

PROGRAMACIÓN DE AULA 1º EDUCACIÓN PRIMARIA

MAESTRA: Alberto José Rodríguez Bermejo

CENTRO: C.E.I.P Delicias.

CURSO ESCOLAR: 2025-2026

ÍNDICE PROGRAMACIÓN DE AULA

- 1. CONTEXTO CURRICULAR DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.**
 - 1.1. Objetivos generales de la etapa.**
 - 1.2. Competencias.**
 - 1.3. Situaciones de aprendizaje.**
 - 1.4. Criterios de evaluación.**
 - 1.5. Perfil de salida del alumnado de Educación Primaria.**
 - 1.6. Competencias específicas-criterios de evaluación.**
 - 1.7. Cómo se relacionan las competencias específicas entre sí y con las competencia clave.**
 - 1.8. Objetivos didácticos de ciclo.**
 - 1.9. Los saberes básicos/contenidos del área de en primer ciclo.**
- 2. EVALUACIÓN.**
 - 2.1. Instrumentos para la evaluación.**
 - 2.2. Evaluación de la aplicación de la programación.**
 - 2.3. Instrumentos para la personalización del aprendizaje.**

3. UNIDADES DIDÁCTICAS

- **Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas.**
- **Plan de trabajo.**
- **Sugerencia de temporalización.**
- **Programación Unidad Didáctica.**
- **Evaluación.**

CONTEXTO CURRICULAR DE LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1.1. Objetivos generales de la etapa

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, 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 por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y 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, el deporte y la alimentación 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 la empatía y 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) Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que

1.2. Competencias

La Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 2018 conceptualiza las competencias como combinaciones complejas y dinámicas de conocimientos, destrezas y actitudes, en las que:

- Los conocimientos se componen de hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos.
- Las destrezas se definen como la habilidad para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados;
- Las actitudes describen la mentalidad y la disposición para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones.

Competencias clave. Competencias clave según la Recomendación del Consejo: «aquellas que todas las personas necesitan para su realización y desarrollo personales, su empleabilidad, integración social, estilo de vida sostenible, éxito en la vida en sociedades pacíficas, modo de vida saludable y ciudadanía activa».

Las competencias clave son transversales a todas las áreas y deben orientar el aprendizaje de los alumnos. Se relacionan con las competencias específicas y con los perfiles de salida de las diferentes áreas. La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los

incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

saberes se orientan hacia un mismo fin y, a su vez, la adquisición de cada competencia contribuye a la adquisición de todas las demás.

En la LOMLOE son competencias clave las siguientes:

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

Las competencias específicas

Están vinculadas a las áreas, a los ámbitos o materias y se concretan mediante los descriptores operativos de las competencias clave. De tal modo que, de la evaluación de estas competencias, se pueda inferir, de forma directa, el grado de consecución de las competencias clave y de los objetivos de la etapa.

1.3. Situaciones de aprendizaje

Son contextos de aprendizaje, tareas y actividades interdisciplinarias, significativas y relevantes que permiten vertebrar la programación de aula e insertarla en la vida del centro educativo y del entorno para convertir a los alumnos en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y desarrollar su creatividad. Las características de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

- Conectan los distintos aprendizajes.
- Movilizan los saberes.
- Posibilitan nuevas adquisiciones.
- Permiten la aplicación a la vida real.

El currículum expresa literalmente que “Las situaciones de aprendizaje representan una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas áreas mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.”

Una situación de aprendizaje implica la realización de un conjunto de actividades articuladas que los estudiantes llevarán a cabo para lograr ciertos fines o propósitos educativos en un lapsus de tiempo y en un contexto específicos, lo que supone distintos tipos de interacciones:

- Con los integrantes del grupo y personas externas.
- Con información obtenida de diversas fuentes: bibliografía, entrevistas, observaciones, videos, etc.
- En diversos tipos de espacios o escenarios: aula, laboratorio, taller, empresas,

instituciones, organismos, obras de construcción, etc.

Estas situaciones de aprendizaje deben vincularse a situaciones reales del ámbito social o profesional en las que tienen lugar acontecimientos, hechos, procesos, interacciones, fenómenos... cuya observación y análisis resultan relevantes para adquirir aprendizajes o en las que se pueden aplicar los aprendizajes que van siendo adquiridos a lo largo del curso.

En las situaciones de aprendizaje el alumnado se constituye en el objetivo y el protagonista y tiene un papel activo y dinámico en su proceso de aprendizaje.

Las claves para el diseño de las situaciones de aprendizaje son las siguientes:

- Integrar saberes (conocimientos, destrezas y actitudes) pertenecientes a diferentes ámbitos.
- Promover la transferencia de los aprendizajes adquiridos.
- Partir de unos objetivos claros y precisos.
- Proporcionar escenarios que favorezcan diferentes agrupamientos, desde el trabajo individual al trabajo en grupos.
- Facilitar que el alumnado vaya asumiendo responsabilidades personales progresivamente y actúe de forma cooperativa en la resolución creativa de retos de diferente naturaleza.
- Implicar la producción y la interacción oral e incluir el uso de recursos auténticos en distintos soportes y formatos, tanto analógicos como digitales.
- Atender a aquellos aspectos relacionados con el interés común, la sostenibilidad o la convivencia democrática.

Finalmente, existen una serie de aspectos que deben impregnar las situaciones de aprendizaje:

- Fomento de la participación activa y razonada.
- Estímulo de la libre expresión de ideas.
- Desarrollo del pensamiento crítico y autónomo.

1.4. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación se establecen en cada área para cada ciclo de la etapa y permiten determinar el progreso en el grado de adquisición de las competencias específicas a lo largo de la etapa; es decir, se concretan a partir de dichas competencias específicas, y han de entenderse como herramientas de diagnóstico y mejora en relación con el nivel de desempeño que se espera de la adquisición de aquellas

- Estímulo de los hábitos de vida saludables y sostenibles.
- Uso seguro de las tecnologías.
- Interacción respetuosa y cooperativa entre iguales y con el entorno.
- Gestión asertiva de las emociones.

Estos criterios se formulan de un modo claramente competencial, atendiendo tanto a los productos finales esperados, como a los procesos y actitudes que acompañan su elaboración.

Para llevar a cabo la evaluación de estos criterios es necesario poner en marcha una variedad de herramientas e instrumentos de evaluación dotados de capacidad diagnóstica y de mejora.

1.5. Perfil de salida del alumnado de Educación Primaria

Competencias clave	Descriptorios operativos
Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)	CCL1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita o signada, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales. CCL2. Comprende, interpreta y valora textos orales, signados, escritos o multimodales sencillos de los ámbitos personal, social y educativo, con acompañamiento puntual, para participar activamente en contextos cotidianos y para construir conocimiento. CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual. CCL4. Lee obras diversas adecuadas a su desarrollo, seleccionando aquellas que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; reconoce el patrimonio literario como fuente de disfrute y aprendizaje individual y colectivo; y moviliza su experiencia personal y lectora para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria a partir de modelos sencillos. CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, detectando los usos discriminatorios así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
Competencia Plurilingüe (CP)	CP1. Usa, al menos, una lengua, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a necesidades comunicativas sencillas y predecibles, de manera adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a situaciones y contextos cotidianos de los ámbitos personal, social y educativo. CP2. A partir de sus experiencias, reconoce la diversidad de perfiles lingüísticos y experimenta estrategias que, de manera guiada, le permiten realizar transferencias sencillas entre distintas lenguas para comunicarse en contextos cotidianos y ampliar su repertorio lingüístico individual.

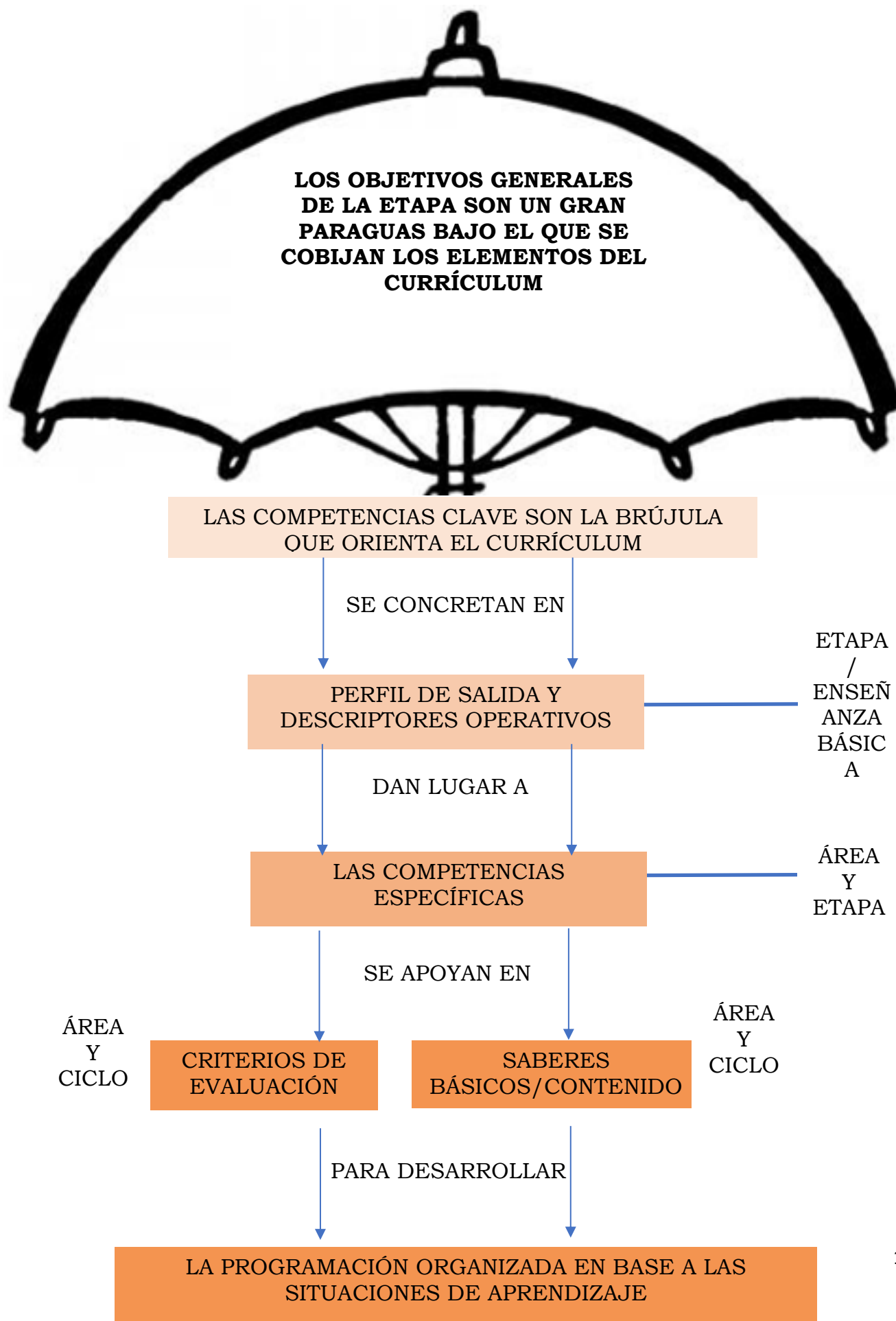
	CP3. Conoce y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en su entorno, reconociendo y comprendiendo su valor como factor de diálogo, para mejorar la convivencia.
Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e ingeniería (STEM)	STEM1. Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos, deductivos y lógicos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas. STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar algunos de los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, planteándose preguntas y realizando experimentos sencillos de forma guiada. STEM3. Realiza de forma guiada proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo, un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir. STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos. STEM5. Participa en acciones fundamentadas científicamente para promover la salud y preservar el medio ambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad practicando el consumo responsable.
Competencia digital (CD)	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos. CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza. CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento,

	comunicarse, trabajar cooperativamente y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso. CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos. CPSAA2. Conoce los riesgos más relevantes y los principales activos para la salud, adopta estilos de vida saludables para su bienestar físico y mental, y detecta y busca apoyo ante situaciones violentas o discriminatorias. CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de las demás personas, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias cooperativas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos. CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje y adopta posturas críticas cuando se producen procesos de reflexión guiados. CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
Competencia ciudadana (CC)	CC1. Entiende los hechos históricos y sociales más relevantes relativos a su propia identidad y cultura, reflexiona sobre las normas de convivencia, y las aplica de manera constructiva, dialogante e inclusiva en cualquier contexto. CC2. Participa en actividades comunitarias, en la toma de decisiones y en la resolución de los conflictos de forma dialogada y respetuosa con los procedimientos democráticos, los principios y valores de la Unión Europea y la Constitución española, los derechos humanos y de la infancia, el valor de la

	diversidad, y el logro de la igualdad de género, la cohesión social y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. CC3. Reflexiona y dialoga sobre valores y problemas éticos de actualidad, comprendiendo la necesidad de respetar diferentes culturas y creencias, de cuidar el entorno, de rechazar prejuicios y estereotipos, y de oponerse a cualquier forma de discriminación y violencia. CC4. Comprende las relaciones sistémicas entre las acciones humanas y el entorno y se inicia en la adopción de estilos de vida sostenibles, para contribuir a la conservación de la biodiversidad desde una perspectiva tanto local como global.
Competencia emprendedora (CE)	CE1. Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas. CE2. Identifica fortalezas y debilidades propias utilizando estrategias de autoconocimiento y se inicia en el conocimiento de elementos económicos y financieros básicos, aplicándolos a situaciones y problemas de la vida cotidiana, para detectar aquellos recursos que puedan llevar las ideas originales y valiosas a la acción. CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC)	CCEC1. Reconoce y aprecia los aspectos fundamentales del patrimonio cultural y artístico, comprendiendo las diferencias entre distintas culturas y la necesidad de respetarlas. CCEC2. Reconoce y se interesa por las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, identificando los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan. CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.

	CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.
--	--

1.6. La estructura curricular en Primaria



2. LA RESPUESTA DEL PROYECTO CONSTRUYENDO MUNDOS A LA LOMLOE

Nuestro propósito con el proyecto CONSTRUYENDO MUNDOS es colaborar con el profesorado para:

- Abordar juntos los desafíos que plantea la LOMLOE.
- Contribuir a educar mejores personas, con mentes despiertas que avancen hacia un mundo mejor.

Para ello:

I. Promovemos una **educación integral** orientada a formar personas...

- ✓ Indagadoras y analíticas
- ✓ Informadas y cultas
- ✓ Reflexivas y críticas
- ✓ Buenas comunicadoras
- ✓ Colaboradoras y participativas
- ✓ Comprometidas y éticas
- ✓ Creativas
- ✓ Respetuosas y con mentalidad abierta

II. Planteamos un proyecto con el foco puesto en el **desarrollo sostenible** desde el punto de vista medioambiental y social:

- ✓ Pretendemos educar ciudadanos globales, personas comprometidas consigo mismas, con los demás y con el planeta.
- ✓ Las unidades didácticas, las tareas, los proyectos, las actividades... permiten que el alumnado reflexione sobre los retos del siglo XXI y contribuya a la construcción de un mundo mejor.

III. Planificamos un **proyecto conectado con la realidad que promueve el aprendizaje**

competencial. Para ello, cada unidad didáctica se organiza en torno a una situación de aprendizaje, una experiencia de aprendizaje (problema, tema, reto...) motivadora, real y cercana al alumnado. Las unidades siguen una ruta didáctica en cuatro fases:

- ✓ Despertar de la curiosidad del alumno y tomar conciencia de la situación-problema.
- ✓ Aprendizaje de los Saberes básicos/contenidos necesarios y desarrollo de las habilidades de pensamiento.
- ✓ Paso a la acción: aplicación de lo aprendido en tareas complejas, con fuerte sentido competencial y actitudinal.
- ✓ Consolidación, valoración de lo aprendido y personalización.

IV. Proporcionamos herramientas para avanzar en el **aprendizaje personalizado**. CONSTRUYENDO MUNDOS es un proyecto completo, que permite infinitas adaptaciones para que responda a la diversidad de diferentes realidades educativas.

V. Ofrecemos una completa batería de recursos para la **evaluación formativa**. Un completo sistema de evaluación que permite evaluar todas las fases del proceso educativo, con una gran diversidad de instrumentos, incluyendo la participación del propio estudiante

VI. Integramos la **enseñanza digital** en el conjunto del proyecto, para desarrollar la competencia digital del alumnado y

también como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

- VII. Le hemos otorgado un **enfoque multidisciplinar**, ya que CONSTRUYENDO MUNDOS es un proyecto para todas las áreas de Primaria y, aunque cada una de ellas tiene sentido propio, el proyecto incluye dinámicas

interdisciplinares que contribuyen a un aprendizaje profundo y que permiten interrelacionar saberes y fortalecer los aprendizajes de las áreas instrumentales.

- VIII. Hemos **integrado los nuevos saberes de forma sencilla y natural**
- ✓ Alfabetización informacional
 - ✓ Competencias STEAM

3. CONTEXTO CURRICULAR DEL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA PARA EL PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1. Competencias específicas-descriptores-criterios de evaluación

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 1.º ciclo de Primaria
1. Explorar con curiosidad, sensibilidad y respeto manifestaciones artísticas de diferentes culturas, épocas y estilos, a través de la búsqueda y la recepción activa, relacionándolas entre sí.	1.1 Reconocer, con ayuda de sus iguales o adultos diferentes corrientes, origen, estilos y géneros más característicos básicos de las manifestaciones culturales y artísticas, especialmente las de nuestra región, evidenciando interés y respeto hacia las mismas a través de la recepción activa y la escucha atenta e incorporando la perspectiva de género. 1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas cercanas seleccionadas explorando sus características con apertura e interés.
2. Analizar diferentes manifestaciones culturales y artísticas, mediante diversos canales y medios, desarrollando el pensamiento propio y la identidad cultural.	2.1. Seleccionar estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillo, de forma colaborativa. 2.2. Identificar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés. 2.3. Investigar manifestaciones artísticas de diferentes autores y autoras locales de Extremadura desarrollando la identidad cultural.
3. Explorar las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales y multimodales, a través de la práctica instrumental, vocal y corporal, aplicando los conocimientos y recursos digitales y expresando y comunicando de manera creativa ideas, sentimientos y emociones.	3.1. Explorar de manera sencilla las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad. 3.2. Producir y compartir de manera guiada propuestas artísticas muy elementales, mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades y valorando las de los demás.
4. Colaborar e intervenir activamente en el diseño, elaboración y difusión de producciones culturales y artísticas, interpretando	4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando con interés de forma colaborativa a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y en el respeto a la diversidad.

diferentes roles en la consecución de un resultado final y valorando el proceso, con creatividad y sentimiento de pertenencia.	4.2. Tomar parte en el proceso de creación, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando respeto, interés y cuidado hacia los materiales, recursos y las producciones plásticas y visuales, tanto propias como de los/as demás. 4.3. Compartir las experiencias creativas, disfrutando del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de los/las demás.
--	--

3.2. Cómo se relacionan las competencias específicas entre sí y con las competencias clave

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA				COMPETENCIAS CLAVE							
	1	2	3	4	CCL	CP	STEM	CD	CPAA	CC	CE	CCEC
C.E.1		X	X	X	X				X	X	X	X
C.E.2	X		X	X	X				X	X	X	X
C.E.3	X	X		X	X				X		X	X
C.E.4	X	X	X		X		X	X	X		X	X

3.3. Objetivos didácticos de ciclo

C.E.1

- Acercarse a manifestaciones artísticas cercanas a su entorno de forma experiencial, mostrando interés por ellas y participando de manera sencilla en su difusión y enriquecimiento.

C.E.2.

- Realizar una revisión guiada de diferentes manifestaciones culturales, a través de medios sencillos, partiendo siempre del entorno próximo y adquiriendo especial relevancia la transmisión oral y el uso de medios digitales sencillos para su registro.

C.E.3.

- Utilizar de forma elemental algunas posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo y de diferentes herramientas de expresión artística básicas, a través de la aplicación práctica, mostrando confianza en las propias capacidades.
- Compartir propuestas artísticas personales guiadas a través de la expresión de ideas, sentimientos y emociones, evidenciando empatía y respeto hacia las de los demás.

C.E.4.

- Participar y colaborar en la elaboración de contenidos digitales mediante herramientas digitales muy sencillas, respetando la diversidad cultural presente en su entorno más cercano y asumir tareas individuales asignadas

3.4. Los saberes básicos/contenidos del área de Educación Artística en primer ciclo

Los Saberes básicos/contenidos aúnan los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) necesarios para la adquisición de las competencias específicas del área, y favorecen la evaluación de los aprendizajes a través de los criterios de evaluación. En el área de Lengua Castellana y Literatura, los Saberes básicos/contenidos se organizan del siguiente modo:

A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS	A.1.1.1 Principales propuestas artísticas, de diferentes corrientes estéticas, épocas y procedencias variadas, priorizando las producidas por creadores y creadoras locales, regionales, nacionales e internacionales. A.2.1.1. Estrategias básicas de recepción activa. A.3.1.1 Normas elementales de comportamiento y actitud positiva en la recepción de propuestas artísticas en diferentes espacios. El silencio como elemento y condición indispensable para el mantenimiento de la atención durante la recepción artística. A.4.1.1 Vocabulario específico básico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas, con especial dedicación a las creaciones artísticas de Extremadura. A.5.1.1 Recursos digitales básicos para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN	B.1.1.1 Organización básica de las fases del proceso creativo partiendo de la percepción sensorial y la experimentación, previendo los materiales y recursos necesarios. B.2.1.1 Profesiones vinculadas a la creación e interpretación de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, las artes escénicas y performativas y la música: compositores y compositoras, agrupaciones musicales y folklóricas. B.3.1.1 Ejecución colaborativa. Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas
C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES	C.1.1.1 Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias básicas de lectura. C.2.1.1 Elementos configurativos del lenguaje visual: punto, línea, plano, textura y color: experimentación básica. C.3.1.1 Materiales medios, instrumentos, soportes y técnicas elementales utilizados en la expresión plástica y visual.

	C.3.1.2 Práctica y uso de técnicas bidimensionales y tridimensionales elementales en dibujos y modelados sencillos, utilizando diferentes materiales. C.4.1.1 Herramientas adecuadas para el registro de imagen y sonido. C.4.1.2 Estrategias elementales de búsqueda y filtrado. C.4.1.3 Estrategia y técnicas básicas de composición de historias audiovisuales sencillas C.4.1.4 Propuestas audiovisuales elementales. Nociones básicas sobre el cine. Cortos animados
D. MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS Y PERFORMATIVAS	D.1.1.1 El sonido y sus cualidades básicas: identificación auditiva, clasificación y representación de diferentes sonidos y líneas melódicas a través de diferentes grafías, priorizando las grafías no convencionales. D.2.1.1 La voz y los instrumentos musicales. Principales familias y agrupaciones. Identificación visual y auditiva. Objetos sonoros. Cotidiáfonos y percusión. D.3.1.1 El carácter, el compás y el tempo: reconocimiento, experimentación y capacidad de relación a nivel sencillo y claro. D.4.1.1 Práctica instrumental: aproximación a la experimentación, exploración creativa e interpretación e improvisación a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas. D.4.1.2 Construcción asistida de instrumentos con materiales del entorno. D.4.1.3 Práctica vocal y corporal: aproximación a la experimentación y exploración de las posibilidades sonoras y expresivas de la voz y el cuerpo. Interpretación preferente de canciones y danzas infantiles y propias del folklore. D.5.1.1 Lenguajes musicales básicos: conocimiento, vivenciación y aplicación de sus conceptos elementales en la interpretación de propuestas musicales vocales e instrumentales, especialmente a nivel rítmico, relacionadas con el entorno e intereses del alumnado. D.6.1.1 El silencio como elemento fundamental de la música durante la interpretación. D.7.1.1 Acercamiento a los recursos digitales para la educación auditiva. D.8.1.1 El cuerpo y sus posibilidades motrices: interés en la experimentación y exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de comunicación y diversión.

	D.9.1.1 Técnicas elementales dramáticas y dancísticas. D.10.1.1 Danzas tradicionales de Extremadura. D.11.1.1 Nociones básicas del lenguaje expresivo. Capacidades expresivas y creativas básicas de la expresión corporal y dramática.
--	--

4. LOS MATERIALES Y RECURSOS DEL PROYECTO CONSTRUYENDO MUNDOS PARA EL ÁREA DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Material del alumnado	Material del profesorado
Libro del alumnado.	PDA. Programación didáctica de aula, ajustada a los requerimientos de la LOMLOE. Guía didáctica, que contiene programación abreviada y sugerencias metodológicas.

Evaluación de la aplicación de la programación

La siguiente tabla es un modelo de seguimiento de la programación y de su marcha durante el curso. Se ofrece un esquema para la reflexión sobre el encaje de la programación en la realidad del aula. Esta tabla se puede utilizar para realizar un seguimiento anual, trimestral o por proyectos de cómo se ha producido la puesta en práctica a lo largo del curso.

Aspectos curriculares: puntos para la reflexión	Comentarios	Desarrollo en el aula: puntos para la reflexión	Comentarios
Vinculación entre el proyecto y los elementos del currículo.		Ajuste a la práctica educativa.	
Situaciones de aprendizaje.		Interés y participación.	
Organización de las sesiones de trabajo, agrupamientos, organización de las actividades...		Temporalización y distribución.	
Orientación a la adquisición de las competencias.		Ajuste de niveles.	
Presencia de los aprendizajes instrumentales.		Motivación.	
Transversalidad		Escenarios para la autonomía de los alumnos.	
Interdisciplinariedad.		Relación entre los aprendizajes.	
Foco en el desarrollo de comportamientos éticos.		Reflexión personal y grupal sobre el proceso de aprendizaje.	
Vinculación con los desafíos del siglo XXI y con los ODS.		Espacios para la expresión personal de los alumnos.	

5. DESARROLLO DE LOS TRIMESTRES

1. DIBUJO MI ENTORNO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La observación e investigación del entorno aporta al alumnado una fuente inagotable de conocimientos, experiencias y habilidades. Por ello, en este primer trimestre, se proponen diversas actividades plásticas que parten de contenidos relacionados con su ambiente más próximo. Al finalizar el trimestre, se plantea un reto grupal para que, desde ese contexto cercano como es el aula, interpreten y confeccionen un retrato de algún compañero o compañera incidiendo en la expresión de su rostro. De este modo, y de forma transversal, se va a trabajar la identificación de similitudes y diferencias entre ellos asumiendo la diversidad como fuente enriquecedora en su desarrollo.

Desde la metodología se pone el foco en los siguientes aspectos:

- Análisis e interpretación de monumentos y obras pictóricas reconocidas y expresión de las emociones que estas le generan.
- Observación, identificación y discriminación de formas geométricas presentes en elementos de su entorno y su empleo en el diseño y producción de sus creaciones plásticas.
- Búsqueda de información sobre producciones artísticas célebres para ampliar su conocimiento sobre ellas.
- Experimentación y representación a través del empleo de diferentes soportes, técnicas y materiales artísticos.
- Elaboración del retrato de un compañero o compañera remarcando sus expresiones

faciales y su posterior puesta en común en el aula.

- Participación en proyectos grupales poniendo en práctica habilidades sociales que desarrollen valores como la empatía y la diversidad.

Plan de trabajo

El eje conductor, a lo largo de este trimestre, es el interés por el conocimiento y la percepción de su entorno mostrando una mayor sensibilidad artística. Los aspectos en los que se incide son los siguientes:

1. Los diferentes tipos de líneas.
2. El uso de la cuadrícula para dibujar simetrías.
3. Las líneas y formas de su entorno y su representación.
4. El cortometraje y los fondos de color.
5. La realización de estampaciones con objetos cotidianos.
6. El reconocimiento de artistas y reproducciones artísticas famosas: Picasso, el Taj Mahal, las pinturas rupestres, etc.
7. El retrato de una compañera o un compañero y su exposición para analizarlos.
8. La manifestación de gustos, sentimientos y emociones a través del arte y sus actividades plásticas.
9. La valoración positiva de las diferencias entre las personas.
10. La reflexión sobre sus aprendizajes basándose en la agrupación de trabajo: individual y en equipo.

Sugerencia de temporalización. Primer trimestre.

Programación del trimestre

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones y tareas	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	1.1 Reconocer, con ayuda de sus iguales o adultos diferentes corrientes, origen, estilos y géneros más característicos básicos de las manifestaciones culturales y artísticas, especialmente las de nuestra región, evidenciando interés y respeto hacia las mismas a través de la recepción activa y la escucha atenta e incorporando la perspectiva de género.	● Investiga y conoce. Templo del loto en Delhi, de Fariborz Sahba. <i>Niña con jaula</i>, de Berthe Morisot. <i>Bisonte</i>, pintura de la cueva de Altamira. ● Ficha 2: <i>Expreso con mis manos</i>. <i>Apoyo</i>, de Lorenzo Quinn. ● Ficha 3: <i>Observo formas geométricas</i>. Tipos de viviendas. ● Mira con ojo de artista. Ficha 8: Taj Mahal. Ficha 9: <i>Retrato de un hombre</i>, de Pablo Picasso. ● Ficha 6: <i>Escribo con arte</i>. Fotograma del cortometraje <i>Mr. Night tiene un mal día</i>, de Ignas Meilunas.	A. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.1.1., A.1.1.2., A.1.1.3., A.1.1.4., B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B.1.1.2., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
	1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta e interés.		
2.	2.1. Seleccionar y aplicar estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a	● Investiga y conoce. Templo del loto en Delhi, de Fariborz Sahba. <i>Niña con jaula</i>, de Berthe Morisot. <i>Bisonte</i>, pintura de la cueva de Altamira.	A. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.1.1., A.1.1.2., A.1.1.3., A.1.1.4., B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B.1.1.2., B1.1.3.

	través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de forma individual como cooperativa. 2.2. Identificar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés.	● Ficha 2: <i>Expreso con mis manos.</i> Apoyo, de Lorenzo Quinn. ● Mira con ojo de artista. Ficha 8: Taj Mahal. Ficha 9: Pablo Picasso. ● Ficha 6: <i>Escribo con arte.</i> Fotograma del cortometraje <i>Mr. Night tiene un mal día</i>, de Ignas Meilunas.	C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2. C.4.1.4.
3.	3.1. Explorar de manera sencilla las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad. 3.2. Producir y compartir de manera guiada propuestas artísticas muy elementales, mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las	● Ficha 2: <i>Expreso con mis manos.</i> ● Ficha 3: <i>Observo formas geométricas.</i> ● Mira con ojo de artista. Ficha 8: Taj Mahal. Ficha 9: <i>Retrato de un hombre</i>, de Pablo Picasso. ● Ficha 5: <i>Construyo una casa.</i> ● Ficha 6: <i>Escribo con arte.</i> Fotograma del cortometraje <i>Mr. Night tiene un mal día</i>, de Ignas Meilunas. ● Ficha 7: <i>Hago estampaciones.</i> ● Nuestro proyecto: <i>Retrato a mis compis.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B.1.1.2., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2. C.4.1.4.

	propias capacidades y valorando las de los demás.	● Cómo he trabajado.	
4.	4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma cooperativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad.	● Ficha 1: Dibuja animales en el parque. <i>Juego con las líneas.</i> ● Ficha 2: Traza curvas y zigzags. ● Ficha 3: <i>Pinta viviendas de diferentes lugares.</i> ● Ficha 4: <i>Dibujo animales con cuadrícula.</i> ● Ficha 5: Completa un mar y un desierto. ● Ficha 6: <i>Inventa un monstruo.</i> ● Ficha 7: Diseña un edificio. <i>Hago estampaciones.</i> ● Ficha 8: Convierte un rectángulo. <i>Hago estampaciones.</i> ● Ficha 9: <i>Dibujo caras.</i> ● Nuestro proyecto: <i>Retrato a mis compis.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
	4.2. Tomar parte en el proceso de creación, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando respeto, interés y cuidado hacia los materiales, recursos y las producciones plásticas y visuales, tanto propias como de los/as demás.		
	4.3. Compartir las experiencias creativas, disfrutando del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de los/las demás.		

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación son modelos de concreción de los criterios de evaluación para cada situación de aprendizaje o unidad. Los ítems de evaluación de competencias recogen conductas observables que integran saberes de distinto tipo (conocimientos, habilidades y destrezas, y actitudes) para desarrollar tareas de diferente grado de complejidad, y pueden ser valorados utilizando una gran variedad de instrumentos de evaluación.

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Analiza e interpreta obras plásticas célebres y expresa los sentimientos y emociones que representan y le transmiten.
2. Identifica distintos tipos de líneas y formas, tanto en elementos de su entorno como en imágenes y fotografías, y los emplea para trazar sus dibujos.
3. Investiga información sobre la construcción del Taj Mahal y otras obras de Pablo Picasso para inferir conclusiones y relacionarlas con sus aprendizajes previos.
4. Construye una casa empleando técnicas tridimensionales sencillas en papel y una maqueta del colegio usando materiales reciclados.
5. Visualiza e interpreta un cortometraje mostrando interés por otras producciones artísticas del ámbito audiovisual.
6. Realiza estampaciones creativas empleando objetos cotidianos y elementos de la naturaleza.
7. Elabora un retrato de una compañera o un compañero detallando la expresión facial y empleando técnicas y materiales diversos para exponerlo en el aula.
8. Evalúa su proceso de aprendizaje y expresa las emociones y sentimientos que le genera el trabajo en la materia.
9. Manifiesta habilidades sociales durante sus trabajos en equipo mostrando actitudes que promueven la igualdad y el respeto a la diversidad.

2. TRAZOS DE COLORES

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La naturaleza representa una fuente de inspiración y creatividad muy relevante para la producción de composiciones artísticas. La multitud de colores que muestran los paisajes, los cambios en su tonalidad según las estaciones, las emociones que suscitan... son rasgos que nos ofrecen un marco excepcional para trabajar, correlativamente, conceptos vinculados con el arte y con la naturaleza. El proyecto final de este trimestre plantea la realización conjunta de un mural del bosque empleando materiales plásticos y elementos naturales. De forma transversal, se va a trabajar la conservación y el cuidado de nuestro entorno y se valorará el gusto y la sensibilidad que nos aporta la naturaleza y sus elementos en nuestros trabajos artísticos.

Los aspectos metodológicos más destacados son:

- Análisis e interpretación de obras pictóricas célebres y su reproducción empleándolas como modelo.
- Experimentación de combinaciones de colores empleando materiales diversos, su discriminación e interpretación.
- Expresión e identificación de emociones a través del empleo de colores y su significado en sus trabajos plásticos.
- Experimentación y representación a través del empleo de diferentes soportes, técnicas y materiales artísticos.
- Construcción de un objeto de papel en 3D siguiendo unos pasos predeterminados y la autoevaluación del proceso.
- Búsqueda de información sobre producciones artísticas célebres para ampliar su conocimiento sobre ellas.
- Elaboración grupal de un mural de un paisaje y su posterior puesta en común en el aula.

Plan de trabajo

1. El dibujo y la fotografía.
2. El modelado con plastilina.
3. El puntillismo.
4. El dibujo de paisajes y animales.
5. Los colores primarios y secundarios en las estaciones del año y sus diferencias.
6. Los pasos del proceso de una construcción en papel.
7. El reconocimiento de artistas y sus reproducciones artísticas famosas: Van Gogh y Carme Miquel.
8. La manifestación de sentimientos y emociones a través de la interpretación, expresión y representación de colores.
9. La participación cooperativa de un mural de un bosque empleando materiales naturales.
10. La valoración de la riqueza artística de la naturaleza y su respeto por cuidarla y conservarla.
11. La reflexión sobre sus trabajos realizados y las emociones vinculadas.

Sugerencia de temporalización. Segundo trimestre.

Programación del trimestre

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones y tareas	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	1.1 Reconocer, con ayuda de sus iguales o adultos diferentes corrientes, origen, estilos y géneros más característicos básicos de las manifestaciones culturales y artísticas, especialmente las de nuestra región, evidenciando interés y respeto hacia las mismas a través de la recepción activa y la escucha atenta e incorporando la perspectiva de género.	● Investiga y conoce. <i>Caballito azul</i>, de Franz Marc. <i>Bosque animado</i>, de Agustín Ibarrola. <i>La cometa</i>, de Francisco de Goya. ● Mira con ojo de artista. Ficha 11: <i>Campo de trigo con cipreses</i>, de Vincent van Gogh. Ficha 17: <i>Otoño</i>, de Carme Miquel. ● Ficha 11: Conozco a Van Gogh.	A. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.1.1., A.1.1.2., A.1.1.3., A.1.1.4., A.1.1.5., B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B.1.1.2., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
	1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta e interés.		
2.	2.1. Seleccionar y aplicar estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de	● Investiga y conoce. <i>Caballito azul</i>, de Franz Marc. <i>Bosque animado</i>, de Agustín Ibarrola. <i>La cometa</i>, de Francisco de Goya. ● Mira con ojo de artista. Ficha 11: Otras obras de Van Gogh. Ficha 17:	A. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.1.1., A.1.1.2., A.1.1.3., A.1.1.4., A.1.1.5., C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1.,

	forma individual como cooperativa. 2.2. Identificar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés.	Obras que traten de las estaciones.	C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
3.	3.1. Explorar de manera sencilla las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad. 3.2. Producir y compartir de manera guiada propuestas artísticas muy elementales, mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades y	● Ficha 10: <i>Somos artistas.</i> ● Mira con ojo de artista. Ficha 11: Van Gogh. ● Ficha 12: <i>Coloreo una fotografía.</i> ● Ficha 13: <i>Moldeamos paisajes.</i> ● Ficha 14: <i>Construyo un reloj espacial.</i> ● Ficha 16: Expresa sentimientos con colores. <i>Sentimos los colores.</i> ● Mira con ojo de artista. Ficha 17: Carme Miquel. ● Ficha 17: <i>Me expreso con el color.</i> ● Ficha 18: <i>Mezclo los colores.</i> ● Nuestro proyecto: <i>El mural del bosque.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2. C.4.1.3.

	valorando las de los demás.	● Cómo he trabajado.	
4.	4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma cooperativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad.	● Ficha 10: Pinta un desierto al amanecer. ● Ficha 11: <i>Conozco a Van Gogh.</i> ● Ficha 12: Color amarillo. <i>Coloreo una fotografía.</i> ● Ficha 13: Pinta con ceras. <i>Moldeamos paisajes.</i> ● Ficha 14: Colorea con puntos. <i>Construyo un reloj espacial.</i> ● Ficha 15: Dibuja animales. <i>Pinto animales.</i> ● Ficha 16: Expresa sentimientos con colores. <i>Sentimos los colores.</i> ● Ficha 17: <i>Me expreso con el color.</i> ● Ficha 18: Colorea paisajes colores. <i>Mezclo los colores.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2. C.4.1.3.
	4.2. Tomar parte en el proceso de creación, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando respeto, interés y cuidado hacia los materiales, recursos y las producciones plásticas y visuales, tanto propias como de los/as demás.		
	4.3. Compartir las experiencias creativas, disfrutando del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de los/las demás.	● Nuestro proyecto: <i>El mural del bosque.</i>	

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Analiza, reproduce e interpreta el significado de obras plásticas reconocidas.
2. Realiza experimentos para obtener diferentes combinaciones de colores, interpreta sus significados y expresa emociones a través de estos.
3. Analiza diferentes formas de representación artística: el dibujo y la fotografía y los interrelaciona para elaborar sus tareas.
4. Busca y organiza información sobre artistas famosos y sus producciones artísticas: Van Gogh y Carme Miquel para ampliar su conocimiento sobre el tema.
5. Modela un paisaje utilizando plastilina de múltiples colores y realiza una fotografía del resultado final.
6. Construye un reloj tridimensional en papel siguiendo unos pasos determinados y evalúa su proceso.
7. Identifica, diferencia y dibuja elementos de las estaciones del año atendiendo principalmente a las tonalidades de sus colores.
8. Participa en un proyecto en equipo para elaborar un mural de un bosque, teniendo que tomar decisiones conjuntas de forma coordinada.
9. Aprecia la vinculación entre el arte y la naturaleza y percibe la necesidad de cuidar nuestro medio con sensibilidad.
10. Reflexiona sobre el trabajo realizado, tanto en actividades individuales como colectivas, analizando un cuestionario.

3. DISEÑO ARTILUGIOS

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

La reutilización de materiales y el reciclaje son prácticas medioambientales que están estrechamente unidas a las artes plásticas. Combinar la creatividad y la innovación con conceptos más complejos relacionados con la concienciación ambiental y el consumo responsable va a permitir que el alumnado aprenda de una forma más global y significativa. Con las actividades propuestas a lo largo de este trimestre y el proyecto final, se pretende concienciar al alumnado de la relevancia de transformar objetos usados en elementos clave de sus producciones artísticas: maquetas y esculturas.

Los aspectos metodológicos más destacados son:

- Análisis de esculturas y pinturas reconocidas y su interpretación para emplearlas como modelo al confeccionar sus obras.
- Búsqueda de información sobre exposiciones y producciones artísticas célebres para ampliar su conocimiento sobre ellas.
- Experimentación y representación a través del empleo de diferentes soportes, técnicas y materiales artísticos.
- Organización de una exposición de esculturas elaboradas con materiales de desecho.
- Participación en proyectos artísticos que potencian la reutilización de materiales y desarrollan la conciencia medioambiental.
- Desarrollo de la creatividad, la imaginación y la iniciativa por aportar ideas al realizar sus tareas en la materia.

Plan de trabajo

1. Las estampaciones creativas.
2. El tamaño de los elementos de un dibujo.
3. Las líneas abiertas y cerradas.
4. Las formas geométricas.
5. El diseño y la creación de objetos con material de desecho.
6. La simetría.
7. El reconocimiento de artistas y reproducciones artísticas famosas: Yayoi Kusama, Marcel Duchamp, etc.
8. La organización grupal de una exposición de esculturas recicladas.
9. El medioambiente como medio para crear sus producciones artísticas.
10. Muestra de decisión por aportar ideas de forma autónoma.

Sugerencia de temporalización. Tercer trimestre.

Programación del trimestre

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Secciones y tareas	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	1.1 Reconocer, con ayuda de sus iguales o adultos diferentes corrientes, origen, estilos y géneros más característicos básicos de las manifestaciones culturales y artísticas, especialmente las de nuestra región, evidenciando interés y respeto hacia las mismas a través de la recepción activa y la escucha atenta e incorporando la perspectiva de género.	● Investiga y conoce. <i>Los tres músicos</i>, de Fernand Léger. <i>Art</i>, de Robert Indiana. <i>Botticelli</i>, de Andy Warhol. ● Mira con ojo de artista. Ficha 23: <i>Espejos infinitos</i>, de Yayoi Kusama. Ficha 26: <i>Rueda de bicicleta</i>, de Marcel Duchamp. ● Ficha 23: <i>Conozco a Kusama.</i> ● Ficha 26: <i>Conozco a Marcel Duchamp.</i>	A. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.1.1., A.1.1.2., A.1.1.3., A.1.1.4., B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B.1.1.2., B.1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
	1.2. Describir manifestaciones culturales y artísticas del entorno próximo, explorando sus características con actitud abierta e interés.		
2.	2.1. Seleccionar y aplicar estrategias elementales para la búsqueda guiada de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, a través de canales y medios de acceso sencillos, tanto de	● Investiga y conoce. <i>Los tres músicos</i>, de Fernand Léger. <i>Art</i>, de Robert Indiana. <i>Botticelli</i>, de Andy Warhol. ● Mira con ojo de artista. Ficha 23: Yayoi Kusama. Ficha 26: Marcel Duchamp.	A. PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.1.1., A.1.1.2., A.1.1.3., A.1.1.4., B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B.1.1.2., B.1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES.

	forma individual como cooperativa. 2.2. Identificar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, compartiendo sensaciones y encontrando diferencias y similitudes entre ellas con respeto e interés.	● Ficha 23: <i>Conozco a Kusama.</i> ● Ficha 26: <i>Conozco a Marcel Duchamp.</i>	C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
3.	3.1. Explorar de manera sencilla las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad.	● Ficha 19: <i>Diseño máquinas.</i> ● Ficha 21: <i>Construyo un cohete.</i> ● Ficha 22: <i>Dibujo formas.</i> ● Ficha 28: <i>Desfile de disfraces. Construyo un molino.</i> ● Nuestro proyecto: <i>Una exposición responsable.</i> ● Cómo he trabajado.	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
	3.2. Producir y compartir de manera guiada propuestas artísticas muy elementales, mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades y		

	valorando las de los demás.		
4.	4.1. Participar de manera guiada en el diseño de producciones culturales y artísticas elementales, trabajando de forma cooperativa a partir de la igualdad y el respeto a la diversidad.	● Ficha 19: Diseña una máquina. ● Ficha 20: Dibuja tus ideas. <i>Dibujo lo que pienso.</i> ● Ficha 21: Copia este cohete. ● Ficha 22: Dibuja, recorta y pega. <i>Dibujo formas.</i> ● Ficha 23: Conozco a Kusama. ● Ficha 24: Imagina y pinta un personaje. <i>Comparo líneas.</i> ● Ficha 25: Diseña tu bicicleta. <i>Decoro unos patines.</i> ● Ficha 26: Conozco a Marcel Duchamp. ● Ficha 27: Completa los instrumentos. <i>Trabajo con la simetría.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.1.1., B1.1.3. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.1.1., C.2.1.1. C.3.1.1. C.3.1.2.
	4.2. Tomar parte en el proceso de creación, utilizando elementos básicos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando respeto, interés y cuidado hacia los materiales, recursos y las producciones plásticas y visuales, tanto propias como de los/as demás.	● Ficha 28: Diseña tu disfraz. <i>Construyo un molino.</i> ● Nuestro proyecto: Una exposición responsable.	
	4.3. Compartir las experiencias creativas, disfrutando del resultado final obtenido, y valorando las sensaciones de los/las demás.		

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en esta unidad son los siguientes:

1. Analiza e interpreta obras pictóricas y esculturas famosas, y muestra interés por ampliar más su conocimiento sobre las mismas y establecer diferencias entre ellas.
2. Emplea la técnica de la estampación para realizar sus actividades plásticas.
3. Construye maquetas de objetos utilizando materiales de desecho fomentando así el reciclaje y la conservación del medioambiente.
4. Emplea figuras geométricas y líneas para completar sus dibujos, y tiene en cuenta el tamaño de los elementos que los conforman y las simetrías.
5. Busca información sobre exposiciones y obras de Yayoi Kusama y Marcel Duchamp para inferir conclusiones y relacionarlas con sus aprendizajes previos.
6. Participa en un desfile de disfraces en el que desarrolla capacidades creativas de la expresión corporal y dramática.
7. Organiza en grupo una exposición de obras escultóricas elaboradas con materiales reciclados empleando materiales y técnicas plásticas variadas.
8. Reflexiona sobre su proceso de aprendizaje, individual y grupal, e identifica las emociones que le surgen en la materia.
9. Muestra iniciativa por aportar ideas y fomenta su imaginación y creatividad al realizar sus diseños y producciones artísticas.
10. Valora positivamente el medioambiente como fuente de inspiración y de recursos para elaborar sus creaciones plásticas.