

PROGRAMACIÓN DE AULA 5º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

EDUCACIÓN PLÁSTICA

MAESTRAS: M.ª CRUZ MONFORTE PÉREZ

CENTRO: C.E.I.P Delicias.

CURSO: 2025-2026

1. 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 incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

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.

Las competencias clave

Las competencias clave según la Recomendación del Consejo son «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 del alumnado. 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 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, tecnología e ingeniería (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 expresiones culturales (CCEC).

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 interdisciplinarios, 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 estudiantes 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 currículo 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, vídeos, 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.

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.

- Desarrollo del pensamiento crítico y autónomo.
- 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 medioambiente y los seres vivos, aplicando principios de ética y seguridad y 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

LOS OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA SON UN GRAN PARAGUAS BAJO EL QUE SE COBIJAN LOS ELEMENTOS DEL CURRÍCULO.

LAS COMPETENCIAS CLAVE SON LA BRÚJULA QUE ORIENTA EL CURRÍCULO.

SE CONCRETAN EN

PERFIL DE SALIDA Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

ETAPA/
ENSEÑANZA
BÁSICA

DAN LUGAR A

LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

ÁREA Y
ETAPA

SE APOYAN EN

ÁREA Y
CICLO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

SABERES BÁSICOS/CONTENIDOS

ÁREA Y
CICLO

PARA DESARROLLAR

LA PROGRAMACIÓN ORGANIZADA EN BASE A LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

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 la curiosidad del alumnado y toma de 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 infinidad de adaptaciones para que responda a las 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 TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1. Competencias específicas-criterios de evaluación

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.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. Distinguir las características principales de manifestaciones culturales y artísticas de corrientes, origen, estilos y géneros diversos evidenciando interés hacia las mismas, a través de la recepción activa y la escucha atenta, incorporando la perspectiva de género. 1.2. Describir las manifestaciones culturales y artísticas más destacadas, utilizando un lenguaje apropiado explorando sus características con apertura, y estableciendo relaciones entre ellas. 1.3. Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, especialmente las de nuestra región, respetando y valorando la diversidad que las genera y apropiándose de alguno de sus elementos.
2. Analizar diferentes manifestaciones culturales y artísticas, mediante diversos canales y medios, desarrollando el pensamiento propio y la identidad cultural.	2.1. Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, utilizando un vocabulario específico a través de diversos canales y medios de acceso, de forma colaborativa. 2.2. Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los principales elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. 2.3. Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto y relacionándolas de manera inclusiva con su propia identidad cultural.

2.4. Apreciar la innovación, la iniciativa y el emprendimiento en las manifestaciones culturales y artísticas, con especial interés en las regionales, mostrando una actitud reflexiva y desarrollando el sentido crítico.

Competencias específicas	Criterios de evaluación del 2.º ciclo de Primaria
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 las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios multimodales de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad. 3.2. Producir y compartir propuestas artísticas más complejas 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 diferentes roles en la consecución de un resultado final y valorando el proceso, con creatividad y sentimiento de pertenencia.	4.1. Planificar producciones culturales y artísticas, trabajando con interés y esfuerzo de forma colaborativa en la consecución de un resultado final que cumpla con unos objetivos acordados, a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y el respeto a la diversidad. 4.2. Participar en el proceso de creación, utilizando elementos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando compromiso, participación activa, respeto y cuidado hacia los materiales, recursos y producciones plásticas y visuales, tanto propias como de otras personas.

3.2. Objetivos didácticos de ciclo

C.E.1

- Diferenciar de forma razonada, con respeto e interés diversas corrientes y géneros artísticos de épocas y culturas diferentes, así como a sus principales representantes, explorando las interrelaciones entre los distintos estilos y sus características y disfrutando de su riqueza y diversidad.

C.E.2

- Desarrollar estrategias para distinguir diferentes corrientes y estilos artísticos, partiendo del patrimonio cultural de Extremadura, relacionando a través de la música, la plástica, los audiovisuales y las manifestaciones escénicas y performativas, las diferentes características de cada una y estableciendo conexiones entre ellas.
- Valorar y respetar la diversidad que las genera.

C.E.3

- Utilizar las distintas posibilidades expresivas y comunicativas del cuerpo y las distintas herramientas de expresión artística, a través de la aplicación práctica, con curiosidad, interés y afán de superación.

- Producir diferentes propuestas expresivas personales adaptadas a una finalidad específica a través de la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades, evidenciando empatía, valorando las de los demás y perfeccionando la ejecución.

C.E.4

- Planificar sus propuestas para cumplir en grupo los objetivos prefijados en el inicio del proceso y, en consecuencia, conseguir un resultado final acorde a los mismos.
- Involucrarse en el proceso de creación y emplearán elementos de diferentes lenguajes artísticos evidenciando compromiso con el proyecto, una participación activa en todas las fases y respeto por su propia labor y la de todo el grupo.
- Compartir la experiencia creativa en diferentes espacios y canales, asumiendo la opinión de los demás entendiéndolas como críticas constructivas que serán valoradas y respetadas.

3.3. Los saberes básicos/contenidos del área de Educación Artística en el tercer ciclo de Educación Primaria

Los saberes básicos 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.

A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS	A.1. Propuestas artísticas A.1.3.1. Propuestas artísticas, de diferentes corrientes estéticas, épocas y procedencias variadas, priorizando las producidas por creadores y creadoras locales, regionales, nacionales e internacionales. A.2. Estrategias de recepción activa. A.2.3.1. Estrategias de recepción activa. A.3. Normas. El silencio A.3.3.1 Normas 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 audición y la práctica musical. A.4. Vocabulario específico A.4.3.1 Vocabulario específico en las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas, con especial dedicación a las creaciones artísticas nacionales e internacionales. A.5. Recursos digitales A.5.3.1 Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas. Los registros extremeños de recursos digitales. A.5.3.2 Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.
B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN	B.1. Proceso creativo B.1.3.1 Planificación con anterioridad del trabajo y fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. B.2. Profesiones vinculadas a la creación e interpretación

	B.2.3.1 Profesiones vinculadas a la creación e interpretación de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, las artes escénicas y performativas y la música. Conocimiento y valoración de profesionales de Extremadura, agrupaciones del siglo XX y XXI, técnicos de sonido. Compositores y compositoras, intérpretes y agrupaciones musicales de distintos géneros y estilos. B.3. Ejecución colaborativa B.3.3.1 Ejecución colaborativa. Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final propio y del resto de alumnado en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas. B.3.3.2 Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos. Respeto por las licencias de uso y distribución de contenidos generados por otras personas. Plagio y reconocimiento a los derechos de autoría.
C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES	C.1. Cultura visual C.1.3.1 Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias básicas de lectura, análisis e interpretación C. 2. Elementos configurativos del lenguaje visual C.2.3.1 Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas y comunicativas. Punto, línea, plano, textura, color. C.3. Materiales, medios, instrumentos, soportes y técnicas. C.3.3.1 Materiales, medios, instrumentos, soportes y técnicas de mayor uso en la expresión plástica y visual. C.3.3.2 Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujo y modelado. Verbalización de la intención expresiva. Terminología específica del área. C.3.3.3 Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales. C.4. Edición audiovisual C.4.3.1 Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo C.4.3.2 Estrategias de búsqueda, filtrado y valoración. C.4.3.3 Estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales

	C.4.3.4 Propuestas audiovisuales elementales. El cine: origen y evolución. C.4.3.5 Géneros y formatos de producciones audiovisuales. Los vídeos musicales, la publicidad y otras plataformas de emisión audiovisual. C.4.3.6 Producciones multimodales: realización con diversas herramientas. C.4.3.7 Características del lenguaje audiovisual multimodal. C.4.3.8 Herramientas y técnicas básicas de animación. C.4.3.9 Experimentación y difusión de mensajes audiovisuales: procesos técnicos, respeto a la integridad de las personas y a los derechos de autoría. C.4.3.10 Visionado de propuestas icónicas, cinematográficas y audiovisuales. C.4.3.11 Nociones elementales sobre estilos, géneros y formatos audiovisuales: imagen fija y en movimiento. Ficción y no ficción. Animación.
--	---

D. MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS Y PERFORMATIVAS	D.1. El sonido D.1.3.1 El sonido y sus cualidades: discriminación visual y auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y estructuras rítmico-melódicas a través de diferentes grafías. Grafía convencional. D.2. Instrumentos musicales D.2.3.1 Familias y agrupaciones vocales e instrumentales. Clasificación. Identificación visual y auditiva. Instrumentos digitales y no convencionales. Cotidiáfonos. D.3. El carácter, el compás y el tempo D.3.3.1 El carácter, el compás, el tempo, principales géneros musicales: identificación y percepción. D.3.3.2 La textura, la armonía y la forma: identificación y descripción de forma sencilla. D.4. Práctica instrumental, vocal y corporal
---	---

D.4.3.1 Práctica instrumental: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.

D.4.3.2 Profundización en la práctica instrumental de un instrumento melódico.

D.4.3.3 Construcción de instrumentos.

D.4.3.4 Práctica vocal y corporal: desarrollo de las posibilidades sonoras y expresivas de la voz y el cuerpo. Composición e improvisación de piezas sencillas Interpretación de canciones y danzas de estilos, épocas y autoría diversa.

D.5. Lenguajes musicales

D.5.3.1 Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos fundamentales en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales, rítmicas y melódicas, relacionadas con el entorno e intereses del alumnado.

D.6. El silencio

D.6.3.1 El silencio como elemento fundamental de la música antes, durante y después de la interpretación.

D.7. Recursos digitales para la educación auditiva

D.7.3.1 Recursos digitales para la educación auditiva. Aplicaciones informáticas de grabación, edición de audio y edición de partituras: utilización en la audición, conocimiento, interpretación, grabación, reproducción, improvisación y creación de obras diversas.

D.8. El cuerpo

D.8.3.1 El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas: 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, diversión, expresión de ideas, sentimientos y emociones.

D.9. Técnicas dramáticas

D.9.3.1 Técnicas dramáticas y teatrales en la danza.

D.9.3.2 Improvisación guiada y creativa. Nociones elementales de biomecánica.

D.10. Danzas de Extremadura

D.10.3.1 Adaptaciones de espectáculos de folklore extremeño al aula.

	D. 11. Lenguajes expresivos D.11.3.1 Lenguajes expresivos. Capacidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática. D.11.3.2 Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos. Disfrute como forma de interacción social, recurso expresivo y emotivo y deleite estético. D.11.3.3 Elementos de la representación escénica: roles, materiales y espacios. Teatralidad. Estructura dramática básica.
--	---

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

Material del alumnado	Material del profesorado
Libro del alumnado.	PDA. Programación didáctica de aula, ajustada a los requerimientos de la LOMLOE.
LibroMedia.	Guía del profesorado , con solucionario para las actividades, sugerencias didácticas, fichas de refuerzo y ampliación, evaluación inicial y trimestral.

5. DESARROLLO DE LOS TRIMESTRES

PRIMER TRIMESTRE. DISEÑO Y CONSTRUYO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En este primer trimestre, se pone el acento en el diseño y la construcción de elementos arquitectónicos y sus componentes. Para situar a los alumnos y las alumnas en el tema, se propone el conocimiento de obras célebres famosas vinculadas, así como la experimentación libre con materiales y técnicas diversas para reproducirlas. De forma transversal, se van a trabajar contenidos como la proporcionalidad, la simetría y la gama de colores.

Del mismo modo, se promueve la realización de producciones artísticas y audiovisuales de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio que dé respuesta al reto final propuesto sobre el cuidado de los mares.

Los aspectos metodológicos en los que se incide son los siguientes:

- Desarrollo de la imaginación a través de la producción de trabajos artísticos libres o dirigidos.
- Valoración de diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural propio.
- Exploración de las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación y su uso para buscar información.

- Explicación de procesos de trabajo y expresión de las propias emociones vinculadas.
- Reflexión sobre posibles medidas y soluciones para evitar el deterioro del fondo marino y desarrollo de actitudes de toma de conciencia y responsabilidad.

Plan de trabajo

1. Los edificios medievales.
2. Los diseños arquitectónicos.
3. Los dibujos de palabras.
4. La proporción y la simetría en los dibujos.
5. El círculo cromático y los colores complementarios.
6. Diseño de un folleto turístico haciendo uso de programas informáticos.
7. La identificación de obras arquitectónicas del Románico y del Gótico.
8. La construcción tridimensional de un monasterio.
9. La intensidad del color y sus gamas.
10. Planificación grupal de la elaboración de un vídeo.
11. Análisis y reflexión de su proceso de trabajo individual y grupal.

Sugerencia de temporalización. Primer trimestre.

Programación del primer trimestre

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Sesiones	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	1.1. Distinguir las características principales de manifestaciones culturales y artísticas de corrientes, origen, estilos y géneros diversos evidenciando interés hacia las mismas, a través de la recepción activa y la escucha atenta, incorporando la perspectiva de género.	● Investiga y conoce. Claustro del monasterio de Santo Domingo de Silos. Miniatura de las <i>Cantigas de Santa María. Extracción de la piedra de la locura</i>, de El Bosco. ● Ficha 3. <i>Mira con ojo de artista.</i> La iglesia de San Clemente de Tahull. ● Ficha 5. El arte gótico. Rosetón de la catedral de Palma de Mallorca. ● Ficha 6. <i>Mira con ojo de artista. Puerta del Sol</i>, de Amalia Avia.	A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.3.1., A.4.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1.
	1.2. Describir las manifestaciones culturales y artísticas más destacadas, utilizando un lenguaje apropiado explorando sus características con apertura, y estableciendo relaciones entre ellas.		
	1.3. Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, especialmente las de nuestra región, respetando y valorando la diversidad que las genera y apropiándose de alguno de sus elementos.		
2.	2.1. Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, utilizando un vocabulario específico a través de diversos canales y medios de acceso, de forma colaborativa.	● Observa y expresa. ● Investiga y conoce. Claustro del monasterio de Santo Domingo de Silos. Miniatura de las <i>Cantigas de Santa</i>	A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.3.1., A.4.3.1., A.5.3.1. B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1., B.3.3.1.

	2.2. Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los principales elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto.	<i>María. Extracción de la piedra de la locura</i>, de El Bosco. ● Ficha 1. <i>Dibujo personajes de cómic.</i> ● Ficha 2. <i>Dibujamos letras y palabras.</i> ● Ficha 3. <i>Mira con ojo de artista.</i> Investiga. ● Ficha 4. <i>Construyo un edificio.</i> ● Ficha 6. Investiga. <i>Dibujo edificios.</i> ● Ficha 7. <i>Programo un audio.</i> ● Ficha 8. <i>Trabajo la imaginación.</i> ● Nuestro reto. <i>Conservar la vida submarina.</i> ● Cómo he trabajado.	C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.3.3.3., C.4.3.1., C.4.3.2., C.4.3.3., C.4.3.5., C.4.3.6., C.4.3.7.
	2.3. Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto y relacionándolas de manera inclusiva con su propia identidad cultural.		
	2.4. Apreciar la innovación, la iniciativa y el emprendimiento en las manifestaciones culturales y artísticas, con especial interés en las regionales, mostrando una actitud reflexiva y desarrollando el sentido crítico.		
3.	3.1. Explorar las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios multimodales de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad.	● Ficha 1. Cómic de otra época. <i>Dibujo personajes de cómic.</i> ● Ficha 2. Palabras de la Edad Media. <i>Dibujamos letras y palabras.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1.,

	3.2. Producir y compartir propuestas artísticas más complejas mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades y valorando las de los demás.	● Ficha 3. <i>Conozco la proporción.</i> ● Ficha 4. <i>Construyo un edificio.</i> ● Ficha 5. Diseño de una vidriera. <i>Identifico obras artísticas.</i> ● Ficha 6. <i>Mira con ojo de artista. Dibujo edificios.</i> ● Ficha 7. Diseño de un anuncio. ● Ficha 8. Dibujo de seres fantásticos. <i>Trabajo la imaginación.</i> ● Ficha 9. Elaboración de un vídeo. <i>Planifico un vídeo.</i> ● Nuestro reto. <i>Conservar la vida submarina.</i>	C.3.3.1., C.3.3.2., C.3.3.3., C.4.3.1., C.4.3.2., C.4.3.3., C.4.3.5., C.4.3.6., C.4.3.7.
4.	4.1. Planificar producciones culturales y artísticas, trabajando con interés y esfuerzo de forma colaborativa en la consecución de un resultado final que cumpla con unos objetivos acordados, a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y el respeto a la diversidad.	● Ficha 2. <i>Dibujamos letras y palabras.</i> ● Ficha 4. <i>Construyo un edificio.</i> ● Ficha 6. <i>Dibujo edificios.</i> ● Ficha 7. <i>Programo un audio.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1., B.3.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.3.3.3., C.4.3.1., C.4.3.2., C.4.3.3., C.4.3.5., C.4.3.6., C.4.3.7.

	4.2. Participar en el proceso de creación, utilizando elementos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando compromiso, participación activa, respeto y cuidado hacia los materiales, recursos y producciones plásticas y visuales, tanto propias como de otras personas.	● Ficha 9. Elaboración de un vídeo. <i>Planifico un vídeo.</i> ● Nuestro reto. <i>Conservar la vida submarina.</i>	
--	---	---	--

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. 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 este trimestre son los siguientes:

1. Identifica y describe las principales características de obras artísticas representativas de diferentes géneros y épocas, y define el trabajo e intencionalidad de sus autores o autoras.
2. Emplea correctamente y con responsabilidad los medios digitales para presentar sus trabajos y buscar información relevante.
3. Muestra curiosidad por aprender y descubrir los rasgos característicos de obras artísticas y arquitectónicas y su reproducción.
4. Conoce las claves de la proporcionalidad y la simetría y las pone en práctica en sus obras.
5. Construye en tres dimensiones un elemento arquitectónico empleando materiales plásticos y explica su producto final.
6. Asume su papel en los trabajos cooperativos y participa en el reparto de responsabilidades, tareas y aportaciones en el trabajo grupal.
7. Identifica y describe el arte arquitectónico más relevante del Gótico y el Románico.
8. Valora los medios digitales como herramienta fundamental para trabajar las imágenes digitales y confeccionar proyectos publicitarios y comunicativos.
9. Graba un vídeo con las soluciones para conservar la vida submarina que, previamente, han intercambiado y deducido en grupo.
10. Completa un cuestionario sobre el análisis y la valoración de su proceso de trabajo tanto individual como grupal.

SEGUNDO TRIMESTRE. LAS IMÁGENES HABLAN

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

En nuestra sociedad actual, las imágenes poseen un gran poder ya que son elementos que tienen la capacidad de despertar emociones y provocar respuestas. Estas se utilizan en una gran diversidad de géneros, estilos y formatos atendiendo a la intencionalidad planteada con su muestra. En este trimestre, el alumnado va a conocer diferentes medios y soportes en los que se emplea la imagen como elemento principal: las noticias, el cine, los collages, etc., así como algunas de sus características principales: segmentos y luces y sombras. De forma transversal, se va a proponer la reflexión sobre el papel que tiene la mujer en el arte a partir de la muestra de obras artísticas de diferentes artistas femeninas. Finalmente, se abordará la reflexión sobre la igualdad de género expresando visualmente ideas no discriminatorias a partir del trabajo grupal para preparar, detalladamente, un desfile de profesiones inclusivo.

Los aspectos metodológicos en los que se incide son los siguientes:

- Adquisición de valores y actitudes a partir del análisis e interpretación de obras y/o trayectorias artísticas.
- Interés por ampliar su bagaje cultural y artístico.
- Experimentación de técnicas y materiales a partir de la creación de producciones artísticas.
- Vinculación entre sus emociones y el proceso de trabajo en la materia y su expresión en diferentes formatos.

- Relación multidisciplinar del arte con otras disciplinas y valoración de la riqueza de su diversidad.
- Dramatización de situaciones próximas a la realidad desarrollando un pensamiento simbólico.

Plan de trabajo

1. Las mujeres en el arte.
2. Representación de los sentimientos.
3. Luces y sombras para obtener volúmenes en los dibujos.
4. Los segmentos.
5. Construcción de un robot en tres dimensiones.
6. La práctica de la técnica del collage y el papel de periódico como material clave.
7. El cine: fotogramas y efectos especiales.
8. La ilustración de noticias.
9. Reflexión sobre la igualdad de género.
10. Planificación y realización de un desfile de profesiones.
11. Valoración de los nuevos aprendizajes adquiridos.

Sugerencia de temporalización. Segundo trimestre.

Programación del segundo trimestre

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Sesiones	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	1.1. Distinguir las características principales de manifestaciones culturales y artísticas de corrientes, origen, estilos y géneros diversos evidenciando interés hacia las mismas, a través de la recepción activa y la escucha atenta, incorporando la perspectiva de género.	● Investiga y conoce. <i>Heroínas</i>, de Niki de Saint Phalle. <i>Chica musulmana con hiyab</i>, fotografía de Jasmin Merdan. Cartel de <i>El espíritu de la colmena</i>, de Víctor Erice.	A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.3.1., A.4.3.1., A.5.3.2. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1.
	1.2. Describir las manifestaciones culturales y artísticas más destacadas, utilizando un lenguaje apropiado explorando sus características con apertura, y estableciendo relaciones entre ellas.	● Ficha 11. <i>Mira con ojo de artista.</i> <i>Autorretrato en la frontera entre México y los Estados Unidos</i>, de Frida Kahlo. ● Ficha 12. <i>Observo luces y sombras.</i> <i>Manzanas y uvas</i>, de Claude Monet. ● Ficha 13. Cartel de la película <i>The Fixer</i>, de Saul Bass.	
	1.3. Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, especialmente las de nuestra región, respetando y valorando la diversidad que las genera y apropiándose de alguno de sus elementos.	● Ficha 16. <i>Mira con ojo de artista.</i> <i>Copas, periódico y botella</i>, de Juan Gris. ● Ficha 17. <i>Hago cine.</i> Fotograma de la película <i>Corazón de dragón</i>, de Rob Cohen.	
2.	2.1. Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, utilizando un vocabulario específico a través de diversos	● Observa y expresa.	A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.3.1., A.4.3.1., A.5.3.1., A.5.3.2.

	canales y medios de acceso, de forma colaborativa. 2.2. Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los principales elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto. 2.3. Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto y relacionándolas de manera inclusiva con su propia identidad cultural. 2.4. Apreciar la innovación, la iniciativa y el emprendimiento en las manifestaciones culturales y artísticas, con especial interés en las regionales, mostrando una actitud reflexiva y desarrollando el sentido crítico.	● Investiga y conoce. <i>Heroínas</i>, de Niki de Saint Phalle. <i>Chica musulmana con hiyab</i>, fotografía de Jasmin Merdan. Cartel de <i>El espíritu de la colmena</i>, de Víctor Erice. ● Ficha 10. <i>Expreso sentimientos.</i> ● Ficha 11. <i>Desarrollo mi creatividad. Mira con ojo de artista. Autorretrato en la frontera entre México y los Estados Unidos</i>, de Frida Kahlo. ● Ficha 12. <i>Observo luces y sombras.</i> ● Ficha 13. <i>Juego con los segmentos.</i> ● Ficha 14. <i>Construyo un robot.</i> ● Ficha 15. <i>Elaboro un collage.</i> ● Ficha 16. <i>Mira con ojo de artista. Copas, periódico y botella</i>, de Juan Gris. ● Ficha 17. <i>Hago cine.</i> ● Nuestro reto. <i>Promover la igualdad de género.</i> ● Cómo he trabajado.	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.3.1., B.2.3.1., B.3.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.4.3.3., C.4.3.5., C.4.3.6.,
--	--	---	--

3.	3.1. Explorar las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios multimodales de expresión artística, enriqueciendo la propia identidad. 3.2. Producir y compartir propuestas artísticas más complejas mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades y valorando las de los demás.	● Ficha 10. Mensajes en frascos. <i>Expreso sentimientos.</i> ● Ficha 11. <i>Desarrollo mi creatividad.</i> ● Ficha 12. Interpretación de una sombra. ● Ficha 13. Cartel de cine con segmentos. ● Ficha 14. Máquina de noticias. <i>Construyo un robot.</i> ● Ficha 15. El papel de periódico. <i>Elaboro un collage.</i> ● Ficha 16. <i>Conozco a Juan Gris.</i> ● Ficha 17. Fotograma de película. ● Ficha 18. Titular de una noticia. <i>Ilustro noticias.</i> ● Nuestro reto. <i>Promover la igualdad de género.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.3.1., B.2.3.1., B.3.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.4.3.3., C.4.3.5., C.4.3.6., D. MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS Y PERFORMATIVAS. D.8.3.1., D.11.3.1., D.11.3.3.
4.	4.1. Planificar producciones culturales y artísticas, trabajando con interés y esfuerzo de forma colaborativa en la consecución de un resultado final que cumpla con unos objetivos acordados, a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y el respeto a la diversidad.	● Ficha 10. <i>Expreso sentimientos.</i> ● Ficha 14. <i>Construyo un robot.</i> ● Ficha 15. <i>Elaboro un collage.</i> ● Ficha 18. <i>Ilustro noticias.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.1.3.1., B.2.3.1., B.3.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.3.3.2., C.4.3.5.,

	4.2. Participar en el proceso de creación, utilizando elementos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando compromiso, participación activa, respeto y cuidado hacia los materiales, recursos y producciones plásticas y visuales, tanto propias como de otras personas.	● Nuestro reto. <i>Promover la igualdad de género.</i>	D. MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS Y PERFORMATIVAS. D.8.3.1., D.11.3.1., D.11.3.3.
--	---	--	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en este trimestre son los siguientes:

1. Interpreta y analiza obras artísticas realizadas por mujeres destacando el papel de estas en el ámbito artístico.
2. Muestra curiosidad por investigar y ampliar sus conocimientos sobre obras y artistas de diferentes épocas y estilos.
3. Expresa sentimientos a partir de la creación de obras plásticas e interpreta los que le suscitan con su reproducción creativa.
4. Trabaja con materiales y técnicas de diversa índole mostrando iniciativa y motivación por aprender experimentando.
5. Conoce y describe las funciones e intencionalidades de diferentes géneros y disciplinas artísticas: cine, noticias... y los aplica para generar sus trabajos.
6. Participa activamente en trabajos cooperativos, asumiendo una tarea concreta y mostrando respeto y admiración por el trabajo de sus compañeras y compañeros.
7. Expresa ideas y actitudes no discriminatorias e inclusivas a partir de una dramatización simbólica.
8. Valora la imagen como elemento indispensable de comunicación y la utiliza, en diversos soportes, para transmitir mensajes o emociones.
9. Dramatiza situaciones de la vida cotidiana distribuyendo funciones, buscando información gráfica, seleccionando la ambientación y confeccionando su vestuario.
10. Evalúa la organización y el funcionamiento de las tareas realizadas en grupo y cuestiona su labor individual.
11. Valora la aportación de los aprendizajes nuevos para afianzar su conocimiento en la materia.

TERCER TRIMESTRE. DISFRUTO DISEÑANDO

Situación de aprendizaje y orientaciones metodológicas

Los diseños artísticos son herramientas muy útiles para expresar y comunicar multitud de mensajes y emociones. En este trimestre se plantea el diseño de prototipos de diversa índole, como la representación de figuras humanas, un logotipo, un *flip book*, una exposición, etc., utilizando como referencia una temática muy motivadora y próxima a los niños y niñas para generar un efecto dinámico a sus dibujos: el deporte. De este modo, el alumnado es consciente de la gran significatividad que poseen los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en su vida cotidiana. Del mismo modo, en el reto final se les propone aplicar el arte para contribuir al desarrollo sostenible diseñando, cooperativamente, el anuncio de una máquina no contaminante. No solo aprenden a gestionar sus trabajos grupales, sino que también adquieren un compromiso y unos valores éticos con respecto al medioambiente.

Los aspectos metodológicos en los que se incide son los siguientes:

- Observación, análisis e interpretación de obras pictóricas y escultóricas célebres.
- Reproducción artística libre tomando como referencia obras y artistas famosos.
- Investigación de información y datos vinculados con la materia haciendo un uso correcto de internet.

- Interés por descubrir y experimentar nuevas técnicas y materiales a partir de las experiencias propuestas.
- Conocimiento de las fases de trabajo en la materia y su puesta en práctica.
- Identificación y expresión de emociones durante la realización de sus tareas plásticas.

Plan de trabajo

1. La representación de la figura humana en movimiento.
2. Luces y sombras en la escultura.
3. Los recursos, los efectos y las metáforas visuales en los cómics.
4. Diseño de un logotipo.
5. Construcción de un *flip book*.
6. Los retratos simétricos.
7. El lápiz de grafito.
8. Muestra de iniciativa y aportación de ideas.
9. Preparación de un anuncio sobre una máquina no contaminante.
10. Aplicación de los conocimientos adquiridos a su cotidianidad.

Sugerencia de temporalización. Tercer trimestre.

Programación del tercer trimestre

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Sesiones	Saberes básicos/contenidos relacionados
1.	1.1. Distinguir las características principales de manifestaciones culturales y artísticas de corrientes, origen, estilos y géneros diversos evidenciando interés hacia las mismas, a través de la recepción activa y la escucha atenta, incorporando la perspectiva de género.	● Investiga y conoce. Fotografía <i>Caminando por la noche. Desnudo bajando una escalera</i>, de Marcel Duchamp. Efecto visual «Surfeando en el sofá». ● Ficha 20. <i>Mira con ojo de artista. La danza</i>, de Henri Matisse. ● Ficha 25. <i>Mira con ojo de artista. El pensador</i>, de Auguste Rodin. ● Ficha 26. <i>Dos formas</i>, de Barbara Hepworth.	A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.3.1., A.4.3.1., A.5.3.1. B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1.
	1.2. Describir las manifestaciones culturales y artísticas más destacadas, utilizando un lenguaje apropiado explorando sus características con apertura, y estableciendo relaciones entre ellas.		
	1.3. Explorar la riqueza de las distintas manifestaciones culturales y artísticas reconociendo, especialmente las de nuestra región, respetando y valorando la diversidad que las genera y apropiándose de alguno de sus elementos.		
2.	2.1. Desarrollar estrategias para la búsqueda de información sobre manifestaciones culturales y artísticas, utilizando un vocabulario específico a	● Observa y expresa. ● Investiga y conoce. Fotografía <i>Caminando por la noche. Desnudo bajando una escalera</i>,	A. RECEPCIÓN Y ANÁLISIS. A.1.3.1., A.4.3.1., A.5.3.1. B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1., B.3.3.1.

	través de diversos canales y medios de acceso, de forma colaborativa.	de Marcel Duchamp. Efecto visual «Surfeando en el sofá».	C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.3.3.3.
	2.2. Comparar el significado de distintas manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio de diversos entornos, analizando los principales elementos que las caracterizan y desarrollando criterios de valoración propios, con actitud abierta, de diálogo y de respeto.	● Ficha 19. <i>Dibujo figuras en movimiento.</i> ● Ficha 20. <i>Mira con ojo de artista. La danza,</i> de Henri Matisse. ● Ficha 22. <i>Hago un flip book.</i> ● Ficha 23. <i>Consigo efectos.</i> ● Ficha 24. <i>Hago logotipos.</i> ● Ficha 25. <i>Mira con ojo de artista. El pensador,</i> de Auguste Rodin. ● Ficha 26. <i>Observo luces y sombras.</i> ● Ficha 28. <i>Utilizo el lápiz de grafito.</i> ● Nuestro reto. <i>Potenciar las energías renovables.</i> ● Cómo he trabajado.	
	2.3. Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, atendiendo a su contexto y relacionándolas de manera inclusiva con su propia identidad cultural.		
	2.4. Apreciar la innovación, la iniciativa y el emprendimiento en las manifestaciones culturales y artísticas, con especial interés en las regionales, mostrando una actitud reflexiva y desarrollando el sentido crítico.		
3.	3.1. Explorar las posibilidades expresivas y comunicativas del sonido, la imagen y el cuerpo y las distintas herramientas, instrumentos y medios multimodales de	● Ficha 19. Bailemos. <i>Dibujo figuras en movimiento.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1., B.3.3.1.

	expresión artística, enriqueciendo la propia identidad.	● Ficha 20. <i>Conozco a Matisse.</i> ● Ficha 21. Rostros simétricos. <i>Juego con la simetría.</i> ● Ficha 22. Deporte. <i>Hago un flip book.</i> ● Ficha 23. Cómic. <i>Consigo efectos.</i> ● Ficha 24. Logo. ● Ficha 25. <i>Conozco a Rodin.</i> ● Ficha 26. Dibujo de una escultura. ● Ficha 27. Festival deportivo. <i>Preparo una exposición.</i> ● Ficha 28. Paisaje en blanco y negro. ● Nuestro reto. <i>Potenciar las energías renovables.</i>	C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.3.3.3., D. MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS Y PERFORMATIVAS. D.8.3.1., D.11.3.1.,
	3.2. Producir y compartir propuestas artísticas más complejas mediante la expresión de ideas, sentimientos y emociones, mostrando confianza en las propias capacidades y valorando las de los demás.		
4.	4.1. Planificar producciones culturales y artísticas, trabajando con interés y esfuerzo de forma colaborativa en la consecución de un resultado final que cumpla con unos objetivos acordados, a través de un enfoque coeducativo basado en la igualdad y el respeto a la diversidad.	● Ficha 20. <i>Mira con ojo de artista.</i> ● Ficha 24. <i>Hago logotipos.</i> ● Ficha 27. <i>Preparo una exposición.</i>	B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN. B.2.3.1., B.3.3.1. C. ARTES PLÁSTICAS, VISUALES Y AUDIOVISUALES. C.1.3.1., C.2.3.1., C.3.3.1., C.3.3.2., C.3.3.3.,

	4.2. Participar en el proceso de creación, utilizando elementos de diferentes lenguajes artísticos, mostrando compromiso, participación activa, respeto y cuidado hacia los materiales, recursos y producciones plásticas y visuales, tanto propias como de otras personas.	● Nuestro reto. <i>Potenciar las energías renovables.</i>	D. MÚSICA Y ARTES ESCÉNICAS Y PERFORMATIVAS. D.8.3.1., D.11.3.1.,
--	---	---	---

Evaluación

Ítems para la evaluación de competencias

Los ítems para la evaluación de competencias en este trimestre son los siguientes:

1. Interpreta y explica cómo se representa el movimiento en ilustraciones y obras de diversos estilos, géneros y épocas.
2. Representa la figura humana en movimiento sobre un plano dibujando líneas y formas geométricas.
3. Realiza investigaciones sobre obras y artistas haciendo uso de las nuevas tecnologías.
4. Identifica los pasos para elaborar el dibujo de un retrato con simetría y los aplica en sus reproducciones artísticas.
5. Construye un *flip book* sobre un deporte para representar el efecto de movimiento.
6. Elabora un cómic y un logotipo haciendo hincapié en la necesidad de realizar previamente un boceto o borrador preparatorio.
7. Observa y representa las luces y las sombras que produce la luz en obras escultóricas.
8. Participa con sus compañeros y compañeras en una exposición corporal para expresar los movimientos que se realizan al practicar un deporte determinado.
9. Conoce las características esenciales de los lápices de grafito y aprende a utilizarlos teniendo en cuenta el acabado que desee conseguir.
10. Participa en un proyecto cooperativo asumiendo tareas y responsabilidades para diseñar un anuncio.
11. Muestra respeto y compromiso por cuidar el medioambiente y lo expresa a través del arte.
12. Valora la aplicación de los conocimientos adquiridos en la materia a situaciones cotidianas y contextualizadas.
13. Muestra iniciativa por aportar ideas y colaborar activamente en los trabajos grupales.