

A thick dark blue vertical bar runs down the left side of the page. A blue arrow points to the right from this bar, containing the text "[Fecha]".

[Fecha]

PROGRAMACIÓN
ARTS AND CRAFTS
(PLÁSTICA) PRIMARIA
CURSO 2021- 2022

Several thin, curved lines in dark blue and light grey originate from the bottom left and sweep upwards and to the right.

Eva

EVA MARÍA CASTRO WAGO

CONTENIDO

1.	DISEÑO CURRICULAR.....	2
1.1.	CURRÍCULO	2
1.2.	OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA	2
1.3.	COMPETENCIAS BÁSICAS	4
1.4.	CONTRIBUCIÓN DE LA MATERIA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.....	9
1.5.	OBJETIVOS DEL ÁREA	12
1.6.	CONTENIDOS DEL ÁREA	13
1.7.	CONTENIDOS DEL ÁREA DE ARTS AND CRAFTS POR CURSO . TABLAS	14
2.	LA EVALUACIÓN	20
2.1.	LA EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO.....	20
2.4.	EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS.....	22
3.	PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.....	30
3.2.	LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA INGLESA	32
3.3.	TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES	32
3.4.	TRABAJO COLABORATIVO Y POR PROYECTOS	33
3.5.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	33
	ANEXO 1.....	¡Error! Marcador no definido.

1. DISEÑO CURRICULAR

1.1. CURRÍCULO

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa define el currículo en su artículo 6 como la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas y etapas educativas. El currículo, así definido, queda integrado por los siguientes constituyentes:

- a. Los **objetivos**, que constituyen los logros que el alumno debe alcanzar al finalizar el proceso educativo, como resultado de las experiencias de enseñanza-aprendizaje intencionalmente planificadas a tal fin.
- b. Las **competencias** o capacidades para aplicar de forma integrada una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones y otros componentes sociales y de comportamiento, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.
- c. Los **contenidos** o conjuntos de conocimientos, habilidades, estrategias, destrezas y actitudes que permiten la adquisición de las competencias y conducen al logro de los objetivos. En la etapa de Educación Primaria los contenidos se organizan en asignaturas que se agrupan en áreas, con un carácter global e integrador.
- d. La **metodología didáctica**, que comprende tanto la descripción de las prácticas docentes como la organización del trabajo de los docentes.
- e. Los **criterios de evaluación** del grado de adquisición de las competencias y del logro de los objetivos. Constituyen el referente para evaluar el aprendizaje de los alumnos. Los criterios de evaluación definen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr. Responden directamente a lo que se pretende conseguir en cada área.
- f. Los **estándares de aprendizaje evaluables**. Representan una formulación concreta y específica de los criterios de evaluación que permite definir lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada área. Deben permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Tienen que ser observables, medibles y evaluables ya que contribuyen y facilitan el diseño de pruebas estandarizadas y comparables.

1.2. OBJETIVOS DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA

El currículo básico establece los siguientes objetivos para la etapa de Educación Primaria:

- a. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c. Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f. Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g. Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias Naturales, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k. Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar

las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

- l.** Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m.** Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n.** Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

1.3. COMPETENCIAS BÁSICAS

La actual reforma educativa, siguiendo las recomendaciones del Parlamento Europeo, la UNESCO y la OCDE, entre otras organizaciones, apuesta por una formación basada en la adquisición de competencias clave para el aprendizaje permanente que permitan al alumno alcanzar un pleno desarrollo personal, social y profesional.

Siguiendo estas recomendaciones, el diseño curricular incorpora y conceptualiza el término competencia como la capacidad de ejecutar tareas diversas de forma adecuada en respuesta a demandas complejas. La competencia supone la aplicación, de forma integrada, de una combinación de destrezas, conocimientos, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr un “saber hacer” que el alumno es capaz de aplicar a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales.

Tomando en consideración las recomendaciones del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, el sistema educativo español ha desarrollado una oferta de competencias, incorporándolas al currículo con el nombre de competencias básicas. Estas competencias básicas son las que toda persona precisa para la realización y el desarrollo personal, la participación en la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo.

En el diseño curricular se identifican siete competencias básicas y se describen los conocimientos, las capacidades y las actitudes esenciales vinculadas a cada una de ellas:

a. Comunicación lingüística (CL)

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Esta visión de la competencia en comunicación lingüística vinculada con prácticas sociales determinadas ofrece una imagen del individuo como agente comunicativo que produce, y no sólo recibe mensajes a través de la lengua extranjera con distintas finalidades. Valorar la relevancia de esta afirmación en la toma de decisiones educativas

supone optar por metodologías activas de aprendizaje (aprendizaje basado en tareas y proyectos, en problemas, en retos, etcétera), frente a opciones metodológicas más tradicionales.

La competencia en comunicación lingüística representa una vía de conocimiento y contacto con la diversidad cultural que implica un factor de enriquecimiento para la propia competencia y que adquiere una particular relevancia en el caso de las lenguas extranjeras. Por tanto, un enfoque intercultural en la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas implica una importante contribución al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística del alumnado.

Esta competencia constituye un objetivo de aprendizaje permanente a lo largo de toda la vida. Por ello, para que se produzca un aprendizaje satisfactorio de las lenguas, es determinante que se promuevan unos contextos de uso de lenguas ricos y variados, en relación con las tareas que se han de realizar y sus posibles interlocutores, textos e intercambios comunicativos.

La competencia en comunicación lingüística es también un instrumento fundamental para la socialización y el aprovechamiento de la experiencia educativa, por ser una vía privilegiada de acceso al conocimiento dentro y fuera de la escuela. De su desarrollo depende, en buena medida, que se produzcan distintos tipos de aprendizaje en distintos contextos, formales, informales y no formales.

Esta competencia se inscribe en un marco de actitudes y valores que el individuo pone en funcionamiento: el respeto a las normas de convivencia; el ejercicio activo de la ciudadanía; el desarrollo de un espíritu crítico; el respeto a los derechos humanos y el pluralismo; la concepción del diálogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas en todos los ámbitos; una actitud de curiosidad, interés y creatividad hacia el aprendizaje y el reconocimiento de las destrezas inherentes a esta competencia (lectura, conversación, escritura, etcétera) como fuentes de placer relacionada con el disfrute personal y cuya promoción y práctica son tareas esenciales en el refuerzo de la motivación hacia el aprendizaje.

b. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)

La competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología inducen y fortalecen algunos aspectos esenciales de la formación de las personas que resultan fundamentales para la vida. En una sociedad donde el impacto de las matemáticas, las ciencias y las tecnologías es determinante, la consecución y sostenibilidad del bienestar social exige conductas y toma de decisiones personales estrechamente vinculadas a la capacidad crítica y visión razonada y razonable de las personas. A ello contribuyen la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Las competencias básicas en ciencia y tecnología son aquéllas que proporcionan un acercamiento al mundo físico y a la interacción responsable con él desde acciones, tanto individuales como colectivas, orientadas a la conservación y mejora del medio natural, decisivas para la protección y mantenimiento de la calidad de vida y el progreso de los pueblos. Estas competencias contribuyen al desarrollo del pensamiento científico, pues incluyen la aplicación de los métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas, que conducen a la adquisición de conocimientos, el contraste de ideas y la aplicación de los descubrimientos al bienestar social.

Para el adecuado desarrollo de las competencias en ciencia y tecnología resulta necesario abordar los saberes o conocimientos científicos relativos a la física, la química, la biología, la geología, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan de conceptos, procesos y situaciones interconectadas. Se requiere igualmente el fomento de destrezas que permitan utilizar y manipular herramientas y máquinas tecnológicas, así como utilizar datos y procesos científicos para alcanzar un objetivo; es decir, identificar preguntas, resolver problemas, llegar a una conclusión o tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.

Las competencias en ciencia y tecnología capacitan a ciudadanos responsables y respetuosos que desarrollan juicios críticos sobre los hechos científicos y tecnológicos que se suceden a lo largo de los tiempos, pasados y actuales. Estas competencias han de capacitar, básicamente, para identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana – personal y social – análogamente a como se actúa frente a los retos y problemas propios de la actividades científicas y tecnológicas. Asimismo, estas competencias incluyen actitudes y valores relacionados con la asunción de criterios éticos asociados a la ciencia y a la tecnología, el interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico; así como el sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.

c. Competencia digital (CD)

La competencia digital es aquélla que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

La adquisición de esta competencia requiere actitudes y valores que permitan al usuario adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías,

su apropiación y adaptación a los propios fines y la capacidad de interaccionar socialmente en torno a ellas. Se trata de desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso. Por otra parte, la competencia digital implica la participación y el trabajo colaborativo, así como la motivación y la curiosidad por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías.

d. Aprender a aprender (AA)

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje.

En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

Respecto a las actitudes y valores, la motivación y la confianza son cruciales para la adquisición de esta competencia. Ambas se potencian desde el planteamiento de metas realistas a corto, medio y largo plazo. Al alcanzarse las metas aumenta la percepción de auto-eficacia y la confianza, y con ello se elevan los objetivos de aprendizaje de forma progresiva. Las personas deben ser capaces de apoyarse en experiencias vitales y de aprendizaje previas con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en otros contextos, como los de la vida privada y profesional, la educación y la formación.

e. Competencias sociales y cívicas (SC)

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad –entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja–, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social. Se trata, por lo tanto, de aunar el interés por profundizar y garantizar la participación en el funcionamiento democrático de

la sociedad, tanto en el ámbito público como privado, y preparar a las personas para ejercer la ciudadanía democrática y participar plenamente en la vida cívica y social gracias al conocimiento de conceptos y estructuras sociales y políticas y al compromiso de participación activa y democrática.

Las actitudes y valores inherentes a esta competencia son aquellos que se dirigen al pleno respeto de los derechos humanos, incluida la igualdad como base de la democracia, y la apreciación y la comprensión de las diferencias existentes entre los sistemas de valores vinculados a diferentes creencias religiosas o grupos culturales y/o étnicos. Esta actitud implica manifestar el sentido de pertenencia a la propia localidad, al propio país, a Europa, en general, y al mundo; y la voluntad de participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles, sea cual sea el sistema de valores adoptado. También incluye manifestar el sentido de la responsabilidad y mostrar comprensión y respeto de los valores compartidos que son necesarios para garantizar la cohesión de la comunidad, basándose en el respeto de los principios democráticos. La participación constructiva incluye también las actividades cívicas y el apoyo a la diversidad y la cohesión sociales y al desarrollo sostenible, así como la voluntad de respetar los valores y la intimidad de los demás y la recepción reflexiva y crítica de la información procedente de los medios de comunicación.

f. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE)

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto. Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye igualmente el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.

Esta competencia es determinante en la formación de futuros ciudadanos emprendedores, contribuyendo así a la cultura del emprendimiento. Su adquisición requiere el desarrollo de actitudes y valores como: la predisposición a actuar de una forma creadora e imaginativa; el autoconocimiento y la autoestima; la autonomía o independencia, el interés y esfuerzo y el espíritu emprendedor. Se caracteriza por la iniciativa, la pro-actividad y la innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional. También está relacionada con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos, ya sean personales o establecidos en común con otros, incluido el ámbito laboral.

g. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

El desarrollo de esta competencia supone actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio. Exige asimismo valorar la libertad de expresión, el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades y la realización de experiencias artísticas compartidas. A su vez, conlleva un interés por participar en la vida cultural y, por tanto, por comunicar y compartir conocimientos, emociones y sentimientos a partir de expresiones artísticas.

1.4. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

El carácter troncal del área de la Educación Plástica hace que participe, en mayor o menor grado, en el desarrollo de todas de las competencias básicas. A continuación se reseñan las contribuciones más importantes:

- **Competencia en comunicación lingüística. (CL)**

El área de Educación Plástica comprende diversas formas de expresión y representación mediante las cuales los niños aprenden, expresan y comunican distintos aspectos de su mundo. La Educación Plástica a través de una lengua extranjera contribuye al desarrollo de la competencia comunicativa de una manera directa, completando, enriqueciendo y llenando de nuevos matices comprensivos y expresivos esta capacidad comunicativa general. La lengua extranjera es utilizada como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. El alumnado describe y da opiniones sobre su producción artística y la de los demás argumenta sus tomas de decisión, implicándose en actividades de lenguaje oral.

- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)**

Para el adecuado desarrollo de las competencias en expresión plástica resulta necesario abordar los saberes o conocimientos científicos relativos a las ciencias de la naturaleza, las matemáticas y la tecnología, los cuales se derivan

de conceptos, procesos y situaciones interconectadas. Los contenidos del área de Educación Plástica, relacionados con la educación y expresión artística y la comprensión del mundo que nos rodea y su representación visual en diferentes soportes, contribuyen de forma decisiva al desarrollo de dichas competencias.

A través de la Educación Plástica, los alumnos se familiarizan con conceptos relacionados con la geometría, las medidas y escalas y las herramientas matemáticas, desarrollan una sensibilización especial en la observación y representación del mundo natural que nos rodea, así como un conocimiento más cercano del mundo urbano y tecnológico a nuestro alrededor.

La adquisición de estas competencias se va consolidando mediante el acercamiento al mundo que nos rodea y el conocimiento de la evolución histórica del conocimiento científico. Muchos de los aprendizajes que se desarrollan en Educación Plástica giran en torno a la interacción del ser humano con la representación del mundo tal como es, así como la familiarización con la expresión cultural de las personas que habitan el planeta y lo han habitado a lo largo de la Historia.

El área de Educación Plástica promueve el desarrollo de actitudes y valores relacionados con el interés por la ciencia, el apoyo a la investigación científica y la valoración del conocimiento científico; así como el sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.

- **Competencia digital. (CD)**

El área de Educación Plástica permite iniciar a los alumnos en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para buscar información y para tratarla y presentarla, así como para realizar composiciones figurativas y abstractas, utilizando diferentes representaciones y expresiones artísticas, iniciándose en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales en soporte digital.

En esta área se incluyen, de forma explícita, contenidos que hacen referencia a la utilización y consulta de documentos en los que la información se presenta en diferentes códigos, formatos y lenguajes y requiere, en consecuencia, diferentes procedimientos para su comprensión. Asimismo, se fomenta el uso de las TIC para la recogida de información y la presentación de resultados, incidiendo especialmente en el conocimiento y la puesta en práctica de las medidas de protección y seguridad personal que deben acompañar a su utilización.

- **Aprender a aprender. (AA)**

El área de Educación Plástica incluye conceptos que ayudan a los alumnos y alumnas a aprender de forma autónoma, fomentando la observación, la búsqueda de información, la toma de decisiones, la organización, memorización y recuperación de la información y la reflexión sobre el propio proceso de

aprendizaje. Asimismo, anima al alumnado a trabajar en equipo en un ambiente de cooperación.

En el área de Educación Plástica, se fomenta la recuperación del conocimiento previo y la toma de conciencia de lo que se necesita aprender para desarrollar su

sensibilidad y capacidad artística. Se anima al contacto y experimentación con distintos materiales y técnicas artísticas y la exploración de diferentes medios, formas, texturas y espacios. Una constante utilización en el área de técnicas para aprender, así como de técnicas para trabajar en equipo, favorecen el desarrollo de la competencia para aprender a aprender.

- **Competencias sociales y cívicas. (SC)**

Por su naturaleza inherentemente vinculada a la cultura, la comunicación visual y la expresión artística, la Educación Plástica ayuda significativamente a conocer el mundo en que vivimos y a comprender nuestro entorno y la evolución de la Humanidad. En la actualidad, la comunicación visual es un instrumento indispensable para comprender el mundo que nos rodea y sus cambios, así como para desarrollar actitudes responsables sobre aspectos relacionados con la sociedad y el mundo que nos rodea. El área incluye conceptos artísticos que ayudan a los alumnos a conocer e interpretar la realidad. La labor en esta área, pretende desarrollar una actitud de comunicación visual y social en la que se valoren las relaciones interpersonales e interculturales, fomentando el trabajo en grupo, las relaciones con los iguales y la cooperación. Dichas actitudes están en la base de una ciudadanía responsable, solidaria y participativa.

- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEE)**

El área incluye contenidos directamente relacionados con el desarrollo del conocimiento de uno mismo y sus posibilidades y metas, así como de la autonomía, la iniciativa personal y la toma de decisiones. El trabajo en equipo y la realización de proyectos conllevan la planificación y el establecimiento de objetivos y metas, la evaluación de las propias posibilidades y limitaciones, la adopción de una actitud flexible hacia el cambio y la innovación, la asunción de riesgos, la búsqueda de soluciones y el desarrollo de destrezas para trabajar en grupo, tales como la empatía, la valoración de las ideas de otros, la negociación, la asertividad y la cooperación.

- **Conciencia y expresiones culturales. (CEC)**

A través del área de Educación Plástica, los alumnos hacen uso de sus habilidades y sensibilidad para la creación artística, tanto individual como en grupo, siendo conscientes de la necesidad de valorar las contribuciones propias y también la de otros. Asimismo, se fomenta el uso de la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de medios artísticos

múltiples y de diversa naturaleza.

1.5. OBJETIVOS DEL ÁREA

Las manifestaciones artísticas son aportaciones inherentes al desarrollo de la humanidad. El proceso de aprendizaje en el ser humano no puede estar alejado del desarrollo de sus facetas artísticas, que le sirven como un medio de expresión de sus ideas, pensamientos y sentimientos. Al igual que ocurre con otros lenguajes, el ser humano utiliza el lenguaje plástico para comunicarse con el resto de seres humanos.

Desde esta perspectiva, entender, conocer e investigar desde edades tempranas los fundamentos de la expresión artística va a permitir al alumnado el desarrollo de la atención, la percepción, la inteligencia, la memoria, la imaginación y la creatividad. Además, el conocimiento plástico permitirá el disfrute del patrimonio cultural y artístico, al valorar y respetar las aportaciones que se han ido añadiendo al mismo.

Los alumnos y alumnas son personas del siglo XXI y no pueden estar alejados del conocimiento de las tecnologías propias de este siglo; así pues, también va a aprender a utilizar, de forma responsable, las posibilidades que las Tecnologías de la Información y la Comunicación ofrecen para el desarrollo de las capacidades artísticas en el alumnado.

El área de Educación Artística comprende diversas formas de expresión y representación mediante las cuales el niño aprende, expresa y comunica distintos aspectos de su mundo interior y de la realidad exterior. De ahí que su enseñanza sea eminentemente práctica y su metodología consista básicamente en proporcionar al alumno conocimientos y claves para el desarrollo de su sentido estético y, fundamentalmente, herramientas y técnicas para la expresión.

La enseñanza práctica de las artes plásticas permite tanto una aproximación a las técnicas de la expresión audiovisual (fotografía, cine y vídeo) como a la artística propiamente dicha (dibujo, pintura y escultura). La sensibilidad artística y la capacidad de expresión de los alumnos se desarrollan por la práctica artística, pero también a través del conocimiento de las referencias culturales ligadas a la historia de las artes.

El primero de los bloques de la Educación Plástica, la Educación Audiovisual, está referido al estudio de la imagen en todas sus manifestaciones, tanto visual como audiovisual, en el que cobran una gran relevancia las aportaciones que las Tecnologías de la Información y la Comunicación realizan al mundo de la imagen. El segundo bloque denominado Educación Artística hace referencia al conjunto de conceptos y procedimientos que tradicionalmente han estado asociados al área. El último bloque, incluye el desarrollo desde el punto de vista gráfico de los saberes adquiridos desde el área de matemáticas en el apartado de geometría.

Teniendo en cuenta las consideraciones anteriores, la enseñanza de las Educación Plástica tendrá como **objetivos de área** el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Diferenciación entre imágenes fijas y en movimiento. La fotografía, el cartel, el comic y el cine de animación.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda, creación y difusión de imágenes.
- Utilización de los elementos básicos del dibujo (punto, línea y plano). Uso y características del color.
- Técnicas del dibujo y de la pintura. Realización de obras plásticas haciendo uso de diferentes materiales. Utilización de las tecnologías.
- Realización de obras tridimensionales haciendo uso de diferentes materiales.
- Familiarización con las obras artísticas más relevantes del patrimonio artístico español. Los grandes pintores españoles. Museos y exposiciones.
- Utilización de la regla milimetrada, la escuadra, el cartabón y el compás para el trazado de líneas paralelas y perpendiculares, ángulos de diferentes medidas, segmentos, mediatrices y círculos.

1.6. CONTENIDOS DEL ÁREA

Los **contenidos del área** de Educación Plástica se han estructurado en tres bloques que giran alrededor de algunos conceptos fundamentales: la educación audiovisual, la expresión artística y el dibujo geométrico. Estos conceptos facilitan el establecimiento de relaciones entre los diferentes contenidos. Su tratamiento permite avanzar en la adquisición de las ideas de la Educación Plástica, en su organización y estructuración, como un todo articulado y coherente.

BLOQUE 1:

EDUCACIÓN AUDIOVISUAL

- Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos.
- Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.

BLOQUE 2:**EXPRESIÓN ARTÍSTICA**

- Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.
- Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.
- Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.
- Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.
- Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.
- Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.

BLOQUE 3:**DIBUJO GEOMÉTRICO**

- Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de Matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos.
- Iniciarse en el conocimiento y manejo de los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico manejándolos adecuadamente.

1.7 CONTENIDOS DEL ÁREA DE ARTS AND CRAFTS POR CURSO .TABLAS POR UNIDADES.**1º de Primaria :**

UNIT	CONCEPTS	PROJECTS
1.Shapes and lines	Lines:curved,wavy,zigzag. <ul style="list-style-type: none">• Shapes: circle, square, triangle, rectangle	<ul style="list-style-type: none">• Make a school with lines and shapes.

	• CLIL link: School	
2. Patterns	• Patterns: repeated lines, shapes, colours • CLIL link: The senses •	Make a leaf pattern.
UNIT	CONCEPTS	PROJECTS
3.Lines and colours .	• Primary colours: blue, red, yellow • Secondary colours: green, orange, purple	• Draw and colour a picture of your body with lines and shapes.
REVIEW 1 Art in my home.	• Lines, shapes, patterns, light and dark colours. • CLIL link: The home	• Group project: Make a house.
4. Texture.	• Portraits • Textures: hard, soft, rough, smooth. • CLIL link: Food	• Make a portrait with fruit and vegetables.
5. Forms.	• Sculpture • Forms: sphere, cube, cylinder, pyramid. • CLIL link: Animals.	• Make an animal mask with forms.
6. More shapes.	• Geometric shapes: circle, square, triangle, rectangle, oval • Natural shapes • CLIL link: Plants •	• Make a garden with shapes
REVIEW 2 : ART IN MY WORLD.	• Lines, shapes, colours, textures, forms • CLIL link: Water and air	Make a “Kandinsky garden” with water.
BUILDINGS	• Symmetry • CLIL link: The neighbourhood.	• Make a building that is the same on both sides.
LANDSCAPES	• Space: front, middle and back • Prints • CLIL link: Landscapes.	• Make a landscape with paper.
MORE COLOURS	Mosaics • Warm colours: orange, red, yellow • Cool colours: blue, green, purple. • CLIL link: The Sun.	• Make a Sun mosaic.
REVIEW 3 :Recycled Art	Recycled materials, lines, shapes and forms, warm and cool colours, front, middle and back. • CLIL link: Materials	• Group project: Make puppets and a stage.

2º de Primaria :

UNITS	CONCEPTS	PROJECTS
1.Lines and shapes	<ul style="list-style-type: none">• Lines, geometric shapes• The human body	<ul style="list-style-type: none">• Draw a self-portrait
2. Natural shapes	<ul style="list-style-type: none">• Natural shapes• Food	<ul style="list-style-type: none">• Make a picture imitating a food canvas painting.
3.Colours	<ul style="list-style-type: none">• Primary and secondary colours• CLIL link: Animals	<ul style="list-style-type: none">• Make an animal habitat
REVIEW 1: Art in nature	<ul style="list-style-type: none">• Lines, shapes, coloursCLIL link: Insects.	<ul style="list-style-type: none">• Group project: Create interesting insects.
4. Texture	<ul style="list-style-type: none">• Textures: hard, rough, soft, smooth ,bumpy, prickly• CLIL link: Plants	<ul style="list-style-type: none">• Make a tissue paper Sunflower.
5. Forms	<ul style="list-style-type: none">• Forms: 3-D forms , sphere, cube, cylinder, pyramid, cone.• CLIL link: Water.	<ul style="list-style-type: none">• Make a tin foil ice sculpture.
6. Patterns	<ul style="list-style-type: none">• Patterns: lines, shapes, colours.• CLIL link: The Sun.	<ul style="list-style-type: none">• Make a painting of a Sun.Inspirated on V. Van Gogh
REVIEW 2: Art in the city	<ul style="list-style-type: none">• Shapes, forms, patterns, primary and secondary colours.• CLIL link: The city.	<ul style="list-style-type: none">• Group project: Make a building with shapes, forms and patterns.
7. Pottery	<ul style="list-style-type: none">• Decoration, patterns• CLIL link: Materials.	<ul style="list-style-type: none">• Make and decorate a thumb pot.
8. Movement	<ul style="list-style-type: none">• Movement: forwards, backwards, sideways.• CLIL link: Forces.	<ul style="list-style-type: none">• Make a windmill.
9. More colours	<ul style="list-style-type: none">• Warm colours, cool colours• CLIL link: Electricity	<ul style="list-style-type: none">• Design clothes with warm and cool colours
REVIEW 3 :Photography	<ul style="list-style-type: none">• Photography• CLIL link: Recycle	<ul style="list-style-type: none">Recycle old magazines to make a city landscape collage.

3º de Primaria :

Units	Concepts	Projects
1. Self-portraits	<ul style="list-style-type: none">• Self-portraits: shape, size, proportion• CLIL link: Living things	<ul style="list-style-type: none">• Look in a mirror and draw a self-portrait. See and copy Picasso's portraits .
2. Still life	<ul style="list-style-type: none">• Still life: mixing primary and secondary colours• CLIL link: The senses	<ul style="list-style-type: none">• Mix colours to make a colourful guitar.
3. Collages	<p>Collages :imitating face and body shapes</p> <ul style="list-style-type: none">• CLIL link: The body	<p>Make a collage of your face and body with newspapers.</p>
REVIEW 1: Art in nature	<ul style="list-style-type: none">• Lines, shapes, colours, texture• CLIL link: Animals	<ul style="list-style-type: none">• Group project: Make an animal poster.
4 .Mosaics	<ul style="list-style-type: none">• Mosaics: patterns, geometric shapes• CLIL link: Plants	<ul style="list-style-type: none">• Make a mosaic flower with geometric shapes.
5. Near and far	<ul style="list-style-type: none">• Foreground, middle ground, background• Objects near and far• CLIL link: Habitat	<ul style="list-style-type: none">• Make a habitat
6. Kites	<ul style="list-style-type: none">• Geometric shapes, organic lines• CLIL link: Water and air	<ul style="list-style-type: none">• Make a carp kite
REVIEW 2: Landscapes	<ul style="list-style-type: none">• Patterns, near and far, forms• CLIL link: Landscapes	<ul style="list-style-type: none">• Group project: Make a Landscape
7. Land art	<ul style="list-style-type: none">• Organic lines, shapes and forms, natural materials.• CLIL link: The Earth	<ul style="list-style-type: none">• Make a rock animal
8. Inventions	<ul style="list-style-type: none">• Observation of Nature, balance• CLIL link: Transport	<ul style="list-style-type: none">• Make a paper plane
9. Illustration	<ul style="list-style-type: none">• Illustrations: movement	<ul style="list-style-type: none">• Create a comic strip

	lines, characters • CLIL link: Work	
10. Buildings	<ul style="list-style-type: none"> • Lines, shapes, colours, patterns, near and far, space. • Building design • CLIL link: The city 	• Group project: Plan and make a building.

4º de Primaria :

<u>UNITS</u>	<u>Concept</u>	<u>Project</u>
1. Still life	<ul style="list-style-type: none"> • The elements of art: lines, shapes, colours, Patterns. • CLIL link: Food 	• Draw a still life
2 Portraits	<ul style="list-style-type: none"> • Portraits: position of the head, facial expressions. • CLIL link: The body 	• Create a plasticine head .
3. Puzzle Art	<ul style="list-style-type: none"> • Complementary colours • CLIL link: Animals 	• Design an animal puzzle
REVIEW 1 Rose window	<ul style="list-style-type: none"> • Patterns, complementary colours, position * CLIL link: Plants 	• Group project: design and make a stained glass window
4. Nightscape	<ul style="list-style-type: none"> • Movement • CLIL link: Our planet 	• Design and construct a mobile
5. Light and reflection	<ul style="list-style-type: none"> • Light, reflection, symmetry. • CLIL link: Energy 	• rainbow reflection pattern with a cd .
<u>6.</u> Recycled Art	<ul style="list-style-type: none"> • Geometric and organic forms • Materials • CLIL link: Machines 	• Construct a recycled robot.
REVIEW 2 Hot air balloons	<ul style="list-style-type: none"> • Movement, reflection, forms • CLIL link: Matter 	• Group project: Create a hot air balloon
7. Landscapes	<ul style="list-style-type: none"> • Perspective lines, depth in space • CLIL link: Living together 	• Paint a landscape. Copy V. Van Gogh's landscape paintings .
8. Seascapes	<ul style="list-style-type: none"> • Horizontal and vertical lines • CLIL link: Our country 	• Create a seascape
9. Sculpture	<ul style="list-style-type: none"> • Asymmetrical balance CLIL link: Population 	• Construct an asymmetrical family sculpture

<u>REVIEW 3:Games</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Perspective, horizontal and vertical lines, asymmetrical balance • CLIL link: History 	<ul style="list-style-type: none"> • Group project: Plan and design a board game
-----------------------	--	---

5º de Primaria :

UNIT	Concepts	Project
1. Friendly figures	<ul style="list-style-type: none"> • Figure drawing, proportion 	<ul style="list-style-type: none"> • Draw a picture of a friend.
2. Exploring size	<ul style="list-style-type: none"> • Models, scale 	<ul style="list-style-type: none"> • Make a scale model of a Treasure chest with cardboard.
3. Lots of lines	<ul style="list-style-type: none"> • Sketches, contour lines 	<ul style="list-style-type: none"> • Draw lines to create a 3D artwork.
Review :Elements of art	Line,shape,form,color	Make a chart resume with examples . Create a work with them.
4. Changing colours	<ul style="list-style-type: none"> • Sculpture, tints and shades 	<ul style="list-style-type: none"> • Construct a cardboard cow parade.
5. Showing shadows	<ul style="list-style-type: none"> • Landscape, light, shadows 	<ul style="list-style-type: none"> • Make a shadow maker.
6 Light and dark	<ul style="list-style-type: none"> • Still life, shades, shadows 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint a realistic still life
Review :Van Gogh Art	Colours and shadows	.Van Gogh's Starry night project.
7 Close up and far away	<ul style="list-style-type: none"> • Prints, space 	<ul style="list-style-type: none"> • Make a landscape print
8 Going, going, gone	<ul style="list-style-type: none"> • Cityscape, depth, volume, vanishing point 	<ul style="list-style-type: none"> • Paint a realistic cityscape
9. Points of view	<ul style="list-style-type: none"> • Photography, points of view 	<ul style="list-style-type: none"> • Make an artwork with two points of view.
Review :Building project	Space,volume	Make a building

6º de Primaria :

UNIT	Concepts	Project
1. Personal profile	• Concepts	• Create a 3D profile of a classmate
2. Make it shine	• Proportion	• Paint a still life with different textures.
3. Inside my room	• Perspective lines, interiors	• Draw a room in an art Museum.
Review : Project Early modern art	• Proportion, texture, perspective	• Design a room using perspective lines
4 Colourful expressions	• Colour schemes	• Construct a paper coil pot
5 Lots of dots	• Depth, volume, pointillism	• Paint a dotted mandala.
6 In any shape or form	• Geometric and organic shapes and forms, technical drawing.	Make a Piet Mondrian's sketch.(Abstract Art)
Review :Modern art	• Colour, depth	• Make a Cubist project
7 What's so important	• Emphasis, lines, colour, shape, form	• Create a diptych with different focal points
8 Look again	• Two point perspective	• Make a pop-up cityscape
9 Seeing is believing	• Repetition	• Make a picture frame
<u>Review</u> : Contemporary Art	• Murals	• Make an end of year mural

2. LA EVALUACIÓN

2.1. LA EVALUACIÓN DEL PROCESO EDUCATIVO

La evaluación es un instrumento al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje que forma parte de la actividad del aula, y tiene como fin orientar la regulación de los procesos de enseñanza en función de su adaptación a los procesos de aprendizaje de los alumnos. En la etapa de Educación Primaria, la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado es **continua y global** y tiene en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas. Se presta especial atención durante la etapa a la atención personalizada de los alumnos, la realización de diagnósticos precoces y el establecimiento de mecanismos de refuerzo para lograr el éxito escolar. En el contexto del proceso de evaluación continua, cuando el progreso de un alumno o alumna no sea

el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

La legislación actual propone nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La **competencia** supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

El área de Educación Plástica se encuentra integrada en el bloque de asignaturas específicas, en el que se garantizan los conocimientos y competencias que permitan adquirir una formación sólida y continuar con aprovechamiento las etapas posteriores en aquellas asignaturas que deben ser comunes a todo el alumnado. Los referentes para la comprobación del grado de adquisición de las competencias y el logro de los objetivos de la etapa en las evaluaciones continua y final de la asignatura de Educación Plástica son los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

Los **criterios de evaluación** son el referente específico para evaluar el aprendizaje del alumnado. Describen aquello que se quiere valorar y que el alumnado debe lograr, tanto en conocimientos como en competencias, y responden a lo que se pretende conseguir en la asignatura.

Los **estándares de aprendizaje evaluables** son especificaciones de los criterios de evaluación que permiten definir los resultados de aprendizaje, y que concretan lo que el alumno debe saber, comprender y saber hacer en cada asignatura. Son observables,

medibles y evaluables y permitir graduar el rendimiento o logro alcanzado. Su diseño contribuye y facilita la elaboración de pruebas estandarizadas y comparables.

Los criterios y estándares de evaluación que se establecen en el currículo suponen una formulación evaluable de las capacidades expresadas en los objetivos generales de la Educación Primaria, asociadas a los contenidos fundamentales de esta área, y muestran las competencias que el alumnado debe adquirir.

Al finalizar el tercer curso de Educación Primaria se realiza una evaluación individualizada a todos los alumnos, con el fin de comprobar el grado de dominio de las destrezas, capacidades y habilidades en expresión y comprensión oral y escrita, cálculo y resolución de problemas en relación con el grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística y de la competencia matemática. Asimismo, al finalizar el sexto curso de Educación Primaria, se realizará una evaluación individualizada a todos los alumnos, en la que se comprobará el grado de adquisición de la competencia en comunicación lingüística, de la competencia matemática y de las competencias básicas

en ciencia y tecnología, así como el logro de los objetivos de la etapa.

Junto con la evaluación del aprendizaje de los alumnos, que tiene un carácter continuo y global, y atendiendo a las áreas que constituyen del currículo, los profesores deben evaluar, también, los **procesos de enseñanza** y la propia práctica docente en relación con el logro de los objetivos educativos del currículo. Igualmente es preciso efectuar la evaluación del proyecto curricular de centro y de la programación docente, así como el desarrollo del currículo en cuanto a su adecuación a las necesidades educativas del centro y a las características específicas de los alumnos.

2.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN, ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES Y COMPETENCIAS BÁSICAS

Los criterios de evaluación que establece el currículo para el área de Educación Plástica están organizados en cinco grandes bloques: *la educación audiovisual, la expresión artística y el dibujo geométrico*. Son los siguientes:

BLOQUE 1: EDUCACIÓN AUDIOVISUAL	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS BÁSICAS
CE1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo patrones aprendidos.	
<ul style="list-style-type: none">EA1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y la clasifica.	CMCT, CEC
CE2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir	

de los conocimientos adquiridos.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.1. Analiza de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas atendiendo al tamaño, formato, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...). 	CMCT, CEC, CL
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.2. Conoce la evolución de la fotografía del blanco y negro al color, de la fotografía en papel a la digital, y valora las posibilidades que ha proporcionado la tecnología. 	CMCT, CEC, CD
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.3. Reconoce los diferentes temas de la fotografía. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.4. Realiza fotografías, utilizando medios tecnológicos, analizando posteriormente si el encuadre es el más adecuado al propósito inicial. 	CMCT, CEC, CD
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.5. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos en los utilizando la tipografía más adecuada a su función. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.6. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic. 	CL, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.7. Reconoce el cine de animación como un género del cine y comenta el proceso empleado para la creación, montaje y difusión de una película de animación, realizado tanto con la técnica tradicional como la técnica actual. 	CMCT, CEC, CD
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.8. Realiza sencillas obras de animación para familiarizarse con los conceptos elementales de la creación audiovisual: guión, realización, montaje, sonido. 	CMCT, CEC
CE3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos. 	CMCT, CEC, CD
<ul style="list-style-type: none"> • EA3.2. Conoce las consecuencias de la difusión de imágenes sin el consentimiento de las personas afectadas y respeta las decisiones de las mismas. 	SC
<ul style="list-style-type: none"> • EA3.3. No consiente la difusión de su propia imagen cuando no considera adecuados los fines de dicha difusión. 	SC
BLOQUE 2: EXPRESIÓN ARTÍSTICA	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS BÁSICAS

CE1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.		
<ul style="list-style-type: none"> EA1.1. Utiliza el punto, la línea y el plano al representar el entorno próximo y el imaginario. 		CMCT, CEC
CE2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual.		
<ul style="list-style-type: none"> EA2.1. Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones. 		CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> EA2.2. Clasifica y ordena los colores primarios (magenta, cian y amarillo) y secundarios (verde, violeta y rojo) en el círculo cromático y los utiliza con sentido en sus obras.. 		CMCT, CEC, AA
<ul style="list-style-type: none"> EA2.3. Analiza y compara las texturas naturales y artificiales, así como las texturas visuales y táctiles siendo capaz de realizar trabajos artísticos utilizando estos conocimientos. 		CMCT, CEC, SIEE
<ul style="list-style-type: none"> EA2.3. Analiza y compara las texturas naturales y artificiales, así como las texturas visuales y táctiles siendo capaz de realizar trabajos artísticos utilizando estos conocimientos. 		CMCT, CEC, SIEE
<ul style="list-style-type: none"> EA2.4. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción. 		CMCT, CEC, AA
<ul style="list-style-type: none"> EA2.5. Distingue el tema o género de obras plásticas. 		CMCT, CEC, SC
CE3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.		
<ul style="list-style-type: none"> EA3.1. Utiliza las técnicas dibujísticas y/o pictóricas más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso. 		CEC, SIEE
<ul style="list-style-type: none"> EA3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas. 		CEC, SC
<ul style="list-style-type: none"> EA3.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos. 		CEC, CL
CE4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación y de internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así		

como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido. 	CEC, AA, SIEE
CE5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final. 	CEC
CE6. Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA6.1. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas patrimonio de la humanidad. 	CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA6.2. Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que en ellos se exponen. 	CEC, SC
<ul style="list-style-type: none"> • EA6.3. Conoce alguna de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y artesanos y disfrutando como público en la observación de sus producciones. 	SC, CEC

BLOQUE 3: DIBUJO GEOMÉTRICO	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS BÁSICAS
CE1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.1. Identifica los conceptos de horizontalidad y verticalidad utilizándolo en sus composiciones con fines expresivos. 	CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.2. Traza, utilizando la escuadra y el cartabón, rectas paralelas y perpendiculares. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.3. Utiliza la regla considerando el milímetro como unidad de medida habitual aplicada al dibujo técnico. 	CMCT, CEC

<ul style="list-style-type: none"> • EA1.4. Suma y resta de segmentos utilizando la regla y el compás. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.5. Calcula gráficamente la mediatriz de un segmento utilizando la regla y el compás. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.6. Traza círculos conociendo el radio con el compás. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.7. Divide la circunferencia en dos, tres, cuatro y seis partes iguales utilizando los materiales propios del dibujo técnico. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.8. Aplica la división de la circunferencia a la construcción de estrellas y elementos florales a los que posteriormente aplica el color. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.9. Continúa series con motivos geométricos (rectas y curvas) utilizando una cuadrícula facilitada con los instrumentos propios del dibujo técnico. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.10. Suma y resta ángulos de 90, 60, 45 y 30 grados utilizando la escuadra y el cartabón. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.11. Analiza la realidad descomponiéndola en formas geométricas básicas y trasladando la misma a composiciones bidimensionales. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.12. Identifica en una obra bidimensional formas geométricas simples. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.13. Realiza composiciones utilizando formas geométricas básicas sugeridas por el profesor. 	CMCT, CEC
<ul style="list-style-type: none"> • EA1.14. Conoce y comprende el término de escala y es capaz de aplicarlo cambiando la escala de un dibujo sencillo mediante el uso de una cuadrícula. 	CMCT, CEC
CE2. Iniciarse en el conocimiento y manejo de los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico manejándolos adecuadamente.	
<ul style="list-style-type: none"> • EA2.1. Conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de los instrumentos de dibujo valorando la precisión en los resultados. 	CEC, AA

2.1. EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS

En el Anexo 1 de este documento incluimos una plantilla denominada *Rúbrica de Evaluación de Competencias* que nos permite evaluar el grado de adquisición de las competencias básicas indicando el nivel de calificación que va adquiriendo el alumno. En la rúbrica se indica cada una de las competencias básicas seguidas de su desglose en indicadores. A la hora de evaluar con las rúbricas, se recomienda calificar, en primer lugar, cada uno de los indicadores o aquellos en los que se haya centrado el profesor,

obteniendo así una visión global de la competencia para evaluarla seguidamente.

En el proceso de evaluación hemos identificado cinco niveles de calificación, y para su registro aconsejamos la siguiente escala cualitativa ordenada de menor a mayor: Insuficiente (IN): No conseguido; Suficiente (SU): conseguido con nivel bajo en los diferentes ámbitos; Bien (BI): conseguido con nivel medio; Notable (NT): conseguido con nivel alto, y Sobresaliente (SB): ampliamente conseguido.

Los indicadores en los que se han desglosado las competencias básicas, que incluimos en la plantilla, y que nos permiten demostrar la competencia real del alumno para esta materia, son los que indicamos a continuación:

COMPETENCIA:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL)

CL1. Comunica mensajes simples de forma verbal y escrita.

CL2. Comunica opiniones, ideas, emociones y experiencias de forma coherente.

CL3. Habla, escucha y participa en diálogos y debates de forma clara y organizada. Presenta información oralmente, usando destrezas lingüísticas y no lingüísticas y adaptando la forma de comunicación a diferentes tipos de contexto.

CL4. Usa el lenguaje como forma de resolver conflictos, evitando expresiones sexistas, discriminatorias y despectivas.

CL5. Obtiene información de fuentes orales y escritas, incluyendo Internet. Usa la lectura como recurso para aprender sobre otras sociedades, culturas y periodos históricos.

CL6. Redacta diferentes tipos de textos cortos con diferentes intenciones comunicativas.

CL6. Redacta diferentes tipos de textos cortos con diferentes intenciones comunicativas.

CL7. Se comunica con un grado creciente de competencia en una lengua extranjera.

COMPETENCIA:

**COMPETENCIA MATEMÁTICA, CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA
(CMCT)**

CMCT1. Expresa información matemática (números, medidas, símbolos, etc.) de forma clara y precisa. Usa diferentes tipos de gráficos y diagramas para representar e interpretar información de la vida cotidiana.

CMCT2. Usa las matemáticas para interpretar información y resolver problemas en situaciones cotidianas.

CMCT3. Comprende los conceptos matemáticos de cantidad, espacio, forma, cambio e interrelación.

CMCT4. Aplica el método científico: formula y prueba hipótesis, hace observaciones, obtiene y analiza datos y sugiere y comunica conclusiones.

CMCT5. Hace uso del pensamiento crítico y procesos de razonamiento para resolver problemas, obtener información y evaluar la validez de un argumento.

CMCT6. Hace uso del conocimiento del cuerpo humano, el mundo natural y la interacción humana con el mismo para analizar diferentes estilos de vida, adoptar hábitos físicos y mentales saludables y mostrar responsabilidad y respeto hacia otras personas y entornos.

COMPETENCIA:

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

CD1. Busca, recopila y organiza información en soporte digital. Crea y comparte contenidos.

CD2. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación para contrastar, comprobar y evaluar información.

CD3. Hace un uso responsable de las tecnologías y es consciente de los riesgos asociados a su uso.

CD4. Utiliza la tecnología para resolver problemas, tomar decisiones, trabajar en grupo y participar de manera formal e informal en comunidades de aprendizaje.

COMPETENCIA:

APRENDER A APRENDER (AA)

AA1. Es consciente del conocimiento previo, lo que se necesita aprender y las destrezas necesarias para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

AA2. Es capaz de establecer metas a corto, medio y largo plazo que resulten realistas, así como de alcanzarlas.

AA3. Usa diferentes estrategias y técnicas para optimizar el rendimiento

personal, incluyendo habilidades de estudio, trabajo en grupo, resolución de problemas, gestión del tiempo y conocimiento de distintas fuentes de información (incluyendo los recursos digitales).

AA4. Desarrolla el hábito de hacer preguntas, identificando las diversas respuestas posibles y utilizando distintas estrategias para aplicar esta información a la toma de decisiones.

AA5. Muestra perseverancia, es capaz de autoevaluarse, reconocer las propias capacidades y limitaciones, aceptar los propios errores y aprender con y de los demás.

COMPETENCIA:

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS (SC)

SC1. Está familiarizado con la forma en la que las sociedades están organizadas y cómo han evolucionado, incluyendo sus logros y limitaciones.

SC2. Es consciente de la existencia de diferentes puntos de vista y piensa de forma crítica sobre situaciones reales, utilizando el diálogo como medio para mejorar la comprensión y resolver conflictos. Es capaz de expresar las propias ideas y escuchar las de otros; es capaz de identificarse con otros.

SC3. Comprende las principales características de las sociedades actuales, incluyendo su creciente naturaleza plural; es consciente de las contribuciones que diferentes culturas han hecho al progreso humano.

SC4. Está familiarizado con los valores sociales y hace uso de ellos para construir un sistema personal de valores que pueda ser aplicado a decisiones o conflictos. Comprende que los puntos de vista personales sólo son éticos si se basan en principios universales como los de la Declaración Universal de Derechos Humanos. Hace uso del juicio moral para tomar decisiones y respetar los derechos y deberes de la ciudadanía de forma responsable.

SC5. Reconoce las diferencias entre grupos sociales, respetando su igualdad de derechos, especialmente entre el hombre y la mujer.

SC6. Está familiarizado con las características, los valores y la organización de la sociedad democrática; reflexiona de forma crítica sobre conceptos como la democracia, la libertad, etc., con especial atención a los derechos y deberes descritos por la legislación internacional, la Constitución Española y la legislación autonómica.

COMPETENCIA:

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEE)

SIEE1. Diseña proyectos individuales y grupales, llevándolos a cabo y haciéndose responsable de ellos. Establece objetivos y es capaz de revisar planes previos, buscar soluciones e implementarlas.

SIEE2. Es capaz de evaluar posibilidades y limitaciones; conocer las distintas fases de un proyecto; planificar, tomar decisiones y evaluar lo que se ha hecho y lo que se puede mejorar.

SIEE3. Es capaz de tomar decisiones sobre actividades académicas, profesionales y de ocio, basándose en la comprensión de las propias habilidades, preferencias y proyectos.

SIEE4. Muestra una actitud flexible hacia el cambio y la innovación. Ve el cambio como una oportunidad y es capaz de adaptarse, identificar y encontrar soluciones a los problemas.

SIEE5. Desarrolla las destrezas necesarias para trabajar en grupo, incluyendo la empatía, la valoración de las ideas de los demás, la negociación, la asertividad y la cooperación.

SIEE6. Es capaz de ejercer de líder en un proyecto y desarrollar las destrezas necesarias, como la seguridad en sí mismo, la gestión de tiempo y tareas, la capacidad de adaptación, la capacidad de aserción y defensa de derechos y la asunción de riesgos.

COMPETENCIA:

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC)

CEC1. Comprende y aprecia diferentes manifestaciones artísticas y culturales, haciendo uso de ellas para el disfrute y el enriquecimiento personal.

CEC2. Hace uso de la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse a través de medios artísticos.

CEC3. Hace uso de las habilidades de trabajo en grupo para la creación artística o cultural colectiva, siendo consciente de la necesidad de apoyar y valorar las contribuciones de otros.

CEC4. Tiene un conocimiento básico de las principales técnicas y convenciones de distintos tipos de expresiones artísticas, y está familiarizado con las obras y manifestaciones más importantes de nuestra herencia cultural.

CEC5. Identifica la relación entre manifestaciones culturales y artísticas y las sociedades y personas que las han producido, relacionándolas con el conocimiento sobre el cambio de patrones en pensamiento, gusto y moda.

CEC6. Aprecia la creatividad presente en las distintas formas de expresión

artística, valorando la diversidad cultural y el diálogo intercultural, así como la necesidad de compartir experiencias artísticas.

3 . PRINCIPIOS METODOLÓGICOS.

Los principios metodológicos a seguir en el área de Plástica serán los siguientes:

- Utilización de la metodología CLIL ya que el área se imparte en inglés.
- Construcción del aprendizaje a partir de los conocimientos previos.
- Dar especial énfasis al apoyo visual, audiovisual, experimental y manipulativo y potenciar los distintos estilos de aprendizaje.
- Fomentar el aprendizaje cooperativo a través del trabajo por grupos y tareas comunicativas o manipulativas, y pequeños proyectos.
- Fomentar el uso de las TIC como herramienta de aprendizaje y fuente de conocimiento.
- Fomentar la creatividad y el espíritu crítico a partir del conocimiento de artistas que pertenecen a diferentes estilos pictóricos.

La metodología en plástica va a ser una **metodología CLIL**. La materia se imparte en inglés “Arts and Crafts”. Nuestra metodología se basa en la idea de: “**Look and Think**”. La observación del trabajo de arte es muy importante a través de la misma el alumno prestará atención al color, textura, materiales, formas, luz, perspectiva...

Al tratarse de una metodología CLIL, se trabajará el contenido de la materia con el lenguaje adecuado en inglés. Al alumno se le expondrá al nuevo lenguaje a la par que a la obra artística. Se utilizará abundante “ language scaffolding “ a través de imágenes, “concept maps” y “ frame sentences” a través del cual el profesor ajustará su lenguaje en inglés al nivel del alumno.

El alumno desarrollará la habilidad de expresarse en inglés de forma autónoma para comunicarse a través del lenguaje artístico y visual. Es muy importante facilitar a los alumnos las herramientas para ser competentes en el lenguaje que habrán de utilizar. El uso del discurso en clase es funcional. Se hará de una forma continuada, clara, natural y con una finalidad.

No sólo es una clase donde se utilice la lengua extranjera como instrumento de comunicación además, se ofrecerán los conceptos de arte existentes en el currículo en la lengua extranjera. En la clase se utilizará la lengua extranjera en situaciones reales. Por ello, el profesor utilizará abundante **scaffolding**: ayudas visuales, modelos del profesor, videos, frame sentences, mind maps, wall displays, recasting, realia, substitution frames, blogs, drilling...

En la clase de Arts and Crafts **el lenguaje** no será el objetivo, **será un instrumento** para comunicarse, introducir la tarea y realizar las actividades. El establecimiento de rutinas es importante para la organización de la clase: greetings, revise previous classes, space organization, getting the materials needed, tidying up, praising, useful expressions...

El uso de nuevas tecnologías también será importante en la clase.

Dado que se sigue la metodología de "Look and Think", los alumnos observarán, analizarán e interpretarán las obras de arte llegando a expresar los sentimientos que en ellos producen como parte del proceso de aprendizaje.

Para terminar, los alumnos elaborarán su propia obra de arte desarrollando al máximo su creatividad, esto se hará como un proyecto final de curso en el que el alumno deberá demostrar en su obra todos los contenidos aprendidos a lo largo del curso.

3. LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA INGLESA EN "ARTS AND CRAFTS".

Uno de los fines y objetivos de la Educación Primaria es adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas. Con este objetivo, el currículo de la Educación Primaria establece que ciertas asignaturas pueden ser impartidas en una lengua extranjera sin que ello suponga la modificación de los aspectos básicos del currículo.

La metodología "*Look and Think*" priorizará la comprensión y la expresión oral, así como el aprendizaje de la terminología propia del área de Educación Plástica en inglés. Para lograr un buen nivel de competencia en la segunda lengua es necesario una abundante y natural exposición al idioma. Las sesiones se desarrollan íntegramente en inglés y la lengua castellana o la lengua cooficial sólo deben utilizarse, si fuera necesario, como apoyo en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. A través de "*Look and Think*" se logra un equilibrio entre el aprendizaje de los contenidos del área y la inmersión en otro idioma. El alumno aprecia la utilidad de sus aprendizajes lingüísticos de forma inmediata y continuada, pues la lengua se utiliza en situaciones reales y que fomentan su implicación y participación.

4. TRATAMIENTO DE LOS CONTENIDOS TRANSVERSALES

El aprendizaje basado en competencias se caracteriza por su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral. En “ *Look and Think* ” están presentes todos los contenidos transversales que deben trabajarse en todas las asignaturas: la capacidad de aprender a aprender, la escucha y la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las TIC, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional. Asimismo, se fomentan la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo, el sentido crítico y el aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos; se promueve la correcta utilización de las TIC; y se **incorporaran elementos curriculares** relacionados con el *desarrollo sostenible* y el *medio ambiente, la actividad física y la dieta equilibrada y la seguridad vial*.

5. TRABAJO COLABORATIVO Y POR PROYECTOS

El trabajo colaborativo está presente a lo largo de todas las unidades en forma de actividades a nivel de grupo-clase, en grupos y en parejas y proyectos de fin de trimestre. En línea con lo que sugiere la legislación actual, estas actividades promueven las relaciones entre iguales y proporcionan pautas para la confrontación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la organización de equipos de trabajo, la distribución de responsabilidades y tareas, la ayuda mutua, etc. Las actividades de tipo grupal promueven la comunicación oral y el aprendizaje colaborativo y resultan muy motivadoras para los alumnos. Trabajar en cooperación con otros ayuda a los niños a conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas y prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía.

6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Según establece la legislación actual, en la etapa de Educación Primaria se pondrá especial énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, la atención

individualizada, la prevención de las dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades. Educar hoy supone atender a los alumnos de un modo personal, particular, diferenciado, satisfaciendo sus necesidades particulares, dando respuesta oportuna a sus características singulares y adoptando, cuando así sea preciso, las medidas de atención a la diversidad que garanticen que todos los alumnos han contado con las ayudas precisas mientras dura su escolaridad obligatoria.

Las actividades propuestas permiten distintos tipos de agrupamiento (individual, en pareja, en grupos y a nivel de grupo-clase). Encontramos, entre otras, numerosas actividades de identificación de elementos artísticos y visualización y repaso del lenguaje de las artes a través de imágenes relacionadas con texto y sonido, que permiten servir especialmente de apoyo a alumnos que presentan mayores dificultades con la lengua extranjera. **Las actividades de revisión** al final de cada unidad y la inclusión de un **diccionario visual** permiten asentar y reforzar los contenidos y el vocabulario clave de cada unidad.

7. MATERIALES .

Los materiales diversos que el profesor puede aplicar de la forma más adecuada con sus alumnos son :

- Actividades e ideas extra de revisión y refuerzo en cada sesión.
- Actividad de extensión en cada sesión.
- Sección *Material extra* para ampliar los contenidos a través de distintos tipos de actividades y recursos.
- Recursos audiovisuales para adaptarse a las distintas motivaciones, intereses, estilos y ritmos de aprendizaje: canciones ,flashcards ,enlaces web, presentaciones visuales, fotocopiables ,audio y actividades interactivas.

ANEXO 1: Plantilla de rúbrica de evaluación de competencias básicas.

INDICADORES - COMPETENCIAS	COMPETENCIAS BÁSICAS								NIVELES DE CALIFICACIÓN				
	va	ciò	op	s	en	le	st	tro	s)	IN	SU	BI	NT

						consegui do ao con nivel ao con nivel do con nivel alto ao totalmen
COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CL)						
CL1. Comunica mensajes simples de forma verbal y escrita						
CL2. Comunica opiniones, ideas, emociones y experiencias de forma coherente.						
CL3. Habla, escucha y participa en diálogos y debates de forma clara y organizada. Presenta información oralmente, usando destrezas lingüísticas y no lingüísticas y adaptando la forma de comunicación a diferentes tipos de contexto.						
CL4. Usa el lenguaje como forma de resolver conflictos, evitando expresiones sexistas, discriminatorias y despectivas.						
CL5. Obtiene información de fuentes orales y escritas, incluyendo Internet. Usa la						

[illegible][illegible]

gráficos y diagramas para representar e interpretar información de la vida cotidiana.									
CMCT2. Usa las matemáticas para interpretar información y resolver problemas en situaciones cotidianas.									
CMCT3. Comprende los conceptos matemáticos de cantidad, espacio, forma, cambio e interrelación.									
CMCT4. Aplica el método científico: forma y prueba hipótesis, hace observaciones, obtiene y analiza datos y sugiere y comunica conclusiones.									
CMCT5. Hace uso del pensamiento crítico y procesos de razonamiento para resolver problemas, obtener información y evaluar la validez de un argumento.									
CMCT6. Hace uso del conocimiento del cuerpo humano, el mundo natural y la interacción humana con el mismo para analizar									

[illegible]

[illegible]

<p>SC3. Comprende las principales características de las sociedades actuales, incluyendo su creciente naturaleza plural; es consciente de las contribuciones que diferentes culturas han hecho al progreso humano.</p>								
<p>SC4. Está familiarizado con los valores sociales y hace uso de ellos para construir un sistema personal de valores que pueda ser aplicado a decisiones o conflictos.</p> <p>Comprende que los puntos de vista personales sólo son éticos si se basan en principios universales como los de la Declaración Universal de Derechos Humanos. Hace uso del juicio moral para tomar decisiones y respetar los derechos y deberes de la ciudadanía de forma responsable.</p>								
<p>SC5. Reconoce las diferencias entre grupos sociales, respetando su igualdad de derechos,</p>								

[illegible]

[illegible]

es capaz de adaptarse, identificar y encontrar soluciones a los problemas.													
SIEE5. Desarrolla las destrezas necesarias para trabajar en grupo, incluyendo la empatía, la valoración de las ideas de los demás, la negociación, la asertividad y la cooperación.													
SIEE6. Es capaz de ejercer de líder en un proyecto y desarrollar las destrezas necesarias, como la seguridad en sí mismo, la gestión de tiempo y tareas, la capacidad de adaptación, la capacidad de aserción y defensa de derechos y la asunción de riesgos.													
INDICADORES - COMPETENCIAS	COMPETENCIAS BÁSICAS							NIVELES DE CALIFICACIÓN					
	va	cio	o	s	en	le	st	tro	s)	IN	SU	BI	NT

[illegible]

[illegible]

