

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL

1. Presentación

Las artes, destacadas por su contribución a la mejora de la salud y el bienestar por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 2019, son herramientas fundamentales de expresión y de comunicación, e imprescindibles para la comprensión del mundo actual dominado por la imagen y el sonido. La presencia de la Educación Artística en el contexto de la educación formal garantiza el cumplimiento del derecho a la educación y a la participación en la cultura, fomenta el desarrollo de las capacidades individuales a través de procesos de creación artística y el conocimiento de la diversidad cultural, todos ellos objetivos presentes en La hoja de ruta para la educación artística que la UNESCO fijó en 2006 a raíz de las deliberaciones llevadas a cabo en el marco de la Conferencia Mundial sobre la Educación Artística.

La educación artística en la etapa de primaria, a través de la música, las artes escénicas y las artes plásticas, visuales y audiovisuales fomenta el desarrollo del pensamiento abstracto y divergente mediante de procesos creativos que han de tener en cuenta las particularidades individuales y los contextos en los que estos procesos se generan. Pensar de manera creativa implica una mayor percepción y sensibilidad frente al mundo, lo que permite, a largo plazo, una mayor capacidad crítica y conciencia social.

La educación artística procura al alumnado conocimientos y competencias específicos vinculados a los lenguajes artísticos, contribuyendo así al primer objetivo de la educación básica, que es el de la formación personal. El segundo objetivo, de socialización, se alcanza mediante procesos de creación colectiva que permitirán, a largo plazo, una mayor participación social.

Mediante la utilización de diferentes representaciones y expresiones artísticas y la construcción de propuestas visuales y audiovisuales, el área contribuye a los objetivos de la etapa de primaria. Además, a través del proceso creativo se desarrollan 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.

El carácter competencial del área contribuye a la consecución de todos los objetivos actitudinales, en especial al referido al conocimiento, comprensión y respeto de las diferentes culturas y de las diferencias entre las personas, puesto que las artes garantizan el acceso a las distintas manifestaciones culturales mediante procesos de exploración del patrimonio artístico y de la cultura visual y musical.

Tal y como se especifica en los principios pedagógicos de la etapa de primaria mencionados en la LOMLOE, la educación artística fomentará, a través de sus competencias específicas, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la competencia digital, el desarrollo de la creatividad, del espíritu científico y del emprendimiento, y, en especial, la comunicación audiovisual. De igual modo, dada su transversalidad, las artes, permiten trabajar la igualdad de género, la educación para la paz, la educación para el consumo responsable y el desarrollo sostenible y la educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, a través de proyectos artísticos individuales y colectivos. Asimismo, se pondrá especial atención en la educación emocional y en valores y en la potenciación del aprendizaje significativo para el desarrollo de las competencias que promuevan la autonomía y la reflexión. De igual modo, la educación a través de las artes se presenta como una alternativa metodológica que favorece la personalización y mejora con ello la capacidad de aprendizaje y los resultados de todo el alumnado. El enfoque didáctico del área promueve la conexión entre los lenguajes artísticos y el resto de áreas curriculares, fomentando el trabajo multidisciplinar por proyectos.

Sin perjuicio de presentar elementos de conexión e híbridos que responden a la visión holística de la educación artística, el área queda desdoblada en dos: Educación Plástica y Visual que integra también los elementos pertenecientes a la educación Audiovisual y Música y Danza que incorpora las artes escénicas y performativas.

El enfoque didáctico general adoptado en el abordaje de la Educación Plástica y Visual conlleva la convivencia de los dos grandes modelos de educación artística. La materia se puede enseñar como área específica en la que se aplican diferentes conocimientos con el propósito de desarrollar las destrezas artísticas, la sensibilidad y la apreciación de las artes por parte del alumnado, o bien se puede utilizar como método de enseñanza y aprendizaje e incluir dimensiones artísticas y culturales en todas las asignaturas del currículo a través de procesos de investigación artística. El primer modelo, la educación en artes, desarrolla habilidades artísticas y culturales mediante conocimientos y procedimientos específicos vinculados a los lenguajes artísticos para su utilización competente. El segundo, la educación a través de las artes, utiliza estas con fines educativos que van más allá de los lenguajes artísticos generando intersecciones con multiplicidad de saberes a través de un enfoque transversal e interdisciplinar.

Mediante la interacción de ambos modelos se profundiza en las especificidades del lenguaje plástico, visual y audiovisual, como medio de apreciación y expresión, y para poder incorporarlo como metodología y como parte de otros procesos de aprendizaje vinculados a otras áreas de conocimiento.

La Educación Plástica y Visual en la Educación Primaria se apoya en el trabajo integrador de los distintos lenguajes artísticos propio de la Educación Infantil, para desarrollarlos de manera más pormenorizada y seguir profundizando en ellos. En la Educación Secundaria estos aprendizajes encuentran a su vez continuidad en la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

La propuesta curricular del área de Educación Plástica y Visual presenta los apartados detallados a continuación.

Las competencias específicas del área, seis en su totalidad, se muestran descritas de forma independiente, aunque son claramente complementarias. Por ello, se destaca en el documento la conexión entre ellas, así como su relación con el área de Música y Danza, con las competencias de otras áreas y, por último, con las competencias clave.

Se presentan con posterioridad los saberes básicos necesarios para alcanzar las competencias específicas, divididos en dos bloques: 1. "Percepción y análisis", y 2. "Experimentación y Creación". A su vez, estos se dividen en los subbloques: 1.1 "Exploración e interpretación del entorno" y 1.2 "Alfabetización visual y audiovisual" en el primer bloque, y 2.1 "La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación", 2.2 "La experiencia artística: procesos de trabajo". Por último, estos subbloques se dividen en diferentes grupos de saberes que, aún vinculados de manera directa a unas competencias específicas, tienen un carácter integrador para un desarrollo efectivo y pleno.

Las situaciones de aprendizaje presentan principios didácticos que favorecen el aprendizaje de los saberes para la adquisición de las competencias específicas, cuyo nivel de logro se establece a su vez en los criterios de evaluación, que marcan dos jalones a lo largo de la etapa, el primero correspondiente al 4º curso y el segundo a 6º, como final de etapa. En estos criterios se desglosa el nivel de desarrollo de cada competencia específica del área para ambos momentos.

2. Competencias específicas

2.1 Competencia específica 1

Explorar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de diferentes canales y contextos, desarrollando hábitos de percepción activa.

2.1.1 Descripción de la competencia 1

Esta primera competencia hace referencia a la interacción con el patrimonio artístico y la cultura visual y audiovisual que ha de llevarse a cabo con el alumnado de primaria. El sistema educativo ha de proporcionar el acceso a la cultura para que, sea cual sea el contexto y el entorno familiar y social en el que habita el alumnado, pueda participar de ella.

Explorar implica recorrer algo desconocido para descubrirlo y conocerlo. Es un estadio inicial necesario para poder desarrollar el resto de las competencias específicas referidas a procesos de análisis, expresión, creación y participación.

El patrimonio artístico es la parte del patrimonio cultural e histórico que se manifiesta en las obras de arte, es decir, en los productos de creación en el campo del arte. Incluye tanto las obras del pasado como las actuales, y tanto las obras materiales como las inmateriales.

El término cultura visual y audiovisual hace referencia a todas las imágenes que configuran nuestro imaginario en publicidad, comunicación gráfica, imágenes en redes sociales, televisión, graffiti, cultura popular o la artesanía, entre otros medios con los que tenemos contacto diario voluntaria o involuntariamente. Completa y amplía el discurso de la historia del arte para desplazar el peso de la función estética o expresiva tradicional de las obras hacia otras posibles funcionalidades de las imágenes que tan presentes están en nuestro día a día y en el de nuestro alumnado.

Mediante la observación y la percepción comprendemos el mundo que nos rodea. Este proceso se inicia al captar la información a través de los sentidos que, por medio de conexiones nerviosas envían señales al cerebro que es el encargado de generar significados. En función de la predisposición, de la atención, de aspectos culturales y de los conocimientos previos estos significados serán más o menos significativos. La percepción es un puente entre el exterior y el interior y, por lo tanto, cuantos más estímulos sensoriales tengamos, más amplio será nuestro bagaje cultural.

Los diferentes canales y contextos a través de los cuales se lleva a cabo esta exploración se refieren a los medios y espacios desde los que el alumnado accede a las propuestas del patrimonio histórico-artístico y de la cultura visual y audiovisual. Los canales son los medios físicos mediante los que percibimos las propuestas, e incluyen diferentes soportes y formatos. Los contextos se refieren a los espacios desde los que llevamos a cabo esa experiencia de exploración del entorno: contexto físico (por ejemplo, aula, museos, centros de arte o auditorios) y/o virtual (digitales y tecnológicos).

Es importante que, en un primer momento, el alumnado pueda acercarse a los referentes artísticos patrimoniales de su cultura más cercana (familia, barrio, pueblo, ciudad) para desarrollar el sentido de pertenencia y la identidad cultural. Entendemos por propio no solo aquello que está cercano a nivel espacial sino también contemporáneo, es decir, a nivel temporal, en la búsqueda de un enlace más directo con las inquietudes y preferencias del alumnado. Más allá de un enfoque historicista, la aproximación a la cultura puede realizarse mediante conexiones del presente con el pasado y a través de temáticas comunes, explorando las respuestas, y también las preguntas, que las artes han ofrecido en diferentes épocas y culturas.

El objetivo en la etapa de primaria se centra en desarrollar una percepción activa que ha de completarse en etapas posteriores con procesos de análisis y estudio que garanticen un conocimiento más en profundidad, así como la valoración y el respeto al patrimonio histórico-artístico local y global y a las diferentes propuestas de la cultura visual y audiovisual.

Al final del primer ciclo el alumnado habría podido explorar el entorno más cercano que le permita ir configurando referentes socioculturales. Este primer acercamiento será fundamentalmente sensorial puesto que no se requerirán procesos de análisis ni de investigación posteriores. Esto proporcionará, mediante las sensaciones percibidas a través de los sentidos, un enriquecimiento de su representación mental del mundo. En esta percepción es el poder del estímulo el que atrae al sujeto, pero sin ser capaz de decidir aún el foco de aplicación de su atención.

Al final del segundo ciclo el alumnado sería capaz de interpretar las sensaciones en base a las experiencias y recuerdos que ha ido atesorando a lo largo del primer y segundo ciclo de primaria en la exploración del entorno local y autonómico. La percepción es la capacidad para seleccionar, organizar e interpretar nuestras sensaciones. Para que esta sea efectiva hay un requisito fundamental que es la atención, puesto que implica focalización y concentración.

Al final del tercer ciclo el alumnado habría desarrollado hábitos de participación y percepción activa, es decir que podrá decidir dónde aplicar (y dónde no aplicar) su capacidad atencional. En este sentido tendría que ser capaz de establecer relaciones sencillas entre las propuestas culturales del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual de su contexto más cercano y otras formas culturales, y ser capaz de reconocer los elementos más básicos del lenguaje visual.

2.2 Competencia específica 2

Reconocer y valorar las características fundamentales de la contemporaneidad artística mediante la percepción de diferentes obras y la experimentación directa.

2.2.1 Descripción de la competencia 2

Marcados por los valores sociales y culturales del presente, los lenguajes y las producciones artísticas contemporáneas contribuyen al conocimiento y reflexión sobre estos y nos muestran un reflejo de la historia, de las sociedades y, por extensión, de la humanidad.

Reconocer implica examinar y explorar en busca de la naturaleza de nuestro objeto de investigación, en este caso la contemporaneidad artística. Consiste en indagar, analizar y conocer en profundidad y tiene como objetivo fundamental que el alumnado valore las propuestas artísticas contemporáneas como parte de su identidad, y sea capaz de integrarlas como elemento cultural fundamental de su tiempo.

Por contemporaneidad artística entendemos, en su doble acepción, el arte generado a partir de la segunda mitad del siglo XX, y también el que sucede ahora, en el momento presente.

Las prácticas artísticas contemporáneas generan vínculos con temáticas de actualidad relacionadas con los retos del siglo XXI como la crisis medioambiental, la identidad fluida, la globalización o la privacidad digital. Es decir, conectan con nuestra realidad y con la de nuestro alumnado y promueven el cuestionamiento y la reflexión constantes. La multiplicidad de saberes asociados a ellas implica un trabajo competencial, multidisciplinar y transdisciplinar amplio, en el que pueden establecerse conexiones entre las distintas áreas de conocimiento del currículo escolar.

Las creaciones artísticas contemporáneas permiten la diversificación de miradas y la visibilización de significados alternativos que posibilitan el desarrollo del pensamiento crítico y divergente a través de un relato plural y rico en matices.

A través de esta competencia el alumnado tendrá que ser capaz de reconocer las características fundamentales de la contemporaneidad artística (distintos formatos, el vínculo con las tecnologías, la multiplicidad de lenguajes y materiales).

Las piezas artísticas han de servir como estímulo para las creaciones y acciones del alumnado y permitir explorar sus posibilidades comunicativas representando ideas, vivencias, estados de ánimo y propuestas imaginativas. Por lo tanto, el acercamiento y acceso a las prácticas artísticas contemporáneas se trabaja simultáneamente desde la percepción y desde la experimentación.

Es la exposición frecuente a las producciones artísticas actuales lo que posibilita que el alumnado pueda vivir la experiencia con naturalidad y sin futuros prejuicios, de una manera abierta que le permita disfrutar y generar un aprendizaje significativo. El trabajo de la contemporaneidad artística en la etapa de primaria es fundamental para crear futuros usos culturales capaces de apreciar el valor social de las artes y su papel primordial en la configuración de la identidad individual y colectiva.

Al final del primer ciclo se pretende que el alumnado se familiarice con las prácticas artísticas contemporáneas y las integre como referentes socioculturales válidos.

Al final del segundo ciclo el alumnado habría de ser capaz de incorporar en sus creaciones elementos de la contemporaneidad artística, como pueden ser formatos o materiales. De esta manera la práctica artística contemporánea funciona como estímulo en sus propias creaciones.

Al final del tercer ciclo el alumnado habría de ser capaz de identificar y establecer relaciones entre los elementos de la contemporaneidad artística de sus propias creaciones y de las ajenas.

2.3 Competencia específica 3

Emplear de manera adecuada la terminología específica del área relativa a elementos configurativos, formatos, técnicas y materiales en la expresión de las experiencias de apreciación y creación artística.

2.3.1. Descripción de la competencia 3

Para poder profundizar en el conocimiento del patrimonio artístico y de la cultura visual y audiovisual, así como acercarse a la creación artística, se precisan procesos de análisis y descripción en los que es necesario conocer el vocabulario específico de cada lenguaje artístico. Esta tercera competencia específica pone de manifiesto la importancia de la textualidad oral y escrita en el proceso de aprendizaje y en la comunicación de los aprendizajes adquiridos. De esta manera, y especialmente en lo que se refiere a la comunicación oral y la expresión artística, se conjugan y completan.

En el aula de plástica en primaria se han de llevar a cabo procesos que vayan más allá del hacer y producir, y que impliquen reflexionar, analizar, expresar y compartir ideas, sensaciones y puntos de vista. Es en la expresión de las experiencias de apreciación y creación donde el alumnado tendrá la oportunidad de poner en marcha esta serie de acciones que permiten desarrollar el pensamiento propio, crítico y divergente. Esto último, condición indispensable para que los aprendizajes vinculados a las artes se conciban como generadores de conocimiento y no solo como impulsoras de destrezas.

Utilizar de manera adecuada dicha terminología implica detectar los momentos en los que puede producirse esta comunicación oral o escrita: desde el momento de la recepción y percepción de las propuestas artísticas hasta la descripción y explicación de las propias creaciones. Se trata pues de que el alumnado muestre hábitos de percepción consciente, mediante la verbalización de las distintas experiencias que se lleven a cabo en el aula. De esta manera estamos posibilitando, a largo plazo, la valoración y respeto de las producciones artísticas del entorno.

La terminología específica del área de Educación Plástica se refiere tanto a los elementos que la configuran, como a las técnicas, a los formatos (pintura, escultura, videoarte, entre otros) y a los procedimientos que se llevan a cabo en las diferentes fases del proceso creativo. No se trata solo de un aprendizaje memorístico, indispensable para consolidar datos pero insuficiente para generar una interacción significativa con el aprendizaje, sino de llegar a establecer relaciones entre esa terminología, los conceptos a los que alude y los significados que van surgiendo de esas conexiones. Además, se persigue la contribución a una comunicación eficaz que facilite compartir ideas, opiniones y emociones superando prejuicios y estableciendo relaciones asertivas entre iguales.

Al final del primer ciclo el alumnado empezaría a familiarizarse con el vocabulario específico del área a partir de la experiencia de apreciación de diferentes obras.

Al final del segundo ciclo el alumnado debería ser capaz de conocer y utilizar con propiedad vocabulario específico, de manera oral y escrita, en los distintos momentos de percepción y creación, así como expresar con respeto opiniones acerca de las propuestas propias y ajenas.

Al final del tercer ciclo el alumnado incorporaría estrategias de pensamiento visual a los ya incorporados medios orales y textuales en la expresión de la experiencia de apreciación y creación. Asimismo, valorará de forma asertiva y justificada el proceso de trabajo propio y ajeno argumentando en base a conceptos libres de prejuicios.

2.4 Competencia específica 4

Experimentar con los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual, así como con diferentes técnicas y materiales, expresando ideas, sentimientos y emociones en la elaboración de producciones artísticas individuales o colectivas.

2.4.1 Descripción de la competencia 4

Esta cuarta competencia específica se centra en los procesos de creación pero también en los de percepción, puesto que experimentar implica apreciar y examinar algo, en este caso los elementos que configuran el lenguaje visual, desde la propia experiencia. El alumnado de primaria ha de apropiarse de todas las experiencias de exploración del entorno artístico por medio de diferentes canales y contextos, para realizar sus propias creaciones. En ese sentido todo el bagaje perceptivo atesorado le servirá de estímulo para expresar sus ideas, sentimientos y emociones.

La experimentación lleva implícita la idea de vivencia, y como tal, contribuye a configurar la personalidad e identidad. La práctica artística tiene notables beneficios en el desarrollo cognitivo del alumnado: mejora la comunicación y la concentración, desarrolla la creatividad y la imaginación, impulsa la toma de decisiones y el pensamiento crítico y divergente, mejora la coordinación visomotriz, y promueve, entre otras cosas, los valores del esfuerzo y la constancia.

El desarrollo de procesos creativos conlleva por un lado el conocimiento de las posibilidades expresivas de las diferentes técnicas y soportes artísticos (como pintura, dibujo, escultura o instalación), y por otro, de las cualidades físicas y comunicativas de los materiales para la creación (papel, cartón, madera, plástico, materiales reciclados). A través de su manipulación y utilización el alumnado podrá explorar los elementos básicos del lenguaje visual como la línea, el color, la forma o el volumen de manera que su conocimiento se lleve a cabo a través de una experimentación directa. En cuanto al lenguaje audiovisual entendemos por elementos básicos todos aquellos relativos al espacio (tipología de planos, encuadre, ángulos de cámara), al tiempo (aspectos narrativos) y al movimiento (de cámara, transiciones).

Es importante experimentar con variedad de materiales, técnicas y formatos para poder explorar sus posibilidades expresivas y poder hacer así un uso riguroso de los mismos en futuros proyectos creativos.

Es indispensable que el alumnado desarrolle en esta competencia el compromiso con su producción y desarrolle la constancia y el hábito de finalizar las propuestas que inicie. La situación en la que se llevará a cabo este doble proceso de percepción y exploración se refiere al momento de crear y producir sus propuestas creativas. Es en el acto de escoger soportes, de seleccionar colores, de relacionar ideas, que el alumnado conecta con la complejidad del hecho creativo y le confiere una categoría intelectual de gran valor pedagógico. La expresión de ideas, sentimientos y emociones a través de la práctica artística permite evidenciar lo que se piensa, siente o desea, y por tanto nos sitúa en el mundo y configura nuestra identidad individual y colectiva.

Al final del primer ciclo la experimentación se realizaría de manera intuitiva permitiendo al alumnado explorar la relación entre los estímulos recibidos y las decisiones espontáneas.

Al final del segundo ciclo el alumnado haría un uso adecuado y respetuoso de los diferentes materiales y espacios, valorando la diversidad y posibilidades de los mismos, desarrollando hábitos de trabajo y constancia, integrando el compromiso que implica la finalización del proceso de experimentación artística.

Al final del tercer ciclo se relacionarían los mensajes e ideas que se quieren transmitir con las posibilidades de los diferentes materiales y soportes. Se buscará la consecución de un proceso de trabajo en el que la finalización del mismo tenga exigencia estética y de calidad. En este sentido el nivel de abstracción al que habrá llegado el alumnado al final del tercer ciclo estará vinculado al hecho de elaborar producciones artísticas ligadas a conceptos cada vez más complejos y ricos en matices.

2.5 Competencia específica 5

Utilizar de manera guiada recursos digitales aplicados a la búsqueda de información y a la creación artística, haciendo un uso responsable de acuerdo a la normativa vigente.

2.5.1 Descripción de la competencia 5

Esta quinta competencia específica es indispensable en la era digital. Las plataformas virtuales forman parte de nuestra vida y la de nuestro alumnado y ha de verse reflejada en el contexto curricular de manera que sea notoria la importancia de ofrecer recursos digitales y de educar en el respeto de las reglas asociadas a su uso, así como los derechos vinculados a la normativa vigente. El alumnado está construyendo su identidad digital, accediendo a recursos de información y creación, y este proceso debe ser acompañado para que se realice de forma segura, consciente y evitando usos peligrosos o manipuladores.

La competencia digital incide en la construcción de un sujeto responsable de su relación con las tecnologías, de manera que se entienda que la facilidad de acceso a la información necesaria en todo proceso de análisis e investigación debe ir acompañada de una selección crítica y justificada en la que se contrasta la veracidad de las fuentes.

En la actualidad, los entornos digitales son un recurso principal en el proceso de percepción y análisis tanto como en el de creación, ya que existen herramientas y asistentes digitales para experimentar, diseñar y editar contenidos, así como compartir los procesos y resultados. Su uso con corrección supone adquirir destrezas en la representación gráfica y audiovisual de información, comunicación de ideas o emociones, así como representaciones metafóricas o abstractas con una intencionalidad predeterminada.

Al final del primer ciclo el alumnado se inicia en el uso de los recursos informáticos para acceder a propuestas artísticas y en la búsqueda asistida de información al respecto, educándose en la construcción de la identidad digital en base a un uso consciente de los medios digitales.

Al final del segundo ciclo sería capaz de buscar información de manera responsable y guiada, conociendo las normas básicas vigentes respecto a la autoría y el uso compartido de imágenes y aplicaciones básicas.

Al final del tercer ciclo el alumnado sería capaz de utilizar, de forma guiada, aplicaciones y recursos informáticos sencillos en la búsqueda de la información y el proceso de creación. Esta búsqueda será filtrada de manera que se pueda discernir la veracidad de la información y respetar la normativa vigente.

2.6 Competencia específica 6

Participar en las diferentes fases de un proceso creativo colaborativo con actitud inclusiva, asumiendo diferentes roles en el desarrollo de producciones visuales y audiovisuales sencillas.

2.6.1 Descripción de la competencia 6

Esta sexta competencia específica tiene una doble acepción relativa a la acción que la define, que es la de participar. Por un lado, lleva asociada la idea de hacer, de actuar, de activar un proceso, y por otro la idea de hacerlo junto con otras personas. La finalidad del acto creativo en esta competencia específica ya no es solo experimentar y explorar las posibilidades del medio o generar un producto,

sino participar de un proceso colectivo en el que las propias ideas están al servicio de la colectividad. En ese sentido es indispensable el compromiso que cada alumna o alumno adquiera durante el proceso para que los objetivos establecidos puedan llevarse a término de manera satisfactoria.

El proceso creativo se configura normalmente en torno a unas fases definidas pero que deberían tener una estructura no jerárquica, porque todas las partes de ese proceso son igualmente importantes, y tienen momentos interconectados. No hay un único proceso posible y la secuencia puede alterar este orden, pero suelen contemplarse algunos momentos clave: preparación para detectar el reto a superar, incubación en la que se investiga y profundiza en la búsqueda de referentes, nacimiento de la idea que aporta soluciones y desarrolla la propuesta, difusión para compartir los resultados con la comunidad educativa y evaluación.

La perspectiva inclusiva se configura a partir de la idea de que todo el alumnado, sea cual sea su condición particular (procedencia, género, nivel social o identidad sexual) son capaces de aprender si el sistema educativo tiene en cuenta los distintos contextos de partida y pone en marcha estrategias de aprendizaje significativas para todas y todos. Se trata en definitiva de acoger la diversidad y de tenerla siempre en cuenta a la hora de desarrollar cualquier proyecto en el aula.

Los diferentes roles que el alumnado puede asumir durante el proceso dependerán del proyecto o disciplina que se esté desarrollando, de si se trata de producciones visuales o audiovisuales. En el caso del proyecto audiovisual se pueden contemplar tareas tales como: director/a, guionista, director/a de arte, cámara, atrezzista, entre otras.

Es fundamental que las decisiones se tomen de manera democrática y consensuada y que el alumnado aprenda a mostrar respeto por las distintas opiniones desarrollando estrategias de asertividad y escucha activa.

Al final del primer ciclo el alumnado podría participar en procesos colectivos de creación, de manera guiada y entendiendo el plan de acción. Su contribución ha de suponer un estímulo en el sentido de pertenencia a un grupo.

Al final del segundo ciclo el alumnado sería capaz de desempeñar diferentes funciones, de manera guiada, en un proceso colaborativo, entendiendo los objetivos mínimos. Será capaz de comunicar dudas y aportaciones al proceso, de manera asertiva y pensando en contribuir al objetivo común.

Al final del tercer ciclo el alumnado podría planificar de manera colaborativa un proyecto creativo y participar en él asumiendo diferentes roles y funciones con compromiso y voluntad de aportar. Será capaz de hacer una valoración del mismo de manera respetuosa y asertiva, proponiendo propuestas de mejora.

3. Conexiones de las competencias específicas entre sí, con las competencias de otras áreas/materias y con las competencias clave (para el conjunto de las competencias del área/materia).

3.1 Relaciones o conexiones con las otras CE del área.

Todas las competencias específicas del área están relacionadas entre sí puesto que describen diferentes momentos fundamentales por los que evoluciona el aprendizaje de la Educación Plástica y Visual en el aula. Se diferencia entre las dimensiones de apreciación y de creación, ambas imprescindibles aunque no tienen por qué entenderse como una secuencia ordenada. Se hace alusión a la experiencia de apreciación de referentes del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual (CE1), enfatizando el vínculo con la contemporaneidad (CE2), bien como inspiración o estímulo para las propias creaciones. Se incluyen los procesos (CE4) que suponen el aprendizaje y práctica de la experiencia artística, tanto para las producciones individuales como las colectivas (CE6), remarcando

la importancia del uso correcto del lenguaje (CE3) en la comunicación, valoración e intención creativa. Los medios digitales e informáticos (CE5) están presentes en cuanto que refuerzan la investigación y análisis, así como proporcionan herramientas de creación y experimentación.

3.2 Relaciones o conexiones con las CE de otras áreas de la etapa

Las conexiones que se establecen entre las competencias específicas de Educación Plástica Visual con las de Música y Danza, que integra el área de Educación Artística, muestran una vinculación continua, puesto que en ambas se trata la exploración y acercamiento a diferentes propuestas artísticas, de manera vivencial, para reconocer los diferentes elementos y características que las conforman (CE1) (CE2). El uso y conocimiento de los recursos digitales de acuerdo a la normativa vigente, y en pro de la construcción de una identidad digital completa y sana, se desarrolla en ambas mediante la CE5.

La conexión entre el resto de las competencias se realiza de forma combinada. La CE3 se vincula con las CE1 y CE2 del área de Música y Danza al tratar la exploración, el reconocimiento, la experimentación y la descripción con el uso de una terminología adecuada. Además, se vinculan con las CE2 y CE3 de Música y Danza al tratar la experimentación de los elementos propios de cada materia con una finalidad expresiva y la CE6 de Educación Plástica y Visual con la CE4 de Música y Danza puesto que ambas fomentan la participación en el proceso creativo de propuestas y proyectos artísticos.

En cuanto al resto de áreas, la vinculación con el área artística puede establecerse desde varias perspectivas. El hecho de utilizar referentes artísticos, especialmente los contemporáneos, puede servir de nexo de unión de saberes integrados, puesto que la producción artística actual hibrida saberes y utiliza recursos de experimentación científica o documentación, siendo habitual que las y los artistas trabajen de la mano de otros profesionales de sectores diversos, representados en las diferentes áreas de conocimiento. La práctica artística, y especialmente la contemporaneidad, aborda los retos y temáticas del presente, de manera que aporta una visión metafórica y procedimental especialmente adecuada para las materias de valores. El lenguaje visual y audiovisual sirve, asimismo, para comunicar efectivamente en cualquier disciplina, además de ser contenido propio, y junto con la capacidad de representación gráfica y visual de conceptos, suponen herramientas de investigación, análisis y expresión aplicables a cualquier disciplina. En este sentido analítico y expresivo, la importancia del elemento lingüístico en cualquier proceso de creación vincula las áreas de lenguas con las artísticas de manera que suponen un enriquecimiento mutuo.

3.3 Relaciones o conexiones con las competencias clave

	CCL	CP	CMCT	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
CE1	X	X			X	X		X
CE2	X	X	X		X	X		X
CE3	X	X						X
CE4	X		X				X	X
CE5	X	X	X	X	X	X		X
CE6	X		X		X	X	X	X

Competencias clave del perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica:

- CCL: competencia en comunicación lingüística.
- CP: competencia plurilingüe.
- CMCT: competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología (STEM, por sus siglas en inglés).
- CD: competencia digital.
- CPSA: competencia personal, social y de aprender a aprender.
- CC: competencia ciudadana.
- CE: competencia emprendedora.
- CCEC: competencia en conciencia y expresión culturales.

La competencia clave en comunicación lingüística se vincula con todas las competencias específicas puesto que el uso del lenguaje, de manera correcta y adecuada es necesario en cada momento de la práctica docente de Educación Plástica y Visual, tanto en la experiencia de percibir y analizar, como en la creación y experimentación.

En el acercamiento a diferentes propuestas artísticas del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual (CE1) (CE2), a través de diferentes medios y canales presenciales y virtuales (CE5), es necesaria la comprensión de la información recibida para su análisis, selección y contraste, así como la expresión, tanto oral como escrita, de las opiniones, reflexiones, descripciones, etc. que se deriven de la experimentación y creación posterior (CE4), en su análisis, documentación y comunicación a la comunidad, demostrando el conocimiento del vocabulario específico (CE3). En este sentido el alumnado deberá ser capaz de poner sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia y la resolución de conflictos cuando el trabajo cooperativo lo requiera (CE6), llegando a acuerdos, expresando hechos y opiniones con asertividad, pensamientos o sentimientos, defendiendo con respeto las posturas propias y valorando las ajenas. La comunicación lingüística será fundamental en la difusión de las propuestas realizadas, así como en su evaluación.

La competencia plurilingüe implica poder trabajar con referentes artísticos de zonas geográficas diversas y acceder a propuestas e información en lenguas diferentes a la materna (CE5). Implica conocer, comprender y respetar la diversidad lingüística y cultural del entorno, así como acercarse a la perspectiva multicultural de las prácticas artísticas del patrimonio (CE1), de la contemporaneidad y la cultura visual y audiovisual (CE2). Conocer supone ampliar la mirada para adaptarnos a la diversidad cultural y social, así como detectar usos sexistas, racistas o clasistas en el lenguaje (CE3) en la expresión de opiniones o la emisión de juicios en torno a las distintas obras o producciones artísticas a las que se acerca el alumnado, así como en la propia producción creativa (CE4) (CE6).

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), se relaciona con el patrimonio artístico, la cultura visual y audiovisual y especialmente la contemporaneidad (CE2) por la frecuente intersección entre arte y ciencia (actualmente expresada bajo el concepto STEAM que introduce la A de las artes), así como el uso de la creatividad como componente importante en el proceso del pensamiento científico. En cuanto a la experimentación y creación, el manejo de herramientas digitales y recursos TIC (CE5), tanto en la apreciación como en la experimentación y difusión de propuestas suponen un vínculo con la tecnología, la ética y la seguridad. Además, la metodología científica puede formar parte de los procesos de diseño de proyectos, tanto individuales como colectivos (CE4) (CE6), aportando estrategias de resolución de problemas.

La competencia digital se vincula claramente con la CE5 pero se relaciona también con el resto en el acercamiento a las obras que conforman el patrimonio y la cultura visual y audiovisual (CE1) (CE2), que puede darse por medios digitales y tecnológicos, mediante el uso de entornos virtuales de aprendizaje. En el trabajo de comprensión de los referentes, el tratamiento de la información recibida

deberá ser analizada (CE3) y asegurar su veracidad, asegurando un buen uso y el respeto a las leyes de propiedad intelectual y autoría, construyendo una identidad digital consciente, sostenible, crítica y responsable. En cuanto a la experimentación y creación, el uso de herramientas TIC estará presente en las producciones tanto individuales como colectivas (CE4) (CE6), en los momentos de planificación, creación y difusión.

El desarrollo de esta competencia supone una relación con la otredad desde el respeto, el diálogo, la asertividad y la búsqueda del consenso, fundamental en la relación de la individualidad con el colectivo (CE6), desde el respeto en la gestión de situaciones de conflicto y en la necesaria adaptación al cambio.

En la exposición al arte y la cultura (CE1) (CE2), el alumnado irá incrementando su autonomía y su bagaje intelectual. Algunas de las temáticas de las prácticas artísticas pueden resultar controvertidas y generar debates en el aula. En este sentido, esta competencia aporta la habilidad de hacer frente a la incertidumbre y la complejidad, así como enfrentarse a las propias emociones y adquirir estrategias para gestionarlas. En cuanto al uso de los medios (CE5) que intervienen en el proceso de apreciación y experimentación de la práctica artística, tanto individuales como colectivas, el conocimiento y aplicación de las buenas prácticas se relaciona directamente con el desarrollo de esta competencia clave, aportando su propia experiencia y emitiendo conclusiones y opiniones con respeto al otro.

Esta competencia se relaciona con la comprensión de los hechos históricos y sociales más relevantes del contexto del alumnado. En este sentido, la aproximación a diferentes propuestas artísticas (CE1) (CE2) supone comprender la importancia del entorno cultural y artístico, e incorporarlo a la construcción de la propia identidad.

Implica una reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida acorde con los Objetivos del Desarrollo Sostenible, que ayuden a comprender las relaciones entre las personas y el entorno. La perspectiva multicultural de las propuestas artísticas implica la necesidad de comprensión y respeto por todas las culturas e ideologías. Asimismo, en las relaciones interpersonales (CE6), esta competencia se trabajará desde el trato asertivo a las opiniones ajenas, con conocimiento y respeto por las normas de convivencia, el buen uso de recursos respetando la normativa vigente y la construcción de una identidad física y virtual respetuosa y sostenible (CE5).

La competencia emprendedora se desarrolla al utilizar estrategias creativas que permiten entrenar la mirada y el pensamiento para analizar y evaluar el entorno. Este análisis puede hacerse a través de múltiples canales, incluyendo las propuestas artísticas (CE1), en tanto que posibilitan conexiones con la realidad, especialmente desde la contemporaneidad (CE2). La competencia emprendedora está presente en el proceso de planificación de las producciones y procesos de creación, en la toma de decisiones sobre su desarrollo y las conclusiones de la experimentación, tanto en proyectos individuales como colectivos (CE5) (CE6), utilizando destrezas creativas en el planteamiento y búsqueda de soluciones.

La competencia en conciencia y expresión culturales se vincula a todas las Competencias Específicas de Educación Plástica y Visual, puesto que el hecho de entender la relevancia del entorno cultural y artístico es inherente a la construcción de la identidad y el compromiso social. Esto se consigue mediante la exposición a los aspectos fundamentales del patrimonio y la cultura visual y audiovisual (CE1) (CE2), así como a sus intencionalidades, tanto en la apreciación como en la experimentación individual o colectiva (CE4) (CE6). Para ello, el conocimiento de la terminología específica y los campos semánticos básicos vinculados (CE3) serán necesarios para la investigación, justificación y difusión de la experiencia artística (CE5). Por un lado, en el momento de la percepción y acceso a las mismas, el alumnado reconoce y respeta los aspectos fundamentales del patrimonio y

se inicia en el disfrute y conocimiento de las especificidades e intencionalidades de diferentes manifestaciones culturales y artísticas. Por otro, en el momento de la experimentación, enriquece y construye su identidad a través de la expresión y utiliza con creatividad distintas representaciones y expresiones artísticas.

4. Saberes básicos

4.1 Introducción

Para definir los saberes esenciales se ha partido de las competencias específicas que se deben adquirir al finalizar la educación primaria. Se han seleccionado aquellos que se consideran fundamentales, que no únicos, teniendo en cuenta que, a partir de ahí, el profesorado dispone de un margen de autonomía para incluir todo aquello que su contexto educativo requiera o sea potencialmente deseable.

Los saberes se han organizado en base a dos dimensiones fundamentales. El primer bloque, "Percepción y análisis" describe la experiencia de apreciación y acercamiento a diferentes propuestas artísticas del entorno y de la cultura visual y audiovisual, y se distribuye en "Exploración e interpretación del entorno" y "Alfabetización visual y audiovisual". En los distintos apartados se aborda el patrimonio artístico y la cultura visual contemporánea como referentes, los entornos digitales y presenciales mediante los que se puede acceder a ellos y la terminología básica, así como los elementos configuradores de la percepción y la comunicación visual y audiovisual.

El segundo bloque: "Experimentación y creación" se divide en "La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación" que se refiere a la dimensión más procedimental de la materia vinculada al trabajo personal, tanto individual como colectivo, y "La experiencia artística: procesos de trabajo", que especifica el trabajo colaborativo en proyectos colectivos. En los distintos apartados se abordan las técnicas, materiales y formatos, las aplicaciones digitales y sus ámbitos de aplicación, el proceso creativo, la documentación gráfica de procesos y la creación artística como experiencia social.

4.2 Bloque 1. Percepción y análisis.

B.1.1. Exploración e interpretación del entorno CE1, CE2, CE3, CE5	1º ciclo 1º y 2º	2º ciclo 3º y 4º	3º ciclo 5ª y 6ª
G1. Patrimonio histórico-artístico y cultura visual contemporánea:			
Patrimonio histórico-artístico. Manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales:			
Patrimonio histórico-artístico local: exploración y análisis.	x	x	x
Patrimonio histórico-artístico autonómico: exploración y análisis.		x	x
Patrimonio histórico-artístico universal: exploración y análisis.			x
Elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual:			
Los elementos básicos del lenguaje visual en manifestaciones artísticas de diferentes épocas y estilos.	x	x	x

Posibilidades expresivas y comunicativas de los elementos básicos del lenguaje visual en manifestaciones artísticas plásticas y visuales de diferentes épocas y estilos.		x	x
Los elementos básicos del lenguaje audiovisual y sus posibilidades expresivas y comunicativas en imágenes fijas y en movimiento.			x
Contemporaneidad artística:			
Características fundamentales de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.	x	x	x
Cualidades expresivas de los formatos, soportes y materiales de las prácticas artísticas contemporáneas.		x	x
Procesos de trabajo: la forma al servicio de la idea. La creación artística como proceso de investigación.			x
Profesiones relacionadas con el mundo de las artes plásticas, visuales y audiovisuales.	x	x	x
G2. Actitudes:			
Estrategias de recepción activa.	x	x	x
Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.	x	x	x
Respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas y visuales en entornos físicos y virtuales.	x		
Atención y respeto en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales. El valor del silencio en la atención y apreciación.		x	
Atención, respeto, interés y participación en la exploración de manifestaciones artísticas plásticas, visuales y audiovisuales en entornos físicos y virtuales. El valor del silencio en la atención y apreciación.			x
G3. Entornos digitales:			
Estrategias de búsqueda y filtrado de información.	x	x	x
Normas básicas de protección de datos y licencias de uso en soportes y recursos digitales.			x
Recursos digitales básicos para las artes plásticas, visuales y audiovisuales.	x	x	x

G4. Utilización de la terminología básica para la expresión de la experiencia de apreciación:			
Para la expresión de la experiencia de exploración de propuestas culturales y artísticas.	x	x	x
Para la expresión de las ideas, emociones y experiencias derivadas de la exploración de propuestas culturales y artísticas.		x	x
Para la descripción formal de propuestas culturales y artísticas.			x

B1.2. Alfabetización visual y audiovisual CE1, CE2, CE3	1º ciclo 1º y 2º	2º ciclo 3º y 4º	3º ciclo 5ª y 6ª
G1. Percepción visual:			
Tipos de percepción sensorial en la exploración del entorno: óptica, acústica y háptica.	x		
Grados de iconicidad de las imágenes: imagen realista, figurativa y abstracta.		x	
Organización del campo visual. Leyes básicas: semejanza, figura-fondo, proximidad, simetría, continuidad, dirección común, simplicidad, igualdad y cierre.			x
Aspectos interpretativos del proceso perceptivo: creencias, conocimientos previos y emociones.			x
G2. Comunicación visual y audiovisual:			
El proceso comunicativo: emisor, receptor, mensaje.	x		
El proceso comunicativo: código y canal. La diversidad de canales de comunicación.		x	
Funciones de la imagen: estética, informativa, exhortativa, expresiva.			x
La imagen fija: formato, encuadres, composición. La imagen digital: mapa de bits e imagen vectorial. La imagen en movimiento: ángulos y movimientos de cámara.			x
Cultura visual y audiovisual: la imagen en el mundo contemporáneo. Estrategias de lectura e interpretación.			x
G3. Lenguaje visual y audiovisual: elementos configuradores:			

El punto, la línea y el plano como elementos expresivos. Formas orgánicas y formas geométricas. Formas planas y formas volumétricas Texturas. Colores primarios y secundarios.	x		
Las formas geométricas básicas: cuadrado, triángulo y círculo. La circunferencia. Polígonos regulares y sólidos geométricos básicos. Texturas naturales y artificiales, táctiles y visuales. Colores complementarios. Gammas cromáticas.		x	
Usos expresivos y culturales del color en medios visuales y audiovisuales. Esquemas compositivos básicos.			x

4.3 Bloque 2. Experimentación y creación.

B2.1. La experiencia artística: técnicas y materiales de expresión gráfico-plástica y de creación visual y audiovisual. Ámbitos de aplicación. CE1, CE2, CE4, CE5	1º ciclo 1º y 2º	2º ciclo 3º y 4º	3º ciclo 5ª y 6ª
G1. Técnicas y materiales:			
Técnicas bidimensionales secas, húmedas y grasas. Técnicas mixtas y experimentales. Técnicas tridimensionales. Cualidades sensoriales, expresivas y comunicativas.	x	x	x
Materiales y soportes. Material reciclado. Criterios de sostenibilidad.	x	x	x
Manejo de herramientas básicas para el trazado del dibujo geométrico.		x	x
Utilización de trazados geométricos básicos en la elaboración de diseños, composiciones creativas e ilustraciones.		x	x
Procedimientos fotográficos analógicos y digitales básicos.			x
Producción audiovisual: principios básicos. Animación: herramientas y técnicas básicas. El cine como forma de narración. Géneros y formatos. Origen y evolución.			x
G2. Formatos y materiales de la contemporaneidad artística:			
Instalación. Land Art.	x		
Arte urbano. Intervención artística en espacios públicos.		x	
Videocreación. Arte de acción.			x

Propuestas multidisciplinares y multimodales.			x
G3. Aplicaciones digitales:			
Aplicaciones interactivas para la expresión gráfico-plástica.	x		
Aplicaciones interactivas para el dibujo geométrico.		x	
Programas y dispositivos básicos de captura y tratamiento de imágenes fijas y registro y edición básica de imágenes en movimiento.			x
G4. Ámbitos de aplicación:			
Producciones plásticas y visuales a través del lenguaje de la pintura, la escultura, el dibujo, y las artes decorativas.	x	x	x
Producciones plásticas y visuales a través del lenguaje de la arquitectura, el diseño, la ilustración, y la publicidad.		x	x
Producciones plásticas, visuales y audiovisuales a través del lenguaje de la fotografía, el cómic, y el cine. Producciones multidisciplinares y multimodales.			x

B2.2. La experiencia artística: procesos de trabajo CE4, CE5, CE6	1º ciclo 1º y 2º	2º ciclo 3º y 4º	3º ciclo 5ª y 6ª
G1. Las fases del proceso creativo:			
Generación de ideas y creación.	x	x	x
Investigación y creación.		x	x
Evaluación.			x
G2. Documentación gráfica de procesos:			
Portafolios de evidencias del proceso creativo.	x	x	x
Cartografías de aprendizaje. Mapas visuales (<i>Visual Thinking</i>).		x	x
Infografías sencillas.			x
G3. Terminología básica para la expresión de la experiencia de creación:			
Relativa a técnicas, materiales y ámbitos de aplicación de la expresión gráfico-plástica.	x	x	x

Relativa a técnicas, materiales y ámbitos de aplicación del dibujo geométrico.		x	x
Relativa al lenguaje y ámbitos de aplicación de la creación audiovisual.			x
G4. Actitudes:			
Esfuerzo, fuerza de voluntad. Capacidad de concentración. Resiliencia, superación de obstáculos y fracasos.	x	x	x
Respeto por la diversidad de ideas y producciones ajenas y utilización de un vocabulario inclusivo básico.	x	x	x
Tenacidad y constancia en la realización y consecución de las distintas tareas.	x	x	x
Cuidado de espacios y materiales de trabajo.	x	x	x
G5. La creación artística como experiencia social: proyectos artísticos colectivos:			
Generación de ideas: creatividad en la elaboración de ideas y en la toma de decisiones.	x	x	x
Consenso, respeto y empatía a las aportaciones de las compañeras y compañeros en el proceso de trabajo colectivo. Sensibilidad y comprensión hacia los puntos de vista ajenos.		x	x
Investigación: búsqueda y análisis de referentes.			x
Distribución de tareas: roles en el desarrollo de un proyecto artístico colectivo. Funciones y cometidos.	x	x	x
Creación: diseño y producción de la propuesta. Cooperación y responsabilidad en la parte individual para contribuir a un objetivo común y a la cohesión del grupo.	x	x	x
Evaluación: resultados en relación a los objetivos iniciales del proyecto. Análisis y propuestas de mejora.			x

5. Situaciones de aprendizaje para el conjunto de las competencias del área

A continuación, se presentan algunos principios relevantes que deberían tenerse en cuenta a la hora de diseñar situaciones de aprendizaje para la práctica docente de Educación Plástica y Visual. Las situaciones de aprendizaje ponen en relación las competencias específicas con procedimientos y contextos de aprendizaje deseables.

El aprendizaje de los saberes básicos propios de la materia debería establecerse en forma de andamiaje que afiance contenidos adquiridos en cursos previos incorporándolos de forma natural en propuestas nuevas, evitando repetir conceptos año tras año.

Teniendo en cuenta que las situaciones de aprendizaje han de conectarse con los desafíos del Siglo XXI, en el contexto de la materia de Educación Plástica se deben relacionar y justificar los referentes que se utilizan en base a su conexión con ejes y temáticas de trascendencia social vinculadas a los retos del presente, como son: el consumo responsable, la resolución pacífica de los conflictos, la valoración de la diversidad personal y cultura, el respeto al medioambiente y la gestión de residuos, o la vida saludable entre otros.

Además, han de tener en cuenta la diversidad personal y cultural incluyendo en los relatos de aula los *microrrelatos*, es decir aquellos de colectivos minorizados (perspectiva multicultural, de género). Esto se plantea como una oportunidad para ampliar referentes y explorar los matices que proporciona introducir multiplicidad de miradas y respuestas a retos que son comunes.

Por otro lado, para la cuestión de la sostenibilidad, y en conexión con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, se recomienda la incorporación de materiales sostenibles y reciclados en el aula. En este sentido se trataría no solo de utilizarlos sino de reflexionar en torno a su uso, consumo y al significado que proporcionan en las creaciones de aula.

Para poder integrar las experiencias personales del alumnado podemos detonar los procesos de aprendizaje partiendo de situaciones cotidianas y de vivencias compartidas, estableciendo los vínculos pertinentes con los saberes básicos y las competencias específicas del área.

Incorporar referentes de la cultura visual y audiovisual (como imágenes de redes sociales o publicidad) garantiza la conexión con intereses y con aprendizajes que el alumnado ya posee pero que no vincula con los contenidos del aula. Esto permite desdibujar el límite entre el centro educativo como único espacio educador y el exterior como fuente de experiencias desvinculadas de la escuela.

Por otro lado, partir de la cultura local para poco a poco ir incorporando otras formas culturales es una manera de garantizar el desarrollo de una identidad cultural cada vez más rica en conexiones y de valores de tolerancia y respeto.

Para contemplar otros contextos educativos que ayuden a dar sentido al aprendizaje en el lugar de su realización, podemos utilizar espacios del centro educativo más allá del aula de referencia para así fomentar el sentimiento de pertenencia en el alumnado, intentando que se sienta parte de un colectivo y reforzar así su autoestima. También podemos explorar las posibilidades del contexto más cercano (barrio, pueblo, ciudad) y establecer relación con los agentes culturales del entorno. En este sentido podemos propiciar la participación de creadores y creadoras en el centro (mediante programas de residencias artísticas o invitación a profesionales vinculados al mundo de la creación).

Contar en los centros educativos con la figura de un/a coordinador/a o mediador/a cultural, que favorezca la participación del alumnado del centro en actividades culturales y artísticas del entorno, puede ser una manera de afianzar la presencia de la cultura y de las propuestas culturales del entorno en los centros.

El aula de Educación Plástica no debería ser un lugar exclusivamente para “hacer” sino también para pensar, conectar, relacionar, estudiar, debatir, en definitiva para estimular la reflexión y el pensamiento crítico y divergente. Las propuestas de aula deben ser abiertas, de respuesta múltiple, y no suponer necesariamente la uniformidad de los productos finales, en el caso de que los haya, para favorecer la inclusividad y la heterogeneidad ocasionadas por las diferentes personalidades, inquietudes, contextos y vivencias del alumnado.

Fomentar los procesos de investigación en los que se reflexione en torno a las ideas y referentes socioculturales que el alumnado va adquiriendo es imprescindible para crear propuestas que vayan más allá de la manualidad y se conformen como experiencias pedagógicas significativas. La alfabetización visual implica educar la mirada, y para ello tenemos que instaurar la pedagogía de la sospecha en relación a las imágenes que nos rodean y preguntarnos constantemente acerca de sus posibles significados. La gestión crítica de la búsqueda y selección de la información en los procesos

de aprendizaje es fundamental para que el alumnado comprenda que las imágenes que consumen diariamente están cargadas de significados y de intencionalidades.

El desarrollo del pensamiento crítico y divergente permite enfrentarse a otras situaciones de manera creativa por lo que los procesos de reflexión inherentes a la práctica artística en el contexto del aula garantizan aprendizajes transferibles a otras situaciones en su día a día o a otras áreas de conocimiento.

Las situaciones de aprendizaje han de incluir necesariamente elementos emocionales por la capacidad que tienen para interferir y determinar los procesos de aprendizaje. En ese sentido el cuidado de los espacios de trabajo, el uso respetuoso de los mismos, de manera que los sientan como espacios propios, puede ayudar a crear experiencias más conectadas con el alumnado y sus necesidades afectivas.

Se debe garantizar el acceso al aprendizaje del conjunto del alumnado aplicando los principios del Diseño Universal de Aprendizaje, atendiendo las dimensiones física, cognitiva, sensorial y emocional.

Es recomendable justificar de manera asertiva las opiniones relativas al trabajo del alumnado, fomentando el refuerzo positivo y la adecuación de las apreciaciones a los objetivos de la propuesta y no a valoraciones personales desvinculadas de esta.

El respeto por los tiempos de trabajo y sus distintos ritmos supone aceptar la incertidumbre como parte ineludible del aprendizaje. Para ello, los tiempos de trabajo amplios favorecen el diseño de secuencias didácticas que permiten explorar todas las fases del proceso creativo y valorar el error como una oportunidad para aprender.

Es importante tener en cuenta que en la etapa de primaria la educación plástica y visual ha de centrarse en el desarrollo de hábitos de percepción, de experimentación y participación, además del desarrollo de destrezas manuales o técnicas, y por tanto las consideraciones que planteemos no deberían evaluar estas últimas en exclusiva. Además, debemos emplear un lenguaje inclusivo e igualitario que integre la diversidad inherente a los grupos con los que trabajamos y facilitar momentos para compartir ideas y opiniones de manera asertiva.

Debemos incentivar hábitos de constancia y autoexigencia, y el placer por la consecución de objetivos reales. Es importante que el alumnado se vea capaz de terminar los procesos y tomar consciencia del propio aprendizaje fomentando la reflexión, por lo que debemos programar tareas viables, flexibles y adaptadas a sus capacidades.

Para fomentar otras formas de representación se recomienda la utilización de estrategias de pensamiento visual en la conceptualización de contenidos curriculares, así como en la organización y planificación de proyectos o registro de evidencias en procesos de aprendizaje.

Por último, el desarrollo de proyectos artísticos colectivos (ver C.E. 6) fomenta la participación y el diálogo implicando al alumnado en procesos de trabajo que requieren cooperación. Se debe potenciar la llegada a acuerdos por medios dialogados fomentando la cultura democrática y la oralidad en la expresión de opiniones, posicionamientos y emociones, y la recepción de ideas ajenas.

6. Criterios de evaluación.

6.1 Competencia específica

Explorar propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual, a través de diferentes canales y contextos, desarrollando hábitos de percepción activa.

4º primaria (segundo ciclo)	6º primaria (tercer ciclo)
1.1. Mostrar interés, curiosidad y respeto hacia diferentes propuestas artísticas del entorno patrimonial y de la cultura visual y audiovisual presente en los distintos contextos en los que se lleva a cabo la experiencia de apreciación.	1.1. Distinguir diferentes propuestas artísticas del entorno a través de los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual.
1.2. Clasificar las distintas propuestas artísticas atendiendo a los diferentes canales a través de los cuales las percibimos.	1.2. Interpretar diferentes propuestas artísticas del patrimonio y de la cultura visual y audiovisual, teniendo en cuenta los distintos contextos en los que se generan.
1.3. Identificar elementos básicos de contenido en propuestas artísticas mediante la apreciación del entorno patrimonial cercano y de la cultura visual y audiovisual.	1.3. Relacionar los elementos característicos de la cultura local con otras formas culturales, mostrando una actitud abierta y respetuosa y valorando la diversidad.

6.2 Competencia específica 2.

Reconocer y valorar las características fundamentales de la contemporaneidad artística mediante la percepción de diferentes obras y la experimentación directa.

4º primaria (segundo ciclo)	6º primaria (tercer ciclo)
2.1. Apreciar la diversidad y heterogeneidad de propuestas artísticas contemporáneas mostrando una actitud de respeto superando prejuicios.	2.1. Identificar los formatos y materiales propios de la contemporaneidad artística, en propuestas creativas propias y ajenas, desde una perspectiva multicultural e integradora.
2.2. Incorporar el uso de algunos formatos y materiales propios de la contemporaneidad artística en sus propias creaciones.	2.2. Experimentar con las posibilidades comunicativas de los lenguajes contemporáneos en propuestas artísticas creativas sencillas en las que se establezcan relaciones significativas entre ideas, materiales y formatos.
2.3. Reconocer las distintas temáticas en las obras artísticas contemporáneas estableciendo relaciones sencillas con los retos y circunstancias del presente.	2.3. Valorar la labor de las creadoras y creadores en su contribución a la sociedad actual, relacionando su trabajo y los mensajes de la creación artística contemporánea con los retos y circunstancias del presente.

6.3 Competencia específica 3.

Emplear de manera adecuada la terminología específica del área relativa a elementos configurativos, formatos, técnicas y materiales en la expresión de las experiencias de apreciación y creación artística.

4º primaria (segundo ciclo)	6º primaria (tercer ciclo)
3.1 Participar activamente en los distintos momentos de expresión en la experiencia de apreciación y creación artística utilizando un vocabulario adecuado y respetuoso.	3.1. Describir las diferentes obras e imágenes empleando correctamente el vocabulario específico del área en la experiencia de apreciación artística incorporando medios orales, textuales y estrategias de pensamiento visual.
3.2 Emplear el vocabulario básico del área identificando elementos configurativos, formatos, técnicas y materiales en distintas propuestas artísticas.	3.2. Aplicar la terminología adecuada para describir las propias creaciones artísticas argumentando las decisiones adoptadas en relación a formatos, técnicas y materiales.
3.3 Mostrar una actitud respetuosa con las diferentes opiniones emitidas sobre producciones artísticas.	3.3. Expresar de manera asertiva y respetuosa opiniones derivadas de las experiencias de apreciación y creación artística.

6.4 Competencia específica 4.

Experimentar con los elementos básicos del lenguaje visual y audiovisual, así como con diferentes técnicas y materiales, expresando ideas, sentimientos y emociones en la elaboración de producciones artísticas individuales o colectivas.

4º primaria (segundo ciclo)	6º primaria (tercer ciclo)
4.1. Hacer un uso adecuado de los materiales, herramientas y espacios de trabajo en el proceso de elaboración de propuestas artísticas.	4.1. Incorporar los conocimientos derivados de los referentes explorados como estímulo en las propias producciones creativas.
4.2. Emplear distintas técnicas y materiales experimentando con sus cualidades expresivas en producciones artísticas creativas sencillas.	4.2. Seleccionar las técnicas, materiales y elementos de contenido más adecuados para la expresión de ideas, sentimientos y emociones en las diferentes producciones artísticas creativas.
4.3. Desarrollar hábitos de constancia y esfuerzo en los procesos de trabajo finalizando las propuestas artísticas iniciadas.	4.3. Utilizar materiales no convencionales en la creación artística buscando aquellos más adecuados a lo que se pretende transmitir incorporando criterios de sostenibilidad.

6.5 Competencia específica 5.

Utilizar de manera guiada recursos digitales aplicados a la búsqueda de información y a la creación artística, haciendo un uso responsable de acuerdo con la normativa vigente.

4º primaria (segundo ciclo)	6º primaria (tercer ciclo)
5.1. Buscar, de manera guiada y responsable, información y recursos artísticos en medios digitales, respetando la normativa vigente.	5.1. Aplicar las normas básicas de protección de datos, de autoría y licencias de uso en la búsqueda de información y en los procesos de creación artística digitales.
5.2. Respetar las indicaciones a la hora de buscar información o crear propuestas artísticas digitales.	5.2. Contrastar las diferentes informaciones halladas durante el proceso de búsqueda sobre cuestiones artísticas seleccionando aquellas más relevantes y más fieles a la realidad.
5.3. Iniciarse en el uso de recursos digitales básicos para desarrollar creaciones artísticas visuales o audiovisuales sencillas.	5.3. Emplear de manera guiada diferentes recursos digitales básicos de producción gráfica y audiovisual adecuándose a la intencionalidad representativa y a los objetivos de la actividad artística planteada.

6.6 Competencia específica 6.

Participar en las diferentes fases de un proceso creativo colaborativo con actitud inclusiva, asumiendo diferentes roles en el desarrollo de producciones visuales y audiovisuales sencillas.

4º primaria (segundo ciclo)	6º primaria (tercer ciclo)
C6.1. Asumir sin prejuicios diferentes roles en el desarrollo de producciones artísticas colaborativas mostrando interés y respeto por las distintas funciones a desempeñar.	C6.1. Cooperar en la planificación de una producción artística colectiva proponiendo objetivos, fases, roles, necesidades materiales y técnicas y espacios de trabajo.
C6.2. Colaborar de manera guiada en el desarrollo de un producto artístico final satisfactorio que cumpla con los objetivos mínimos establecidos.	C6.2. Contribuir de manera eficaz a la consecución de un producto creativo comprendiendo e integrando las funciones asignadas y participando del objetivo común.

<p>C6.3. Expresar inquietudes, dudas e incertidumbres empleando estrategias comunicativas básicas, de manera asertiva y respetuosa durante el proceso de desarrollo de las distintas producciones artísticas visuales o audiovisuales.</p>	<p>C6.3. Comprometerse por igual con las distintas fases del proceso creativo desde la idea inicial hasta la consecución y difusión de un producto visual o audiovisual satisfactorio.</p>
<p>C6.4. Desarrollar de manera guiada propuestas creativas, registrando los procesos de trabajo y compartiendo el resultado.</p>	<p>C6.4. Desarrollar propuestas creativas, registrando los procesos de trabajo de manera textual, gráfica y/o audiovisual y compartiendo el resultado.</p>