

CRITERIOS DE EVALUACIÓN ARTS AND CRAFT 5º EDUCACIÓN PRIMARIA

ART FOR EVERYONE		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y utilizar escalas. - Observación y análisis de una escultura (The Caring Hand) de los artistas Eva Oertli y Beat Huber. - Escalas y cuadrícula. - Contornos. Esculturas de miniatura. - Tecnología en arte. - Fotografía digital para el Land Art y sus composiciones. - Hablar de arte integrando contenidos aprendidos, opiniones y valoraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observar e identificar forma y escala en una escultura. - Dibujar y modificar imágenes a pequeña y gran escala utilizando una cuadrícula. - Reconocer algunas esculturas públicas. - Opinar y tomar conciencia sobre los problemas ambientales. - Opinar sobre una obra de arte. - Dibujar y colorear una rana a gran escala mediante una cuadrícula a partir de una más pequeña. - Dibujar y colorear una flor a pequeña escala mediante una cuadrícula a partir de una más grande. - Dibujar y contornear una imagen. - Hacer una escultura de miniatura. - Utilizar la creatividad autónomamente, aplicando sus conocimientos artísticos. 	<p>Comprende que las formas son objetos tridimensionales: alto, ancho, profundidad y que estas formas pueden ser geométricas u orgánicas. Identifica las esculturas como representaciones de formas geométricas u orgánicas y pueden estar hechas a tamaño natural, a pequeña escala, a gran escala. Comprende que la escala representa la relación lineal (proporción) entre el tamaño del motivo y su imagen.</p> <p>Aprende sobre el Land Art y reflexionar sobre los problemas del medio ambiente.</p> <p>Identifica formas y escalas en una escultura de los artistas Eva Oertli y Beat Huber (The Caring Hand). Desarrolla la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas. Observa las obras de arte que componen nuestro patrimonio cultural y reflexiona acerca de las mismas.</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Utilizar adecuadamente las tecnologías para hacer fotografías.- Reconocer el <i>Land Art</i>.- Utilizar materiales de la naturaleza y crear una obra de arte.- Practicar y expresar los contenidos aprendidos en la unidad mostrando comprensión de los mismos.- Expresar opinión y valorar las producciones artísticas propias y ajenas.	<p>Modifica un dibujo de pequeña a gran escala. Aprende qué es una cuadrícula y cómo está formada por segmentos.</p> <p>Comprende el contorno como el conjunto de líneas que limitan un cuerpo o espacio y que establecen el dibujo propiamente dicho. Crea esculturas en miniatura de alguna forma viva, explorando diferentes materiales (materiales reciclados).</p> <p>Desarrolla competencias informáticas básicas y practica las destrezas plásticas en Internet. Utiliza las tecnologías a su alcance para hacer fotografías.</p> <p>Trabaja en grupo para crear una obra de arte con materiales de la naturaleza y tomar fotografías de ella.</p> <p>Aprende que Land Art es una corriente del arte contemporáneo en la que el paisaje y la obra de arte están entrelazados. Utiliza la naturaleza y sus elementos como material para intervenir en sí misma.</p>
--	---	---

		Contextualiza lo aprendido en la unidad (Talk about art).
--	--	---

CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ARTS AND CRAFTS. 5ºP

PATTERN LANDSCAPES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Observación y análisis de una obra de arte original del autor Salnave Philippe-Auguste (The Jungle). - Paisajes y ecosistemas. - Diseños y estampados lúdicos inspirados en el Arte Naif. - Paisaje en capas o 3D. - Tecnología en arte. - Geometría: Trasladar cuadriláteros usando una regla. - Hablar de arte integrando contenidos aprendidos, opiniones y valoraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Entender cómo se crea la profundidad en un paisaje. - Dibujar animales en su hábitat natural utilizando la técnica de la superposición y la disminución de tamaños para crear espacio. - Entender y crear profundidad en un paisaje utilizando un fondo, un plano medio y un primer plano. - Reconocer alguna obra de Arte Naif. - Discriminar los animales de un ecosistema determinado. - Opinar sobre una obra de arte. - Dibujar y colorear un ecosistema con sus plantas y animales característicos, utilizando las técnicas aprendidas para crear espacio. 	<p>Comprende el concepto de espacio como elemento artístico.</p> <p>Aprende que el espacio pueden tener dos dimensiones (alto y ancho) o tres (alto, ancho y profundidad).</p> <p>Trabaja técnicas para crear espacio: como la disminución de tamaño, la superposición y el posicionamiento.</p> <p>Descubre cómo mediante una técnica pictórica de perspectiva visual se da la ilusión de profundidad y planos: fondo, plano medio y primer plano.</p> <p>Aprende qué es el Arte Naif (Naïve).</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Crear animales y paisajes inspirados en el estilo Naif.- Hacer un paisaje en capas o 3D.- Utilizar la creatividad autónomamente, aplicando sus conocimientos artísticos.- Utilizar adecuadamente las tecnologías.- Identificar y clasificar cuadriláteros.- Trasladar cuadriláteros en una cuadrícula con una regla, midiendo previamente los segmentos que va a mover.- Practicar y expresar los contenidos aprendidos en la unidad mostrando comprensión de los mismos. <p>Expresar opinión y valorar las producciones artísticas propias y ajenas.</p>	<p>Observa e identifica el espacio en una obra de arte original del autor Salnave Philippe-Auguste (The Jungle).</p> <p>Desarrolla la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.</p> <p>Observa las obras de arte que componen nuestro patrimonio cultural y reflexiona acerca de las mismas.</p> <p>Dibuja líneas, figuras y colores que conforman el paisaje de un determinado ecosistema.</p> <p>Comprende el concepto de "camuflaje".</p> <p>Aprende sobre el estilo Naif y sus singularidades.</p> <p>Crea paisajes coloridos y animales simples con estampados lúdicos y divertidos obtenidos con la repetición de formas de líneas de colores.</p> <p>Crea un paisaje en 3D o capas inspirado en el Arte Naif.</p> <p>Utiliza planos para crear profundidad y espacio en un cuadro.</p> <p>Desarrolla competencias informáticas básicas y practica las destrezas plásticas en Internet.</p>
--	---	--



		<p>Identifica los cuadriláteros (polígono de cuatro lados y cuatro vértices) y su clasificación (según el paralelismo de sus lados, sus longitudes y sus ángulos interiores).</p> <p>Mide un segmento con una regla de milímetros.</p> <p>Realiza la traslación de un cuadrilátero (transformación geométrica en la que desplazamos una figura plana según un vector orientado con una medida determinada).</p> <p>Contextualiza lo aprendido en la unidad (Talk about art).</p>
--	--	--

CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ARTS AND CRAFTS. 5ºP

COLOURFUL IMPRESSIONS

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none">- El color y el círculo cromático.- Observación y análisis de una pintura original de Claude Monet (Bridge in Monet's Garden).	<ul style="list-style-type: none">- Observar e identificar colores en un paisaje impresionista.- Mezclar colores primarios con sus colores secundarios adyacentes	<p>Aprende sobre el color o círculo cromático.</p> <p>Comprende que los colores primarios son el cian, magenta y el amarillo.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Color y sensaciones. - Colores fríos y cálidos. - Reflexión de la luz. - Impresión de un paisaje inspirado en Monet. - Tecnología en arte. - El cine de animación: orígenes e historia. - Hablar de arte integrando contenidos aprendidos, opiniones y valoraciones. 	<p>para crear colores terciarios.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Usar colores cálidos y fríos para mostrar el efecto de la luz en un paisaje. - Reconocer obras impresionistas y alguno de sus autores, así como sus técnicas. - Opinar sobre una obra de arte y expresar las emociones que nos produce. - Obtener colores terciarios mezclando colores primarios y secundarios. - Reconocer y ordenar colores primarios, secundarios y terciarios así como colores fríos y cálidos en un círculo cromático. - Reconocer un cuadro impresionista. - Completar un paisaje de nenúfares utilizando las técnicas de color impresionistas. - Dibujar y colorear el reflejo de un objeto en el agua. - Reconocer lo que es la reflexión de la luz. - Utilizar la creatividad autónomamente, aplicando sus conocimientos artísticos. - Realizar un paisaje con reflexión (impresión) inspirado en la obra de Monet. - Utilizar la creatividad autónomamente, aplicando sus conocimientos artísticos. 	<p>Comprende que los colores secundarios son el producto de la mezcla de dos primarios.</p> <p>Comprende que los colores terciarios son la mezcla de un primario con un secundario.</p> <p>Reconoce el estilo Impresionista: colores brillantes y pinceladas cortas para capturar la luz en la naturaleza.</p> <p>Observa e identifica color en una pintura original de Claude Monet (Bridge in Monet's Garden).</p> <p>Expresa emoción y sentimientos en la obra de arte.</p> <p>Desarrolla la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.</p> <p>Observa las obras de arte que componen nuestro patrimonio cultural y reflexiona acerca de las mismas.</p> <p>Emplea diferentes técnicas para mezclar y obtener colores secundarios y terciarios a partir de colores primarios.</p> <p>Identifica y clasifica colores primarios, secundarios y terciarios en un círculo cromático.</p>
--	--	---

	<ul style="list-style-type: none">- Utilizar adecuadamente las tecnologías.- Entender los orígenes y la historia de la animación.- Practicar y expresar los contenidos aprendidos en la unidad mostrando comprensión de los mismos. <p>Expresar opinión y valorar las producciones artísticas propias y ajenas.</p>	<p>Identifica colores fríos y cálidos y los utiliza con propósitos expresivos en una composición.</p> <p>Aprende que los impresionistas mezclan sus colores puros en el lienzo en lugar de la paleta.</p> <p>Identifica colores cálidos y fríos y cómo los impresionistas usan el color para mostrar luz, sombra y formas.</p> <p>Conoce la obra de Monet y la importancia del agua, la luz y el color en sus creaciones.</p> <p>Identifica que la reflexión de la luz ocurre cuando los rayos de luz inciden en una superficie y chocan en ella, se desvían y regresan al medio que salieron.</p> <p>Dibuja la reflexión de ciertos objetos o elementos en el agua.</p> <p>Realiza la impresión de un paisaje produciendo el efecto del reflejo del mismo en el agua.</p> <p>Desarrolla competencias informáticas básicas y practicar las destrezas plásticas en Internet.</p> <p>Identifica el efecto de persistencia (fenómeno visual).</p> <p>Reconoce cómo los inventores utilizan el conocimiento sobre la luz y la</p>
--	---	---

		visión para crear nueva tecnología en relación al cine de animación (sin rodaje). Contextualiza lo aprendido en la unidad (Talk about art).
--	--	---

CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ARTS AND CRAFTS. 5ºP

CITY LINES

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Espacio y volumen con perspectiva lineal. - Observación y análisis de la obra de arte original Gran Vía del artista Antonio López. - Líneas rectas. - Perspectiva a vista de pájaro. - Perspectiva lineal y punto de vista único. - Tecnología en arte. - Geometría: Hexaedros. - Hablar de arte integrando contenidos aprendidos, opiniones y valoraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Observar e identificar perspectiva en una pintura de paisaje urbano. - Dibujar líneas diagonales, verticales y horizontales en un paisaje urbano para crear profundidad y volumen. - Aportar ritmo a un edificio. - Reconocer y describir una obra de arte. - Opinar sobre una obra de arte. - Dibujar una calle usando perspectiva lineal con profundidad y volumen y añadir edificios con puertas y ventanas. - Dibujar un paisaje urbano de rascacielos utilizando perspectiva de punto único y a vista de pájaro. - Hacer un paisaje urbano con perspectiva lineal de un solo punto inspirado en Antonio López. 	<p>Reconoce espacio y volumen en obras de arte de 2D mediante la técnica de perspectiva lineal. Expresa la perspectiva en arte y qué es la perspectiva lineal: líneas que van de más cerca a más lejos y convergen en un punto de fuga creando la ilusión de profundidad.</p> <p>Identifica el ritmo arquitectónico y cómo conseguirlo utilizando patrones repetidos de líneas, formas y colorido. Aprende sobre el artista Antonio López y la pintura realista.</p> <p>Observa e identifica espacio, profundidad y volumen en una obra de arte original del</p>

	<ul style="list-style-type: none">- Utilizar adecuadamente las tecnologías.- Identificar un hexaedro.- Hacer un edificio sólido con forma de hexaedro.- Practicar y expresar los contenidos aprendidos en la unidad mostrando comprensión de los mismos. <p>Expresar opinión y valorar las producciones artísticas propias y ajenas.</p>	<p>artista Antonio López (Gran Vía).</p> <p>Desarrolla la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.</p> <p>Observa las obras de arte que componen nuestro patrimonio cultural y reflexionar acerca de las mismas.</p> <p>Dibuja una calle con perspectiva lineal y sus edificaciones utilizando para ello: líneas rectas, diagonales, verticales, perpendiculares y horizontales.</p> <p>Distingue la perspectiva a vista de pájaro o aérea.</p> <p>Dibuja un paisaje urbano con perspectiva lineal de un solo punto, donde el nivel de los ojos del espectador está directamente relacionado con la línea de horizonte de la imagen.</p> <p>Desarrolla competencias informáticas básicas y practica las destrezas plásticas en Internet.</p> <p>Conoce los hexaedros (un poliedro de seis caras planas): cubos, cuboides, pirámide, cono.</p>
--	---	---

		Utiliza un hexaedro para elaborar un edificio sólido mediante una base preliminar o patrón geométrico. Contextualiza lo aprendido en la unidad (Talk about art).
--	--	--

CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ARTS AND CRAFTS. 5ºP

WINDOWS IN TIME

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Ritmo y simetría en motivos ornamentales de la arquitectura. - Observación y análisis de una obra de arte: Ceramic tiles from La Alhambra. - Patrones y ritmo. - Rosetones. - Ángulo y bisectriz. - Cuadriláteros: paralelogramos, trapecios y trapezoides. - Tecnología en arte. - La geometría en arte: bisectrices de segmentos y ángulos. - Hablar de arte integrando contenidos aprendidos, opiniones y valoraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar ritmo en una composición. Reconocer diferentes tipos de simetría. - Crear ritmo y diferentes motivos y patrones de simetría para un azulejo. - Reconocer algunas obras de arte del Al-Ándalus y su decoración rítmica y simétrica. La Alhambra. - Opinar sobre una obra de arte. - Utilizar traslación, rotación y reflexión para completar unos patrones simétricos en un azulejo cerámico y colorear. - Utilizar el compás para completar un patrón y colorearlo. - Crear y personalizar un rosetón de papel con patrones y diseños en forma circular. - Dividir un ángulo en dos partes iguales por su bisectriz utilizando un compás y una regla. - Dividir un segmento en dos partes 	<p>Comprende qué es y cómo se produce ritmo en una composición de arte: la sucesión regular de elementos visuales en forma de patrones: líneas, formas, colores, motivos, etc.</p> <p>Identifica cómo se produce la simetría: rotación, traslación y reflexión.</p> <p>Reconoce arte medieval, la cultura islámica y su influencia en el arte español. Al-Ándalus: el nombre que los musulmanes dieron a la Península Ibérica bajo su dominio.</p> <p>Conoce los azulejos cerámicos creados en el arte musulmán y sus motivos simétricos y llenos de ritmo.</p> <p>Observa e identifica patrones simétricos, motivos y ritmo en una obra de arte original:</p>

	<p>iguales localizando su bisectriz perpendicular con un compás y una regla.</p> <ul style="list-style-type: none">- Hacer una composición en un cuadrilátero: la impresión del diseño simétrico de un azulejo cerámico inspirada en los azulejos de la Alhambra.- Utilizar la creatividad autónomamente, aplicando sus conocimientos artísticos.- Utilizar adecuadamente las tecnologías.- Hacer una estrella de ocho puntas.- Practicar y expresar los contenidos aprendidos en la unidad mostrando comprensión de los mismos. <p>Expresar opinión y valorar las producciones artísticas propias y ajenas.</p>	<p>Ceramic tiles from La Alhambra.</p> <p>Desarrolla la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.</p> <p>Observa las obras de arte que componen nuestro patrimonio cultural y reflexiona acerca de las mismas.</p> <p>Realiza simetrías utilizando traslación, rotación y reflexión para completar unos patrones simétricos en un azulejo cerámico.</p> <p>Reconoce un rosetón: una ventana circular calada, dotada de vidrieras de mucho color, cuyo esquema decorativo se dispone generalmente de forma radial (simetría cíclica o rotatoria alrededor de un eje único).</p> <p>Comprende el método para dividir un segmento por su bisectriz.</p> <p>Comprende qué es la bisectriz de un ángulo: la semirrecta que pasa por el vértice del ángulo y lo divide en dos partes iguales equidistantes.</p>
--	--	--

		<p>Reconoce que la bisectriz perpendicular es una recta que biseca una recta segmento y es perpendicular a ella (forma un ángulo recto de 90 grados).</p> <p>Dibuja circunferencias a partir de un radio conocido, repitiendo estructuras modulares.</p> <p>Realiza un rosetón con una plantilla de papel creando motivos y patrones simétricos con rotación alrededor de un eje.</p> <p>Identifica, clasifica y dibuja diferentes tipos de cuadriláteros: Paralelogramos, trapecios y trapezoides.</p> <p>Desarrolla competencias informáticas básicas y practica las destrezas plásticas en Internet.</p> <p>Dibuja una estrella de ocho puntas (motivo geométrico propio del arte musulmán) usando las bisectrices de segmentos y ángulos, con un compás y una regla.</p> <p>Aprende sobre la simbología de la estrella.</p> <p>Contextualiza lo aprendido en la unidad (Talk about art).</p>
--	--	--

CONTENIDOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN. ARTS AND CRAFTS. 5ºP

CANONS IN ART

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Cánones de belleza y proporciones del cuerpo humano en arte. - Observación y análisis de una obra de arte: Las meninas de Diego Velázquez. - Gente, edad y proporciones. - La figura humana en el arte: ¿real o ideal? - Collage. - Tecnología en arte. - La historia del cine animado. - Hablar de arte integrando contenidos aprendidos, opiniones y valoraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar proporciones en figuras de un retrato. - Dibujar figuras de diferentes tamaños y proporciones. - Reconocer obras de arte de Velázquez. - Reconocer el concepto de Barroco, Siglo de Oro y Edad Moderna. - Opinar sobre una obra de arte. - Completar las partes omitidas en unas figuras humanas. - Hacer un dibujo de uno mismo utilizando las proporciones adecuadas. - Identificar la evolución de los cánones de la figura humana a lo largo de la historia de arte. - Representar una figura humana en proporción según un determinado canon. - Utilizar la técnica de collage para crear una composición utilizando diferentes materiales, colores y texturas. - Utilizar la creatividad autónomamente, aplicando sus conocimientos artísticos. - Utilizar adecuadamente las tecnologías. - Entender los orígenes y la evolución en 	<p>Comprende el término proporción en figuras: el tamaño y la forma de las partes del cuerpo en relación al cuerpo completo.</p> <p>Observa e identifica las proporciones en las figuras de la obra de arte original, Las meninas de Diego Velázquez, que representa la familia real española de los Austrias.</p> <p>Aprende sobre el Siglo de Oro español.</p> <p>Desarrolla la sensibilidad estética, la creatividad y la capacidad para disfrutar de las obras y manifestaciones artísticas.</p> <p>Observa las obras de arte que componen nuestro patrimonio cultural y reflexiona acerca de las mismas.</p> <p>Reconoce cómo cambian las proporciones del cuerpo humano en arte dependiendo de la edad de la gente y cómo esto se expresa contando un determinado número de cabezas para cada edad.</p> <p>Identifica el número de cabezas utilizadas para</p>

	<p>la historia del cine animado.</p> <ul style="list-style-type: none">- Crear un poster o tráiler anunciando una película.- Practicar y expresar los contenidos aprendidos en la unidad mostrando comprensión de los mismos. <p>Expresar opinión y valorar las producciones artísticas propias y ajenas.</p>	<p>representar el cuerpo humano en diferentes etapas de la vida y cómo el cuerpo humano va cambiando a lo largo de la vida.</p> <p>Reconoce la figura humana como tema en arte a lo largo de la historia distinguiendo la evolución y cambios en el concepto de cánones y proporciones.</p> <p>Reconoce algunos cánones de belleza más influyentes a lo largo de la historia de arte: el de los egipcios (18 cuadros), el de la época clásica (entre 7 y 8 cabezas) y el del renacimiento (8 cabezas).</p> <p>Realiza una composición con la técnica de collage, contextualizando lo aprendido sobre las proporciones y cánones en la figura humana y expresando su creatividad e imaginación</p> <p>Conoce el contexto histórico y la moda en la época Moderna de España.</p> <p>Desarrolla competencias informáticas básicas y practica las destrezas plásticas en Internet.</p> <p>Aprende sobre la invención del zoótropo en el siglo XIX como la inspiración para el cine animado del siglo XX.</p>
--	--	--

COLEGIO MATER AMABILIS

C/Gavia seca, 15
Telf. 91 332 49 35
28031 Madrid

www.materamabilis.es



		<p>Conoce los orígenes y la historia del cine animado en el mundo.</p> <p>Contextualiza lo aprendido en la unidad (Talk about art).</p>
--	--	---