

Colegio



Ejea de los Caballeros

PROGRAMACIÓN DE AULA

PA
Rev. 0
Página 1 de 5

PLÁSTICA

6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

<p>Colegio</p>  <p>Ntra. Sra. de las Mercedes Ejea de los Caballeros</p>	<h1>PROGRAMACIÓN DE AULA</h1>	<p>PA Rev. 0 Página 2 de 5</p>
---	-----------------------------------	--

CONTENIDOS

Unidad 1: En el photocall

- Imágenes fijas: fotografía digital
- La imagen digital: retoque de imágenes
- Rectas perpendiculares y paralelas
- Suma y resta de ángulos
- El color: características del color: tono, luminosidad y saturación. Las gamas monocromáticas. Colores complementarios
- Patrimonio artístico y cultural español. Valoración y respeto
- Construcción de objetos tridimensionales: portavelas
- Artistas representativos: Man Ray
- Características de la obra de Man Ray: experimentación y originalidad (solarización)
- Trabajo cooperativo: exposición de fotografías solarizadas
- Evaluación del trabajo cooperativo: exposición de fotografías solarizadas

Unidad 2: Cámara y... ¡acción!

- El cine de animación en la actualidad
- El proceso de creación audiovisual: guion, realización, montaje y sonido
- La imagen digital
- Clasificación de triángulos atendiendo a sus lados y ángulos
- Clasificación de cuadriláteros atendiendo al paralelismo de sus lados
- Realización de composiciones con formas geométricas regulares e irregulares: medida en milímetros
- Desarrollo plano de cuerpos geométricos
- La situación de los personajes dentro de las obras en un entorno de varios planos
- La perspectiva en los paisajes reales o imaginarios
- Realidad y abstracción en el arte
- Obras bidimensionales y tridimensionales: el volumen
- Artistas representativos: László Moholy-Nagy
- Características de la obra de Moholy-Nagy: abstracción geométrica (figuras planas y transparencias)
- Trabajo cooperativo: interpretación volumétrica de obras abstractas bidimensionales
- Evaluación del trabajo cooperativo: interpretación volumétrica de obras abstractas bidimensionales

Unidad 3: Dibujos para jugar

- Los videojuegos: historia, géneros, herramienta didáctica
- División de la circunferencia en partes iguales
- Escalas
- Cuerpos geométricos y desarrollo
- Técnicas pictóricas: el rotulador
- Uso de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto
- Obras bidimensionales y tridimensionales. El volumen

<p>Colegio</p>  <p>Ntra. Sra. de las Mercedes Ejea de los Caballeros</p>	<h1>PROGRAMACIÓN DE AULA</h1>	<p>PA Rev. 0 Página 3 de 5</p>
---	-----------------------------------	--

- David Hockney: vida, obra y características formales de sus creaciones (recursos para procesos creativos)
- Trabajo cooperativo: collage a partir del calco de la realidad
- Evaluación del trabajo cooperativo: collage a partir del calco de la realidad

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Unidad 1: En el photocall

- Reconocer y analizar el tema y la función de las fotografías digitales.
- Identificar si una imagen ha sido retocada y saber hacerlo por sí mismo/a.
- Trazar perpendiculares pasando por un punto interior o exterior a una recta. Trazar paralelas.
- Reconocer y utilizar con cuidado soltura y precisión los instrumentos (regla, compás, escuadra y cartabón) y materiales propios del dibujo técnico.
- Identificar y aplicar las características del color (tono, saturación y luminosidad).
- Conocer manifestaciones del patrimonio artístico y cultural español y de otras culturas.
- Imaginar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.
- Aproximarse al conocimiento de artistas significativos.
- Identificar y aplicar alguna característica que defina el estilo de artistas significativos.
- Elaborar y exponer cooperativamente fotografías solarizadas.
- Reflexionar sobre el trabajo grupal y el proceso de ejecución

Unidad 2: Cámara y... ¡acción!

- Comprender el desarrollo del cine de animación.
- Identificar las fases del proceso de creación cinematográfico.
- Elaborar, de forma cooperativa, producciones audiovisuales sencillas planificando las fases de trabajo, desarrollo, grabación y guion, y teniendo en cuenta aspectos técnicos de iluminación y sonido.
- Clasificar los triángulos según sus lados y ángulos.
- Clasificar los cuadriláteros según la disposición de sus lados.
- Elaborar composiciones por medio de figuras, respetando sus medidas.
- Desarrollar cuerpos geométricos para construir esculturas tridimensionales.
- Reconocer la situación de los personajes en una obra.
- Reconocer las estrategias con las que crear una ilusión de perspectiva.
- Distinguir una representación figurativa de una abstracta.
- Imaginar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales.
- Aproximarse al conocimiento de artistas significativos.
- Identificar y aplicar las características de la abstracción geométrica de Moholy-Nagy.
- Realizar obras siguiendo las pautas del proceso creativo y experimentando con materiales y técnicas.

<p>Colegio</p>  <p>Nra. Sra. de las Mercedes Ejea de los Caballeros</p>	<h1>PROGRAMACIÓN DE AULA</h1>	<p>PA Rev. 0 Página 4 de 5</p>
--	-----------------------------------	--

- Reflexionar sobre el trabajo grupal y el proceso de ejecución.

Unidad 3: Dibujos para jugar

- Conocer y saber clasificar los géneros de los videojuegos y sus periodos de creación.
- Aprender y aplicar el proceso de subdivisión de la circunferencia en partes iguales.
- Entender y poner en práctica el término escala.
- Identificar, clasificar y construir poliedros.
- Apreciar, identificar y aplicar los rotuladores como herramienta artística.
- Emplear recursos digitales para apoyar presentaciones de trabajos propios.
- Componer y decorar un cuaderno.
- Identificar y valorar las creaciones de David Hockney, y aplicar su estilo en obras propias.
- Realizar obras siguiendo pautas del proceso creativo, experimentando con de materiales y técnicas.
- Reflexionar sobre el trabajo grupal y el proceso de ejecución.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES IMPRESCINDIBLES.

1.1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y las clasifica.

1.2.1. Analiza de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas y en movimiento atendiendo al tamaño, formato, volumen, elementos básicos (puntos, rectas, planos, colores, iluminación, función...)

1.2.5. Elabora carteles, guías, programas de mano... con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, y añadiendo textos en los mismos utilizando la tipografía más adecuada a su función y a su intención comunicativa.

1.3.1. Maneja programas informáticos sencillos de elaboración y retoque de imágenes digitales (copiar, cortar, pegar, modificar tamaño, color, brillo, contraste...) que le sirvan para la ilustración de trabajos con textos, presentaciones, creación de carteles publicitarios, guías, programas de mano... bajo supervisión del profesor.

2.1.1. Utiliza el punto, la línea, el plano y el color al representar el entorno próximo y el imaginario con diferentes materiales y técnicas plásticas.

2.2.1. Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones.

2.2.5. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.

2.3.1. Utiliza las técnicas de dibujo y/o pictóricas más adecuadas para sus reacciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso y desarrollando el gusto por la adecuada presentación de sus trabajos.

<p>Colegio</p>  <p>Ejea de los Caballeros</p>	<h1>PROGRAMACIÓN DE AULA</h1>	<p>PA Rev. 0 Página 5 de 5</p>
--	-----------------------------------	--

2.4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de internet, desarrollándola en bocetos y eligiendo los que mejor se adecúan a sus propósitos en la obra final, sin utilizar elementos estereotipados, siendo capaz de compartir con otros alumnos el proceso y el producto final obtenido, aceptando las críticas y respetando las producciones artísticas de los compañeros.

2.5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo los materiales, la técnica y la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final.

3.1.2. Traza, utilizando la escuadra y el cartabón, rectas paralelas y perpendiculares y dibuja correctamente formas geométricas.

3.1.9. Continúa series y realiza simetrías y traslaciones con motivos geométricos (rectas y curvas) utilizando una cuadrícula facilitada con los instrumentos propios del dibujo técnico.

3.1.11. Analiza la realidad descomponiéndola en formas geométricas básicas y trasladando la misma a composiciones bidimensionales.

3.1.13. Realiza composiciones utilizando formas geométricas básicas sugeridas por el profesor.