



PLÁSTICA 5º EP		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Trazado de circunferencias.	1. Dibujar circunferencias conociendo el radio.	1.1. Analiza y repite estructuras modulares realizadas con circunferencias por traslación con el compás utilizando una cuadrícula. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Conciencia y expresiones culturales)
Cuerpos geométricos.	1. Reconocer los principales cuerpos geométricos 2. Identifica, clasifica y dibuja utilizando una cuadrícula los diferentes tipos de cuadriláteros. 3. Reconocer los principales cuerpos geométricos y construir el hexaedro a partir de su desarrollo.	1.1. Reconoce los principales cuerpos geométricos. 2.1. Realiza composiciones con cuadriláteros trazados con la regla con la ayuda de una cuadrícula. 2.2. Reconoce los principales cuerpos geométricos. 2.3 Relaciona la estructura de los objetos con los cuerpos geométricos. 3.2. Relaciona la estructura de los objetos con los cuerpos geométricos. 3.3. Construye hexágonos a partir del desarrollo que previamente ha dibujado con instrumentos propios del dibujo técnico (Competencia digital, Sentido de iniciativa y emprendimiento, Conciencia y expresiones culturales, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)
Técnicas pictóricas: el collage.	3. Utilizar el collage como técnica para la realización de composiciones. 5. Utilizar el collage como técnica para la realización de composiciones.	3.1. Usa la técnica del <i>collage</i> para la creación de obras propias utilizando materiales que le interesen tanto por su variación de color como por su textura. 5.1. Usa la técnica del <i>collage</i> para la creación de obras propias utilizando materiales que le interesen tanto por su variación de color como por su textura. (Sentido de iniciativa y emprendimiento, Conciencia y expresiones culturales)
Color: el círculo cromático. Colores fríos y cálidos.	1. Ordenar los colores primarios, secundarios y terciarios, fríos y cálidos, en un círculo cromático 2. Ordenar los colores primarios. 3. Ordenar los colores fríos y cálidos en un círculo cromático	1.1. Conoce los colores fríos y cálidos y los utiliza con fines expresivos en sus composiciones. 2.1. Conoce los colores fríos y cálidos y los utiliza con fines expresivos en sus composiciones. 3.1. Reconoce el círculo cromático como una manera de ordenar los colores. 3.2. Conoce los colores fríos y cálidos y los utiliza con fines expresivos en sus composiciones.. (Sentido de iniciativa y emprendimiento, Conciencia y expresiones culturales, Competencias sociales y cívicas)



<p>El ritmo.</p>	<p>3. Observar en el entorno (arquitectura, motivos ornamentales...) el ritmo distinguiendo si este se produce por repetición, alternancia, gradación, radiación. 4. Observar en el entorno (arquitectura...) el ritmo distinguiendo si este se produce por repetición, alternancia, gradación, radiación...</p>	<p>3.1. Reconoce en motivos ornamentales el ritmo por repetición alternancia, gradación, radiación... 4.1. Reconoce el ritmo en la arquitectura. 4.2. Dibuja espacios arquitectónicos utilizando la repetición (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Conciencia y expresiones culturales)</p>
<p>Las TIC como herramienta de información y creación.</p>	<p>4. Manejar las tecnologías de la información y la comunicación como medio de información, investigación y diseño.</p>	<p>4.1. Utiliza las Tecnologías de la información y la Comunicación para ampliar y poner en práctica sus conocimientos plásticos. 4.2. Maneja las Tecnologías de la información y la Comunicación para ampliar y poner en práctica sus conocimientos plásticos. (Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p>
<p>Cine de animación: historia.</p>	<p>1. Conocer los inicios del cine de animación.</p>	<p>1.1. Conoce el origen y las primeras manifestaciones del cine de animación tanto a nivel mundial como en España. (Conciencia y expresiones culturales, Competencia digital)</p>
<p>La imagen.</p>	<p>6. Utilizar y manejar las tecnologías de la información y la comunicación como medio de información, investigación y diseño.</p>	<p>6.1. Reflexiona sobre un cartel, comenta su relación con el producto, con la imagen, con la población destinataria. 6.2. Confecciona un cartel medioambiental. (Competencia digital, Aprender a aprender, Conciencia y expresiones culturales)</p>
<p>Mediciones de segmentos.</p>	<p>1. Medir, trasladar, sumar y restar segmentos con la regla utilizando como unidad el milímetro.</p>	<p>1.1. Mide y traslada segmentos con la regla utilizando como unidad de medida el milímetro. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Sentido de iniciativa y emprendimiento)</p>
<p>Mediatriz de un segmento. Bisectriz de un ángulo. Trazado de circunferencias.</p>	<p>1. Dividir un segmento en dos partes iguales gráficamente a partir de hallar la mediatriz del mismo con el compás y la regla. 2. Dividir un ángulo en dos partes iguales gráficamente a partir de hallar la bisectriz del mismo con el compás y la regla. 3. Dibujar circunferencias conociendo el radio.</p>	<p>1.1. Conoce el método para dibujar la mediatriz de un segmento. 2.1. Conoce el método para dibujar la bisectriz de un ángulo. 3.1. Analiza y repite estructuras modulares realizadas con circunferencias por traslación con el compás utilizando una cuadrícula. (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Sentido de iniciativa y emprendimiento)</p>



Temas en la pintura: la figura humana.	6. Reconocer la figura humana como tema a lo largo de la historia del arte distinguiendo la evolución del concepto de canon.	6.1. Representa la figura humana reflexionando sobre la forma de las diferentes partes del cuerpo. (Sentido de iniciativa y emprendimiento, Conciencia y expresiones culturales)
---	--	--