas.

Para o seu desenvolvemento, partimos dun marco de descritores competenciais definido para o proxecto aplicable a toda materia e curso.

Respectando o tratamento específico nalgúns áreas, os **elementos transversais**, tales como, a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, as tecnoloxías da información e a comunicación, o emprendemento e a educación cívica e constitucional se traballarán desde todas as áreas posibilitando e fomentando que o proceso de ensino-aprendizaxe dos alumnos sexa o máis completo posible.

Por outra parte, o desenvolvemento de **valores** presentes tamén en todas as áreas axudará a que os nosos alumnos aprendan a desenvolverse desde uns determinados valores que constrúan unha sociedade ben consolidada na que todos poidamos vivir.

A diversidade de alumnos cos seus estilos de aprendizaxe diferente levaranos a traballar desde as **diferentes potencialidades** con que contan, apoiándonos sempre nas súas fortalezas para poder dar resposta ás súas necesidades.

Na área de Plástica.

Na área de Plástica incidiremos no adestramento de todas as competencias de xeito sistemático facendo fincapé nos descritores máis afíns á área.

Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía

O desenvolvemento desta competencia nesta área curricular permítenos entender, coñecer e investigar para internarse no coñecemento artístico permitindo o disfrute do plástico e estético desde un razoamento lóxico, utilizando elementos da devandita competencia.

Así mesmo, a tecnoloxía da información posibilitará ao alumnado desenvolver a súa capacidade artística.

Os descritores que traballaremos fundamentalmente serán:

- Interactuar co medio natural de xeito respectuoso.
- Respetar e preservar a vida dos seres vivos do seu contorno.
- Tomar conciencia dos cambios producidos polo home no medio natural e as repercusións para a vida futura.
- Xerar criterios persoais sobre a visión social sobre a estética do corpo humano fronte ao coidado saudable deste.
- Recoñecer a importancia da ciencia na nosa vida cotiá.
- Identificar e manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos xeométricos...) en situacións cotiás.
- Aplicar os coñecementos matemáticos para a resolución de situacións problemáticas en contextos reais e en calquera materia.
- Aplicar as estratexias de resolución de problemas a calquera situación problemática.

Comunicación lingüística

Esta competencia posibilitaranos dispoñer daquelas habilidades e actitudes que permiten acceder a distintas manifestacións, así como destrezas comunicativas para poder elaborar ideas e sentimentos propios e alleos sobre producións artísticas, sobre a realidade que nos envolve desde unha perspectiva estética. Trátase, polo tanto, de dotar os alumnos de ferramentas que faciliten a expresión e a comunicación para percibir, comprender e enriquecerse coas diferentes realidades e producións do mundo da arte e da cultura utilizando o instrumento da linguaxe como medio de comunicación e expresión nas súas múltiples facetas.

Procuraremos adestrar polo menos un descritor en cada unha das unidades didácticas.

Os descritores que utilizaremos serán:

- Comprender o sentido dos textos escritos.
- Captar o sentido das expresións orais: ordes, explicacións, indicacións, relatos...
- Gozar coa lectura.
- Expresar oralmente de xeito ordenado e claro calquera tipo de información.
- Respetar as normas de comunicación en calquera contexto: quenda de palabra, escoita atenta ao interlocutor...
- Manexar elementos de comunicación non verbal, ou en diferentes rexistros en diversas situacións comunicativas.
- Entender o contexto sociocultural da lingua, así como a súa historia para un mellor uso desta.
- Utilizar os coñecementos sobre a lingua para buscar información e ler textos en calquera situación.

Competencia dixital

Esta competencia vainos levar a que o alumnado aprenda a utilizar de forma responsable as posibilidades que o mundo dixital nos ofrece tamén para o desenvolvemento das capacidades artísticas no alumnado. Será fundamental dotar de ferramentas para que o alumnado cree as súas producións propias e iso, implica un coñecemento básico das distintas manifestacións culturais e artísticas nos diferentes planos que nos levan desde producións convencionais a producións dixitais.

Na área de Plástica adestraremos os seguintes descritores:

- Empregar distintas fontes para a busca de información.
- Utilizar as distintas canles de comunicación audiovisual para transmitir informacións diversas.
- Manexar ferramentas dixitais para a construción de coñecemento.
- Comprender as mensaxes elaboradas en códigos diversos.
- Actualizar o uso das novas tecnoloxías para mellorar o traballo e facilitar a vida diaria.
- Aplicar criterios éticos no uso das tecnoloxías.

Conciencia e expresións culturais

Esta competencia leva o alumnado a que coñeza, comprenda, aprecie e valore de forma crítica aquelas manifestacións e expresións culturais que vaia encontrando no seu contorno próximo e non tan próximo. Esixe valorar a liberdade de expresión, o dereito á diversidade cultural e a importancia do diálogo intercultural con outros.

Os descritores que adestraremos nesta competencia son:

- Mostrar respecto cara ás obras máis importantes do patrimonio cultural a nivel mundial.
- Valorar a interculturalidade como unha fonte de riqueza persoal e cultural.
- Expresar sentimentos e emocións desde códigos artísticos.
- Apreciar a beleza das expresións artísticas e no cotián.
- • Elaborar traballos e presentacións con sentido estético.

Competencias sociais e cívicas

A área de Plástica ofrécenos a posibilidade de xuntar expresión artística e diversidade cultural, permítenos fomentar e canalizar realidades diversas da nosa sociedade que poden confluír no respecto e o aprecio da creatividade implícita de ideas, experiencias e sentimentos a través de diferentes medios artísticos. Os indicadores desta competencia poden facilitar o adestramento de cada un dos descritores que enunciámos a continuación:

- Coñecer e aplicar dereitos e deberes da convivencia cidadá no contexto da escola.
- Desenvolver capacidade de diálogo cos demais en situacións de convivencia e traballo e para a resolución de conflitos.
- Mostrar dispoñibilidade para a participación activa en ámbitos de participación establecidos.
- Recoñecer riqueza na diversidade de opinións e ideas.
- Aprender a comportarse desde o coñecemento dos distintos valores.
- Concibir unha escala de valores propia e actuar conforme a ela.
- Evidenciar preocupación polos máis desfavorecidos e respecto aos distintos ritmos e potencialidades.
- Involucrarse ou promover accións cun fin social.

Sentido de iniciativa e espírito emprendedor

A área de Plástica implica unha iniciativa e unha actitude de emprendemento xa que comporta en si mesma producir desde ideas, sentimentos, realidades propias ou alleas... planificar, axustar e avaliar os procesos necesarios para alcanzar uns resultados en calquera dos ámbitos.

Neste caso, os descritores a adestrar serían:

- Optimizar recursos persoais apoiándose nas fortalezas.
- Asumir as responsabilidades encomendadas e dar conta delas.
- Ser constante no traballo superando as dificultades.
- Xestionar o traballo do grupo coordinando tarefas e tempos.
- Priorizar a consecución de obxectivos de grupo a intereses persoais.
- Xerar novas e diverxentes posibilidades desde coñecementos previos do tema.
- Encontrar posibilidades no contorno que outros non ven.
- Mostrar iniciativa persoal para iniciar ou promover accións novas.

Aprender a aprender

A área de Plástica lévanos a que a competencia de aprender a aprender favoreza cada unha das bases desta materia. A metodoloxía empregada nesta área está relacionada cunha parte de traballo colaborador e unha parte de traballo individual se falamos de producións propias do alumnado. Esta competencia lévanos a transmitir ao alumnado a necesidade de perseveranza na aprendizaxe como elemento enriquecedor na vida persoal e social xa que será unha forma de adestrar o esforzo e as metas a curto, medio e longo prazo.

Os descritores que utilizaremos para adestrar esta competencia serían:

- Identificar potencialidades persoais como aprendiz: estilos de aprendizaxe, intelixencias múltiples, funcións executivas...
- Desenvolver as distintas intelixencias múltiples.
- Aplicar estratexias para a mellora do pensamento creativo, crítico, emocional, interdependente...
- Desenvolver estratexias que favorezan a comprensión rigorosa dos contidos.
- Planificar recursos necesarios e pasos a realizar no proceso de aprendizaxe.
- Seguir os pasos establecidos e tomar decisións sobre os pasos seguintes en función dos resultados intermedios.
- Avaliar a consecución de obxectivos de aprendizaxe.
- Tomar conciencia dos procesos de aprendizaxe.

ORGANIZACIÓN E SECUENCIACIÓN DE CONTIDOS

Bloque 1. Educación audiovisual.

Imaxe fixa: análise. O cómic.

Imaxe dixital: busca de imaxes.

O cine de animación: proceso para a creación dunha película.

Bloque 2. Debuxo xeométrico.

Medidas: o centímetro.

Suma de segmentos.

Rectas paralelas, perpendiculares e oblicuas.

A circunferencia e o círculo.

Elementos básicos: centro, radio, diámetro, corda e arco.

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

Transformacións xeométricas: translacións, xiros e simetrías.

Bloque 3. Expresión artística.

O plano como elemento configurador da forma.

A cor: cores primarias (maxenta, amarelo e cian).

A textura: texturas naturais e artificiais.

Temas na pintura: o bodegón.

Técnicas e materiais: as témperas.

Volume: representación bidimensional do volume. O claroscuro.

CRITERIOS METODOLÓXICOS E ESTRATEXIAS DIDÁCTICAS XERAIS A UTILIZAR NA ÁREA

Traballar de xeito competencial na aula supón un cambio metodolóxico importante; o docente pasa a ser un xestor de coñecemento dos alumnos e o alumno adquire un maior grao de protagonismo.

En concreto na área de Plástica:

O proceso de aprendizaxe no ser humano non pode estar afastado do desenvolvemento das súas facetas artísticas que lle serven como un medio de expresión das súas ideas, pensamentos e sentimentos. Desde esta perspectiva, entender, coñecer e investigar desde idades temperás os fundamentos das devanditas linguaxes vai permitir ao alumnado o desenvolvemento da atención, a percepción, a intelixencia, a memoria, a imaxinación e a creatividade. Ademais, o coñecemento plástico permitirá o goce do patrimonio cultural e artístico, ao valorar e respectar as achegas que se foron engadindo este.

O alumnado do século XXI non pode estar afastado do coñecemento das tecnoloxías propias deste século; así pois, terá a posibilidade de aprender a utilizar, de forma responsable, as posibilidades que as tecnoloxías da información e a comunicación ofrecen para o desenvolvemento das capacidades artísticas no alumnado.

Debemos ter en conta que cada alumno parte dunhas fortalezas individuais, polo que haberá que poñer en xogo diferentes habilidades para que o propio alumno coñeza onde residen as súas fortalezas.

Cada unha das fortalezas individuais do alumnado axudaranos a definir a predominancia de cada unha das súas intelixencias, polo que as tarefas a realizar estarán pensadas desde a **Teoría das Intelixencias Múltiples** como posibilidade para que todo o alumnado chegue a adquirir todos aqueles aspectos que necesitan para poder desenvolver unha aprendizaxe permanente ao longo da vida.

Nesta área os alumnos iníciáanse no coñecemento e aprecio do feito cultural en xeral, polo que terán que formarse en habilidades e actitudes que permitan acceder a manifestacións artísticas que lles leven a poder desenvolver a súa capacidade crítica.

O **traballo en grupo colaborador** será unha forma de adestrar as diferentes habilidades e destrezas para chegar ao desexo e vontade de cultivar a propia capacidade estética e creadora cun interese por participar na vida cultural e por contribuír á conservación do patrimonio cultural e artístico, tanto da propia comunidade coma doutras comunidades.

Os contidos da área de Plástica están organizados arredor duns conceptos fundamentais vinculados a un **contexto real**. Será importante traballar a parte competencial de forma que o coñecemento se transforme en acción e aplícalo a proxectos reais próximos ao alumnado.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Con respecto ás actividades complementarias, convén reflexionar sobre estas catro cuestións:

Conseguíronse os obxectivos propostos a partir das actividades realizadas?

Como resultaron as actividades?

Cales gustaron máis?

Que propostas de mellora podemos sinalar?

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

Bloque 1. Educación audiovisual.

1. Aproximarse á lectura dunha imaxe identificando os elementos fundamentais desta.
2. Crear unha historieta e secuenciar a por medio de debuxos nos que se incorporan diálogos dos personaxes mediante bocadillos.
3. Buscar imaxes dixitais en Internet, selecciónalas, copialas e pegalas noutro documento, tendo en conta as normas de difusión destas.
4. Coñecer o procedemento na creación do cine de animación.

Bloque 2. Debuxo xeométrico.

1. Reproducir e sumar segmentos que previamente foron medidos utilizando como unidade o centímetro.
2. Debuxar por aproximación, utilizando a regra, rectas perpendiculares, paralelas e oblicuas.
3. Diferenciar os conceptos de circunferencia e círculo asociándoos aos conceptos de liña e plano.
4. Identificar os elementos básicos da circunferencia.
5. Señala e distingue ángulos rectos, agudos e obtusos.
6. Diferenciar a repetición por translación e simetría en composicións modulares.

Bloque 3. Expresión artística.

1. Identificar o plano como un elemento configurador da forma, tanto en obras artísticas coma en producións propias.
2. Enumerar as cores primarias coñecendo por que adquiriron esta denominación.
3. Definir de xeito oral e escrito o concepto de textura, identificando a diferenza entre texturas naturais e artificiais.
4. Recoñecer o bodegón como un dos temas dentro da pintura ao longo da historia, reproducindo paisaxes reais ou imaxinarias.
5. Utilizar as témperas nas súas composicións coñecendo o procedemento para o seu uso.
6. Representar o volume en formas planas facendo uso do claroscuro.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE

Bloque 1. Educación audiovisual.

- 1.1. Analiza oralmente e por escrito de xeito sinxelo imaxes fixas atendendo ao tamaño (grande-pequeno), formato (horizontal-vertical), tema, e elementos (figuras, fondos...).
- 2.1. Inventa unha historieta, a secuencia e debuxa varias secuencias ás que incorpora o diálogo dos personaxes mediante bocadillos.
- 3.1. Busca imaxes en Internet, selecciónaaas, cópiaas e pégaas noutro documento para modificar o seu tamaño posteriormente.
- 3.2. Coñece e valora a importancia das normas de difusión e publicación de imaxes.
- 4.1. Coñece os pasos básicos para a creación dunha película de animación (idea, guión, *story board*, elaboración de secuencias, sonorización, montaxe...).
- 4.2. Elabora un *story board* para unha curtametraxe de animación.

Bloque 2. Debuxo xeométrico.

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

- 1.2. Suma segmentos graficamente utilizando a regra.
- 2.1. Debuxa por aproximación coa regra grupos de rectas paralelas, perpendiculares e oblicuas.
- 2.2. Realiza unha composición que despois colorea utilizando tramas de rectas paralelas e perpendiculares.
- 3.1. Compón imaxes con círculos e circunferencias utilizando como equipos obxectos cotiáns.
- 4.1. Debuxa e colorea circunferencias con equipos que posteriormente secciona utilizando os conceptos de radio, diámetro, corda e arco.
- 5.1. Debuxa ángulos rectos, agudos e obtusos utilizando a regra.
- 6.1. Analiza e repite estruturas modulares (series) realizadas con cadrados e triángulos por translación e simetría.

Bloque 3. Expresión artística.

- 1.1. Coñece as posibilidades expresivas do plano como configurador da forma.
- 1.2. Identifica o uso do plano en obras artísticas de artistas do século XX.
- 1.3. Realiza composicións utilizando planos para configurar diferentes formas.
- 2.1. Comprende o porqué da identificación das cores carmesís, azul e amarelo como cores primarias.
- 2.2. Utiliza as cores primarias na creación de producións gráficas propias.
- 3.1. Coñece o concepto de textura e defíneo de xeito oral e escrito.
- 3.2. Identifica na natureza diferentes texturas e sabe expresalo utilizando un vocabulario específico.
- 3.3. Recoñece no seu contorno texturas creadas de xeito artificial e expresa as súas características cun vocabulario apropiado.
- 4.1. Identifica o bodegón en obras de distintos artistas e percibe as diferenzas de representación en obras barrocas e do século XX.
- 4.2. Realiza debuxos de bodegóns a partir de instalacións que realiza o docente na clase.
- 5.1. Utiliza as témperas de xeito apropiado coñecendo as posibilidades que ofrece este material.
- 5.2. Comprende a necesidade de manter a orde e a limpeza tanto durante o proceso de creación como ao final deste.
- 6.1. Comprende que o claroscuro é unha técnica para representar o volume en obras gráficas.
- 6.2. Representa obxectos sinxelos aos que dá volume utilizando o claroscuro.

EVIDENCIAS PARA O PORTFOLIO

Para rexistrar as evidencias de aprendizaxe vinculadas aos estándares utilizaremos portfolios de aprendizaxe na aula. Ao longo das distintas unidades didácticas iremos planificando a realización e a recollida de produtos que mostre o nivel de consecución do estándar e detalle a súa evolución ao longo do curso.

O portfolio é unha ferramenta que permite avaliar o proceso de aprendizaxe consistente fundamentalmente na recollida de evidencias da evolución do alumno; pode pautarse a recollida de evidencias ou deixar a ao alumno que seleccione cales quere mostrar. Cada evidencia leva unha reflexión engadida sobre o traballo realizado, as dificultades encontradas e os obxectivos de mellora persoal. O documento do portfolio pode realizarse en papel ou formato dixital.

No anexo de avaliación preséntase un posible guión para a súa realización.

As evidencias que podemos recoller na área de Plástica poden ser:

- Exercicios do libro ou da guía que traballen sobre os estándares definidos na unidade.

- Probas escritas que recollan os estándares de aprendizaxe.
- Produtos finais derivados de tarefas aplicadas en contexto real.
- Debuxos que representen aquilo que aprenderon.
- Diferentes ferramentas de auto e coavaliación do traballo realizado en aula.

CRITERIOS DE CUALIFICACIÓN E PROMOCIÓN

En cada avaliación

FERRAMENTAS DE AVALIACIÓN	PORCENTAXE NA CUALIFICACIÓN
Ferramentas de avaliación do traballo competencial	
Probas de avaliación escritas	
Evidencias dos estándares de aprendizaxe	
Cualificación total	

Ao final do curso:

	PORCENTAXE NA NOTA FINAL
1. ^a avaliación	
2. ^a avaliación	
3. ^a avaliación	
Portfolio de aprendizaxe	
Cualificación total	

RECURSOS DIDÁCTICOS

Suxerimos o uso dos materiais seguintes:

- Lapis de cores, lapis, goma de borrar, tesoiras, pegamento, plastilina, ceras brandas, rotuladores, témpera e pincel, papel pinocho.
- Material reciclado: oveiras de cartón, caixa de cartón, rolos de papel hixiénico ou de cociña, papel de aluminio, la, pau, revistas e xornais.

- Material dixital: vídeos e crebacabezas de obras de arte, actividades interactivas compositivas, actividades de técnicas plásticas con barra de ferramentas.
- Consulta de páxinas web e actividades de reforzo e ampliación para atender á diversidade do alumnado.

MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE E INCLUSIÓN

Descrición do grupo despois da avaliación inicial

Número de alumnos:

Funcionamento do grupo (falan moito, cambian con facilidade de actividade...):

Que fortalezas identificas no grupo en canto ao desenvolvemento de obxectivos curriculares?

Que necesidades identificas e como as vas abordar? (*Planificación de estratexias metodolóxicas, xestión de aula, estratexias de seguimento da eficacia de medidas...*)

Que fortalezas identificas no grupo en canto a aspectos competenciais?

Necesidades individuais

Cales son os alumnos que necesitan un maior seguimento ou personalización de estratexias no seu proceso de aprendizaxe? (*Ter en conta os alumnos con necesidades educativas, con altas capacidades, e outras con necesidades non diagnosticadas, pero que requiran atención específica por estar en risco, pola súa historia familiar...*).

Que medidas organizativas vas adoptar? (*Planificación de reforzos, situación de espazos, xestión de tempos de grupo para favorecer a intervención individual*).

Que medidas curriculares vas adoptar? Que recursos vas empregar?

Que modelo de seguimento vas utilizar con cada un deles?

Cada canto e como vas avaliar os seus progresos?

AVALIACIÓN DA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Neste apartado pretendemos promover a reflexión docente e a autoavaliación da realización e o desenvolvemento de programación didáctica. Para iso, ao finalizar cada unidade didáctica propónse unha secuencia de preguntas que lle permitan ao docente avaliar o funcionamento do programado na aula e establecer estratexias de mellora para a propia unidade.

De igual modo propoñemos unha ferramenta para a avaliación da programación didáctica no seu conxunto, pódese realizar ao final de cada trimestre para recoller as melloras no seguinte.

ASPECTOS QUE AVALIAR	DESTACAR...	MELLORAR...	PROPOSTAS DE MELLORA PERSOAL
Temporalización das unidades didácticas			
Desenvolvemento dos obxectivos didácticos			
Manexo dos contidos na unidade			
Descritores e desempeños competenciais			
Realización de tarefas			
Estratexias metodolóxicas seleccionadas			
Recursos			
Claridade nos criterios de avaliación			
Uso de diversas ferramentas de avaliación			
Portfolio de evidencias dos estándares de aprendizaxe			
Atención á diversidade			