

CONTENIDOS 4º E.P.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN 4º E.P.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES 4º E.P.
Bloque 1. Educación audiovisual.		
<p>-Imagen fija: el cartel y el cómic. -Cine de animación: tipos. -La imagen digital: incorporación de textos.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distinguir las diferencias fundamentales entre las imágenes fijas y en movimiento clasificándolas siguiendo los patrones aprendidos. 2. Aproximarse a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas y en movimiento en sus contextos culturales e históricos comprendiendo de manera crítica su significado y función social siendo capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de los conocimientos adquiridos. 3. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Reconoce las imágenes fijas y en movimiento en su entorno y las clasifica. 2.1. Analiza de manera sencilla y utilizando la terminología adecuada imágenes fijas atendiendo al tamaño, formato y elementos básicos (planos, colores, iluminación, función...) 2.2. Elabora carteles con diversas informaciones considerando los conceptos de tamaño, equilibrio, proporción y color, añadiendo textos y utilizando la tipografía más adecuada a su función. 3.1. Secuencia una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes y textos siguiendo el patrón de un cómic. 3.2. Maneja programas informáticos sencillos para la búsqueda de imágenes y la realización de tareas. 3.3. Conoce las consecuencias de la difusión de imágenes sin el consentimiento de las personas afectadas y respeta las decisiones de las mismas.

Bloque 2. Expresión artística.		
<p>-El plano. -El color: colores secundarios. -Técnicas de modelado (arcilla y plastilina). -Técnicas del dibujo y pintura: el sombreado. -TEMAS EN LA PINTURA: el retrato -Algunos grandes pintores españoles y sus obras más relevantes. Museos y exposiciones.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características. 2. Representar de forma personal ideas, acciones y situaciones valiéndose de los elementos que configuran el lenguaje visual. 3. Realizar producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada. 4. Utilizar recursos bibliográficos, de los medios de comunicación o de Internet para obtener información que le sirva para planificar y organizar los procesos creativos, así como para conocer e intercambiar informaciones con otros alumnos. 5. Imaginar, dibujar y elaborar obras tridimensionales con diferentes materiales. 6. Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Utiliza el punto, la línea y el plano al representar el entorno próximo y el imaginario. 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. Distingue el tema o género de obras plásticas. 2.3. Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción. 3.1. Utiliza las técnicas del dibujo y la pintura más adecuadas para sus creaciones manejando los materiales e instrumentos de manera adecuada, cuidando el material y el espacio de uso. 3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas. 3.3. Explica con la terminología aprendida el propósito de sus trabajos y las características de los mismos. 4.1. Organiza y planea su propio proceso creativo partiendo de la idea, recogiendo información bibliográfica, de los medios de comunicación o de Internet. 5.1. Confecciona obras tridimensionales con diferentes materiales planificando el proceso y eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos en su producción final. 6.1. Reconoce, respeta y valora las manifestaciones artísticas más importantes del patrimonio cultural y artístico español, especialmente aquellas que han sido declaradas Patrimonio de la Humanidad. 6.2. Aprecia y disfruta las posibilidades que ofrecen los museos de conocer las obras de arte que en ellos se exponen. 6.3. Conoce algunas de las profesiones de los ámbitos artísticos, interesándose por las características del trabajo de los artistas y

		artesanos y disfrutando como público en la observación de sus producciones.
Bloque 3. Dibujo geométrico		
<p>-Medición de segmentos: sumas y restas.</p> <p>-Realización de planos sencillos.</p> <p>-Medición de ángulos con el transportador.</p> <p>-Transformaciones geométricas: traslaciones, giros y simetrías.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de Matemáticas con la aplicación gráfica de los mismos. 2. Iniciarse en el conocimiento y manejo de los instrumentos y materiales propios del dibujo técnico manejándolos adecuadamente. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Utiliza la regla considerando el milímetro como unidad de medida habitual aplicada al dibujo técnico. 1.2. Suma y resta segmentos utilizando la regla y el compás. 1.3. Dado un radio, traza círculos con el compás. 2.1. Conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de los instrumentos de dibujo valorando la precisión en los resultados.