

PROGRAMACIÓN ARTS AND CRAFTS 5º

1. OBJETIVOS

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, 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 responsabilidad en el estudio así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, 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 con discapacidad.
- 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 y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte 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 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) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

1.2. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA

- 1. Conocer y utilizar las posibilidades de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación y utilizarlos como recursos para la observación, la

búsqueda de información y la elaboración de producciones propias, ya sea de forma autónoma o en combinación con otros medios y materiales.

2. Utilizar las posibilidades del sonido, la imagen y el movimiento como elementos de representación y comunicación para expresar ideas y sentimientos, contribuyendo con ello al equilibrio afectivo y a la relación con los demás.
3. Identificar y reconocer dibujos geométricos en elementos del entorno, utilizando con destreza los instrumentos específicos para representarlos en sus propias producciones artísticas.
4. Reconocer las manifestaciones artísticas más relevantes de la Comunidad de Madrid, desarrollando actitudes de valoración, respeto, conservación y adoptando un sentido de identidad que le permita plasmar a través del lenguaje plástico y musical las interpretaciones y emociones del mundo que le rodea.
5. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, integrando la percepción, la imaginación, la sensibilidad, la indagación y la reflexión de realizar o disfrutar de diferentes producciones artísticas.
6. Utilizar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura, para comprenderlos mejor y formar un gusto propio.
7. Participar y aprender a ponerse en situación de vivir la música: cantar, escuchar, inventar, danzar, interpretar, basándose en la composición de sus propias experiencias creativas con manifestaciones de diferentes estilos, tiempos y cultura.
8. Analizar las manifestaciones artísticas y sus elementos más significativos en el entorno para conseguir progresivamente una percepción sensible de la realidad.
9. Valorar y conocer las manifestaciones artísticas del patrimonio propio y de otros pueblos y culturas; colaborar en la conservación y enriquecimiento desde la interculturalidad.

1.3.- COMPETENCIAS.

En línea con la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, este real decreto se basa en la potenciación del aprendizaje por competencias, integradas en los elementos curriculares para propiciar una renovación en la práctica docente y en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se proponen nuevos enfoques en el aprendizaje y evaluación, que han de suponer un importante cambio en las tareas que han de resolver los alumnos y planteamientos metodológicos innovadores. La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran. Se adopta la denominación de las competencias clave definidas por la Unión Europea. Se considera que «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». El rol del docente es fundamental, pues debe ser capaz de diseñar tareas o situaciones de aprendizaje que posibiliten la resolución de problemas, la aplicación de los conocimientos aprendidos y la promoción

de la actividad de los estudiantes

De acuerdo con lo previsto en el artículo 9 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, se identifican ocho competencias para su desarrollo en la Educación Primaria:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales

En el desarrollo de las diferentes unidades didácticas, se hace referencia a las competencias, que se van a utilizar, para conseguir que los alumnos integren los distintos contenidos de la unidad.

1.4.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.

1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, para reelaborar y crear contenido digital.
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.
4. Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para favorecer la salud física y mental.
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo y mejorarlo.
6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

2.- CONTENIDOS DEL AREA PARA EL TERCER CICLO

A. Recepción y análisis.

- Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.
- Estrategias de recepción activa.
- 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 recepción.
- Vocabulario específico de las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Estrategias básicas de análisis de propuestas artísticas desde una perspectiva de género.

B. Creación e interpretación.

- Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.
- Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.
- Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.
- Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos: respeto a las licencias de uso y distribución de contenidos generados por otros. Plagio y derechos de autor.

C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

- Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.
- Elementos configurativos del lenguaje visual y sus posibilidades expresivas: punto, línea, plano, textura, color.
- Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.
- Medios, soportes y materiales de expresión plástica y visual. Técnicas bidimensionales y tridimensionales en dibujos y modelados.
- Técnicas, materiales y recursos informáticos y tecnológicos: su aplicación para la captura, creación, manipulación y difusión de producciones plásticas y visuales.
- Registro y edición de elementos audiovisuales: conceptos, tecnologías, técnicas y recursos elementales y de manejo sencillo.
- Estrategias y técnicas de composición de historias audiovisuales.
- El cine: origen y evolución.
- Géneros y formatos de producciones audiovisuales.
- Producciones multimodales: realización con diversas herramientas.
- Características del lenguaje audiovisual multimodal.
- Las herramientas y las técnicas básicas de animación.

D. Música y artes escénicas y performativas.

- El sonido y sus cualidades: identificación visual y auditiva, clasificación y representación de diversidad de sonidos y estructuras rítmico-melódicas a través de diferentes grafías.
- La voz y los instrumentos musicales. Familias y agrupaciones. Clasificación. Identificación visual y auditiva. Instrumentos digitales y no convencionales. Cotidiáfonos.
- El carácter, el tempo, el compás, los géneros musicales, la textura, la armonía y la forma.
- Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas.
- Construcción de instrumentos.
- Lenguajes musicales: aplicación de sus conceptos fundamentales en la interpretación y en la improvisación de propuestas musicales vocales e instrumentales. El silencio en la música.
- 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.
- El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas: interés en la experimentación y la exploración a través de ejecuciones individuales y grupales vinculadas con el movimiento, la danza, la dramatización y la representación teatral como medio de expresión y diversión.
- Técnicas básicas dramáticas y dancísticas. Nociones elementales de biomecánica. Lenguajes expresivos. Introducción a los métodos interpretativos. Experimentación con actos performativos. Improvisación guiada y creativa.
- Capacidades expresivas y creativas de la expresión corporal y dramática.
- Elementos de la representación escénica: roles, materiales y espacios. Teatralidad. Estructura dramática básica.
- Aproximación a los géneros escénicos. Valoración de la importancia de la interpretación dramática en el proceso artístico y del patrimonio vinculado a las artes escénicas.

3.- CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital.

1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma responsable, segura, eficiente y autónoma, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.

2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio.

2.1. Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio mostrando y manteniendo la curiosidad, aplicando una metodología hipotético inductiva.

2.2. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables,

usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, y utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio

2.3. Diseñar y realizar experimentos guiados, cuando la investigación lo requiera, utilizando diferentes técnicas de indagación y modelos, empleando de forma segura los instrumentos y dispositivos apropiados, realizando observaciones objetivas y estructuradas y mediciones precisas y registrándolas correctamente.

2.4. Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.

2.5. Comunicar los resultados de las investigaciones adaptando el mensaje y el formato a la audiencia a la que va dirigido, utilizando lenguaje científico o aplicado y explicando los pasos seguidos de forma pormenorizada y aportando argumentos para defender las propuestas que considere veraces.

3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, generando nuevos productos según necesidades.

3.1. Plantear problemas de necesidad, uso y diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, evaluando necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.

3.2. Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos conjuntos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto, verificando si la solución cumple los criterios objetivos de validez y calidad establecidos.

3.3. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo diferentes prototipos o soluciones digitales y utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.

3.4. Comunicar el diseño de un producto final, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.

4. Conocer y tomar conciencia del cuerpo, así como de las emociones y sentimientos propios y ajenos, aplicando el conocimiento científico para favorecer la salud física y mental.

4.1. Promover actitudes que fomenten la seguridad emocional, gestionando las emociones propias y respetando las de los demás, reflexionando ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre.

4.2. Adoptar estilos de vida saludables valorando la importancia de una alimentación variada y equilibrada, el ejercicio físico, el contacto con la naturaleza, el descanso, el ocio, la higiene, la prevención de enfermedades y el uso adecuado de nuevas tecnologías.

5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio natural, conservarlo y mejorarlo.

5.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, a través de la indagación, utilizando las herramientas y procesos adecuados.

5.2. Establecer conexiones sencillas mediante hipótesis e inducción entre diferentes elementos del medio natural mostrando comprensión de las relaciones que se establecen e iniciando razonamiento hipotético-deductivo.

5.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural.

6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

6.1. Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados, y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.

6.2. Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas, buscar soluciones y actuar para su resolución. Conocer algunos hitos tecnológicos y digitales, y sus consecuencias, a lo largo de las etapas de la historia de la humanidad.

4.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN.

INSTRUMENTOS	DESCRIPCIÓN	PERIODICIDAD	RECUPERACIÓN	PONDERACIÓN EN LA CALIFICACIÓN
Trabajos	Elaboración de trabajos propios de cada unidad	Unidad	Evaluación continua	80%
Participación	Predisposición, actitud, interés.	Todos los días	Evaluación continua	20%

El profesor valorará el grado de consecución de los objetivos previstos teniendo en cuenta la adquisición de las competencias, los criterios de evaluación y utilizando los distintos instrumentos de evaluación.

Se realizará una evaluación continua tanto en el aprendizaje de los alumnos como en la enseñanza, de forma que se puedan ir haciendo ajustes en función de las necesidades del alumnado.

Según el Real Decreto 984/2021, de 16 de noviembre, por el que se regulan la evaluación y la **promoción** en la Educación Primaria, así como la evaluación, la promoción y la titulación en la Educación Secundaria Obligatoria, el Bachillerato y la Formación Profesional se establece que las decisiones sobre la promoción se adoptarán al finalizar los cursos segundo, cuarto y sexto, siendo esta automática en el resto de cursos de la etapa.

5.- PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado en esta etapa educativa será continua y global, y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas.

La evaluación será continua en cuanto estará inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado, con la finalidad de detectar las dificultades en el momento en que se producen, analizar las causas y, de esta manera, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado mejorar su proceso de aprendizaje y garantizar la adquisición de las competencias claves para continuar el proceso educativo.

La evaluación será global en cuanto se referirá a las competencias clave y a los objetivos de la etapa y el aprendizaje del alumnado en el conjunto de las áreas que la integran.

Los referentes serán los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables establecidos para cada uno de los cursos y para todas las áreas. La evaluación del alumnado con necesidades educativas especiales tendrá como referente los criterios de evaluación establecidos en las propias adaptaciones curriculares significativas.

6.- METODOLOGÍA Y PROPUESTA DIDÁCTICA: ACTIVIDADES.

La sociedad actual es dinámica y multicultural, y en ella desempeña un importante papel la comunicación visual (publicidad, televisión, cine, Internet, etc.). Desde el primer curso de Primaria, donde aparece la asignatura de Educación Plástica por primera vez, estamos obligados a dar una respuesta educativa que complemente la formación integral del alumno. El objetivo es que el alumno aprenda a interpretar el mensaje visual que predomina en la sociedad actual, así como las diferentes manifestaciones artísticas que en ella coexisten, aprendizaje que favorecerá el entendimiento de la sociedad en la vive.

En la medida en que el alumno aprenda a valorar las distintas manifestaciones artísticas que se dan en su entorno, la Educación Plástica favorecerá el desarrollo de su creatividad, capacidad diferenciadora del ser humano que permite a su vez desarrollar las aptitudes intelectual, sensorial, emocional, afectiva, social y estética.

La asignatura se presta de manera muy importante a fomentar el respeto y la valoración de las obras de arte del patrimonio cultural, promoviendo el interés por utilizar el tiempo libre para realizar visitas a exposiciones, museos y todo tipo de eventos artísticos. Además, valoramos y hacemos valorar el esfuerzo y dedicación del alumno a la creación plástica propia y ajena.

La metodología empleada gira en torno a tres ejes básicos: la **creatividad**, la **formación** y la **estética**.

- **Creatividad.** Se desarrolla a través de las diferentes actividades la capacidad creadora, favoreciendo la expresión y la autonomía personal. En este sentido, la diversificación de los materiales juega un papel fundamental: junto a los tradicionales (ceras, lápices de colores, etc.) se fomenta la experimentación con elementos del entorno para adaptar sus cualidades a fines plásticos (hojas secas, sémola, envases...).
- **Formación.** Se repasan y afianzan técnicas de expresión plástica empleadas en los ciclos anteriores. También se incluyen otras nuevas, que profundizan y desarrollan los mecanismos de atención y percepción visual de manera entretenida y atractiva. La motivación nace de la observación del entorno natural y artificial, con elementos que buscan captar la atención del alumno.

Es necesario hacer hincapié en el aumento de los conceptos teóricos, lo que contribuye a ampliar el vocabulario específico del área, posibilitando una mayor comprensión sobre el trabajo práctico. Asimismo, se incluyen ítems técnicos como apoyo en determinadas actividades.

- **Estética.** Se potencia la sensibilidad mediante la observación y el conocimiento de obras de arte, lo cual permite un análisis equilibrado y crítico de la belleza. Del mismo modo, se tienen en cuenta diferentes manifestaciones culturales y artísticas que aparecen en los medios de comunicación que cubren actualmente gran parte de la actividad sensorial del alumnado (prensa, televisión, cine, Internet...).

El criterio estético se construye asimilando conceptos teóricos y técnicos que ayuden a valorar una obra por su calidad en aspectos que antes pasaban desapercibidos. Además, es un elemento generador de la capacidad de elegir, de tomar decisiones, y de hacerlo reflexiva y razonadamente.

Organización del espacio y agrupamientos

En función del momento y de la necesidad, los alumnos podrán disponerse de distintos modos:

- Gran grupo: para las explicaciones, las puestas en común, las actividades de introducción...
- Pequeño grupo o parejas: cuando las actividades lo requieran.

- Trabajo individual: para las actividades de trabajo autónomo, fichas, exámenes...

Actividades

Las actividades a realizar a lo largo de cada unidad serán:

- Presentación del concepto del Arte y el vocabulario que los alumnos van a estudiar.
- Actividades para practicar, repasar y ampliar las destrezas y técnicas.
- Proyectos prácticos para desarrollar su expresión personal y creatividad.
- Actividad detallada: los alumnos siguen los pasos de forma visual y las instrucciones escritas para realizar el proyecto. Es una oportunidad para que apliquen las destrezas y técnicas adquiridas y desarrollen su expresión personal y creatividad.

7. RECURSOS DIDÁCTICOS

Por recurso didáctico se entiende cualquier medio, soporte o ayuda que nos facilite la presentación y tratamiento de los contenidos objeto de enseñanza-aprendizaje.

Para la realización de la labor docente se van a utilizar los siguientes recursos.

a. RECURSOS MATERIALES

A lo largo de los seis cursos de Primaria, hemos contemplado la utilización de diversos materiales, desde los más convencionales (rotuladores, témperas, lápices de colores, tijeras, pegamento, etc.) hasta las nuevas tecnologías de la información y comunicación (incluyendo visitas a páginas web y actividades digitales, retoques de fotografía, programas de tratamiento de texto, etc.), pasando por el material desechable para reciclar. Todos los materiales propuestos son propios del entorno y fáciles de conseguir, proporcionando sensaciones a las diferentes texturas, y responsabilizan al alumno en cuanto a la organización, cuidado y respeto de los mismos.

- Bloc de dibujo
- Lápiz, lápices de colores, borrador, sacapuntas, regla.
- Rotuladores, ceras blandas.
- Cartulina, pegamento, tijeras.
- Música
- Imágenes.
- Recursos digitales: diversas webs centradas en los contenidos de cada unidad.

b. RECURSOS HUMANOS

Para llevar a cabo la labor docente será necesaria la coordinación con todos los miembros de la comunidad educativa (familias, PT, AL, especialistas,...), pero, sobre todo, con los miembros que impartan clase a los alumnos de 5º de Educación Primaria.

Así mismo, los alumnos cuentan con el apoyo de una auxiliar de conversación nativa ya que dicho área se imparte en inglés.

6. EDUCACIÓN EN VALORES

La educación en valores responde a una necesidad de la sociedad en que vivimos. Por ello, no se ha considerado como un área más que trabajar, sino como ejes que recorren todas las áreas curriculares y que deben estar presentes en el conjunto del proceso educativo.

En esta etapa, la educación escolar tiene como finalidad desarrollar en los alumnos aquellas capacidades que se consideran necesarias para desenvolverse como ciudadanos con plenos derechos y deberes en la sociedad en que viven. Este objetivo no se agota en los conocimientos intelectuales que integran las diversas áreas, sino que pretende el desarrollo integral de la persona; es decir, trata de atender a sus capacidades afectivas, motrices, de relación interpersonal y de inserción y actuación social.

Con esta transversalidad acercamos a los alumnos a los valores que hoy preocupan al mundo provocando que entren en contacto con ellos, sensibilizándoles y haciéndoles partícipes de temas tan importantes como la defensa de la naturaleza, la paz mundial, la igualdad de oportunidades sin discriminación por razones de sexo, raza, etcétera.

La inclusión del trabajo en valores en las distintas unidades responde a esa intención. Su tratamiento requiere, dependiendo de la unidad, un enfoque especial, si tenemos en cuenta el tipo de contenidos y actividades que se plantean.

El objetivo final del trabajo en valores en el currículo escolar es la formación integral del alumno, que incluye desde su desarrollo cognitivo hasta su integración en la cultura cambiante de la sociedad en la que vive, pasando por su formación en los valores de solidaridad, cooperación y participación. Teniendo en cuenta este objetivo, la metodología para el aprendizaje de estos temas no puede partir de algo ajeno al alumno, sino que debe basarse en:

- Los conocimientos y las experiencias previas.
- La relación con sus iguales.
- La cooperación y participación en el aula y en su entorno cercano.
- Los métodos de trabajo activos que proporcionan, por un lado, un contacto directo con el entorno, y, por otro, el planteamiento y la resolución de problemas como procedimientos de trabajo.

Además, se hace un énfasis especial en los valores y cuestiones éticas, animando a los niños a implicarse en el mundo que les rodea, valorar su complejidad y problemas, y desarrollar la responsabilidad social.

Por tanto, a través de las situaciones de aprendizaje, se tratan valores y cuestiones éticas relacionadas con los contenidos presentando a los alumnos situaciones diseñadas para

animarlos a razonar y a involucrarse con sus circunstancias más próximas, con el fin de que desarrollen su independencia y los principios de responsabilidad personal y social.

8.- ELEMENTOS TRANSVERSALES

En esta etapa, la educación escolar tiene como finalidad desarrollar en los alumnos aquellas capacidades que se consideran necesarias para desenvolverse como ciudadanos con plenos derechos y deberes en la sociedad en que viven. Este objetivo no se agota en los conocimientos intelectuales que integran las diversas áreas, sino que pretende el desarrollo integral de la persona; es decir, trata de atender a sus capacidades afectivas, motrices, de relación interpersonal y de inserción y actuación social.

Con esta transversalidad acercamos a los alumnos a los valores que hoy preocupan al mundo provocando que entren en contacto con ellos, sensibilizándoles y haciéndoles partícipes de temas tan importantes como la defensa de la naturaleza, la paz mundial, la igualdad de oportunidades sin discriminación por razones de sexo, raza, etcétera.

La inclusión del trabajo en valores en las distintas unidades responde a esa intención. Su tratamiento requiere, dependiendo de la unidad, un enfoque especial, si tenemos en cuenta el tipo de contenidos y actividades que se plantean. Por otra parte, en todas las áreas se trabajan a través de distintos elementos.

El objetivo final del trabajo en valores en el currículo escolar es la formación integral del alumno, que incluye desde su desarrollo cognitivo hasta su integración en la cultura cambiante de la sociedad en la que vive, pasando por su formación en los valores de solidaridad, cooperación y participación. Teniendo en cuenta este objetivo, la metodología para el aprendizaje de estos temas no puede partir de algo ajeno al alumno, sino que debe basarse en:

- Los conocimientos y las experiencias previas.
- La relación con sus iguales.
- La cooperación y participación en el aula y en su entorno cercano.
- La interpelación entre los temas y los contenidos.
- Los métodos de trabajo activos que proporcionan, por un lado, un contacto directo con el entorno, y, por otro, el planteamiento y la resolución de problemas como procedimientos de trabajo.

9. PROCEDIMIENTOS Y MEDIDAS PARA LAS ADAPTACIONES CURRICULARES.

Al amparo de lo establecido en los artículos 9.1 y 9.6 del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, en la etapa de la Educación Primaria se pondrá especial énfasis en la atención a la diversidad del alumnado, en la atención personalizada, en la prevención de las dificultades de aprendizaje, así como en la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo tan pronto como se detecten estas dificultades, los cuales podrán ser tanto organizativos como curriculares.

Para ello se establecerán las adaptaciones del currículo, no significativas, es decir, sólo por presentar las actividades realizadas, se aprobará el área.

Atenderé la diversidad de mi alumnado y sus modos de ser y aprender, poniendo en práctica los mecanismos de refuerzo necesarios (apoyos, fichas de refuerzo y ampliación,...). Además, los alumnos que lo precisen saldrán a clases con las profesoras de PT, AL . En los actuales grupos de 5º existen tres alumnos que pertenecen al programa de N.E.E. y reciben apoyo fuera del aula de las profesoras de A.L. y P.T.

Además existe 1 alumno que presenta TDH y que necesitará su correspondiente adaptación en tiempos y formatos de evaluación.

10. ACTIVIDADES DE COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las planificadas por los maestros que utilicen espacios o recursos diferentes al resto de actividades ordinarias del área, aunque precisen tiempo adicional del horario no lectivo para su realización. Serán evaluables a efectos académicos y obligatorias tanto para los maestros como para los alumnos. No obstante, tendrán carácter voluntario para los alumnos aquellas que se realicen fuera del centro o que precisen aportaciones económicas de las familias, en cuyo caso se garantizará la atención educativa de los alumnos que no participen en las mismas.

Entre los propósitos que persiguen este tipo de actividades destacan:

- ✓ Completar la formación que reciben los alumnos en las actividades curriculares.
- ✓ Mejorar las relaciones entre alumnos y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- ✓ Permitir la apertura del alumnado hacia el entorno físico y cultural que le rodea.
- ✓ Contribuir al desarrollo de valores y actitudes adecuadas relacionadas con la interacción y el respeto hacia los demás, y el cuidado del patrimonio natural y cultural.
- ✓ Desarrollar la capacidad de participación en las actividades relacionadas con el entorno natural, social y cultural.
- ✓ Estimular el deseo de investigar y saber.
- ✓ Favorecer la sensibilidad, la curiosidad y la creatividad del alumno.

- ✓ Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.

Propuesta de actividades complementarias:

Escuela de Derecho
Charlas Ed. Vial
Certamen "Día de la Constitución"
Recogida de premios Constitución
Charla: Sensibilización deporte inclusivo
Jornada deporte inclusivo
Bandas y delitos de odio
Alfabetización digital
Parque de la cuña verde

11. VALORACIÓN DE LA PROPIA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

Para realizar la valoración de la programación, a mitad del segundo trimestre y al finalizar el curso, se realizará una valoración cuantitativa de 1 a 5 (siendo 1 la no consecución del logro y 5 la consecución de forma satisfactoria del mismo) de los siguientes aspectos:

INDICADORES	1	2	3	4	5
Los profesores que impartimos clase en las mismas áreas tenemos una distribución coherente de contenidos en nuestras programaciones.					
Consulto la programación a lo largo del curso escolar, realizando las posibles modificaciones, según las características del alumnado.					
Se concretan en las programaciones todos los elementos curriculares prescriptivos según la legislación vigente.					
Las herramientas de evaluación que utilizo para medir competencias en la programación son claras y variadas.					
A la hora de realizar la programación tengo en cuenta las posibilidades que me da el entorno.					
Se informa a las familias sobre los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, calificación...					
La programación didáctica ha servido para alcanzar la consecución de los distintos elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje.					
La programación es clara y puede seguirla cualquier profesor que entre a sustituirme en el aula.					