
PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
PROYECTO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA: EL
CÓMIC
3ºESO

Ciudad
Educativa
Municipal

FUHem
Hipatia



Introducción

Esta programación está realizada siguiendo las indicaciones del Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y DECRETO 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

La educación en artes plásticas engloba la posibilidad de ir más allá de la transferencia mecánica de conocimientos, orientándose hacia la formación en una actitud crítica y abriendo posibilidades transformadoras de uno mismo y de la sociedad. La formación artística contribuye al desarrollo integral y armónico de la persona, y responde a la necesidad de relacionarnos con nuestros semejantes a través de un lenguaje universal. Alfabetiza al alumnado en el plano visual, le ayuda a descodificar las imágenes y a ejercer un juicio crítico. Esta formación reviste aún más importancia en tanto que la cultura de hoy en día está marcada por la omnipresencia de la imagen, y que las artes plásticas desempeñan un papel primordial en el plano social, económico y comunicativo.

En la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que se impartirá en los dos primeros cursos de la Educación Secundaria Obligatoria, se plantearán actividades que requieran una acción continua, reflexión y actitud abierta.

En definitiva, la materia de Educación Plástica Visual y Audiovisual perseguirá que el alumno identifique y sitúe en el tiempo determinadas propuestas artísticas, analizadas con criterios plásticos y vocabulario específico, teniendo en cuenta los elementos formales de la imagen visual y audiovisual, los tipos de imágenes, las intencionalidades comunicativas de las imágenes o los tipos de producciones artísticas. Asimismo, deberá adquirir las técnicas a través de la experimentación y el uso de materiales y útiles propios de la plástica o del trabajo en el medio audiovisual, o conocer diferentes técnicas artísticas. Se buscará que el alumno adopte una postura abierta y favorable, perseverancia, curiosidad, interés y respeto. Se tenderá a que alcance una base cultural, que permita valorar y respetar: obras de arte, artistas, diferentes tendencias y movimientos artísticos, patrimonio cultural y artístico; tanto a lo largo de la historia como el más propio y cercano. Por último, el alumno deberá saber expresar y analizar su práctica artística y la de los demás.

Objetivos generales de la etapa

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos,

ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios- Pág. 404 MARTES 26 DE JULIO DE 2022 B.O.C.M. Núm. 176 BOCM-20220726-2 BOCM BOLETÍN OFICIAL DE LA COMUNIDAD DE MADRID los de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación

Contribución de PROYECTO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA: EL CÓMIC al desarrollo de las competencias básicas

● **Competencias Clave:**

Las competencias clave son un conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que los estudiantes tienen que adquirir y aplicar en las actividades diarias de clase. Se trata, en esencia, de que sean "competentes"; es decir, no vale con que memoricen un libro de texto, algoritmos, definiciones y que las describan en un examen. Se trata de que adquieran unos conocimientos, unas maneras de actuar y una actitud adecuada en cada situación y contexto.

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 11.1 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, las competencias clave son las siguientes:

- 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

La transversalidad es una condición inherente al Perfil de salida, en el sentido de que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución. De la misma manera, la adquisición de cada una de las competencias clave contribuye a la adquisición de todas las demás. No existe jerarquía entre ellas, ni puede establecerse una correspondencia exclusiva con una única área, ámbito o materia, sino que todas se concretan en los aprendizajes de las distintas áreas, ámbitos o materias y, a su vez, se adquieren y desarrollan a partir de los aprendizajes que se producen en el conjunto de las mismas.

Competencia en comunicación lingüística (CCL)

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa.

La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la

reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.

CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.

CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

La competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.

CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.

La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos.

La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social.

La competencia en tecnología e ingeniería comprende la aplicación de los conocimientos y metodologías propios de las ciencias para transformar nuestra sociedad de acuerdo con las necesidades o deseos de las personas en un marco de seguridad, responsabilidad y sostenibilidad.

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.

STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.

STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa

y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.

STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.

STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.

Competencia digital (CD)

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas.

Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

Descriptorios operativos

Al completar la enseñanza básica, el alumno o la alumna:

CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.

CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.

CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.

CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.

CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo.

Descriptorios operativos

CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.

CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.

CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.

CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC)

La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía

mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030.

Descriptorios operativos

CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.

CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.

CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.

Competencia emprendedora (CE)

La competencia emprendedora implica desarrollar un enfoque vital dirigido a actuar sobre oportunidades e ideas, utilizando los conocimientos específicos necesarios para generar resultados de valor para otras personas. Aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y de innovación; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre. Asimismo, implica tomar decisiones basadas en la información y el conocimiento y colaborar de manera ágil con otras personas, con motivación, empatía y habilidades de comunicación y de negociación, para llevar las ideas planteadas a la acción mediante la planificación y gestión de proyectos sostenibles de valor social, cultural y económico-financiero.

Descriptorios operativos

CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.

CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando

conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.

CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

La competencia en conciencia y expresión culturales supone comprender y respetar el modo en que las ideas, las opiniones, los sentimientos y las emociones se expresan y se comunican de forma creativa en distintas culturas y por medio de una amplia gama de manifestaciones artísticas y culturales. Implica también un compromiso con la comprensión, el desarrollo y la expresión de las ideas propias y del sentido del lugar que se ocupa o del papel que se desempeña en la sociedad. Asimismo, requiere la comprensión de la propia identidad en evolución y del patrimonio cultural en un mundo caracterizado por la diversidad, así como la toma de conciencia de que el arte y otras manifestaciones culturales pueden suponer una manera de mirar el mundo y de darle forma.

Descriptorios operativos

CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.

CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.

CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.

CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

- **Competencias específicas:**

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación.

La expresión artística en cualquiera de sus formas es un elemento clave para entender las diferentes culturas de todas las épocas a lo largo de la historia de la humanidad. Ya sea por medio de la arquitectura, la pintura, la escultura, las artes decorativas o el audiovisual, entre otros, el ser humano se define a sí mismo, pero también a la sociedad en la que está inmerso, bien sea por asimilación o por rechazo, con todos los numerosos matices intermedios. Una mirada sobre el arte, que desvele la multiplicidad de puntos de vista acerca de toda clase de aspectos y la variación de los mismos a lo largo de la historia, no puede más que ayudar al alumnado en la adquisición de un sentir tolerante hacia los demás.

Es por ello que resulta fundamental la contextualización de toda producción artística, para poder valorarla adecuadamente, así como para tomar perspectiva sobre la evolución de la historia del arte, y con ella, de las sociedades que dan lugar a dichas producciones. El alumnado, trabajando este aspecto, entenderá también la importancia capital de la conservación, preservación y difusión del patrimonio artístico común, comenzando por el que le es más cercano, hasta alcanzar finalmente el del conjunto de la humanidad.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. Explorar las técnicas y los lenguajes de diferentes estilos de cómic analizando tanto el proceso como el producto final, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Esta competencia se centra en la capacidad del estudiante para analizar de manera profunda tanto el proceso creativo como el resultado final de diversos estilos de cómic. A través de la exploración de técnicas y lenguajes empleados en diferentes tipos de cómic, los estudiantes desarrollarán una comprensión más rica de las posibilidades expresivas y narrativas que ofrece este medio. Esta competencia está diseñada para fomentar la creatividad, la apreciación estética y la capacidad crítica de los estudiantes.

Esta competencia específica busca no solo proporcionar a los estudiantes un entendimiento teórico, sino también equiparlos con las habilidades prácticas necesarias para explorar y aprovechar la riqueza del cómic como fuente generadora de ideas y respuestas creativas.

Se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC1

3. Realizar proyectos de cómic individuales o colectivos con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza

Se enfoca en la capacidad del estudiante para concebir y ejecutar proyectos de cómic, ya sea de forma individual o colaborativa, demostrando creatividad, imaginación y habilidades técnicas. Se espera que los estudiantes seleccionen y apliquen herramientas, técnicas y soportes de manera consciente, alineándolos con sus intenciones artísticas. Además, la competencia busca que el estudiante utilice el cómic como medio para expresar su visión del mundo, emociones y sentimientos, mejorando así su capacidad de comunicación y fomentando la reflexión crítica y la autoconfianza.

Se busca que los estudiantes se conviertan en creadores autónomos, capaces de utilizar el cómic como una forma de expresión poderosa y significativa, al mismo tiempo que fomenta la autoconfianza y la capacidad de reflexión crítica en su proceso creativo.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4

4. Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

Se enfoca en la habilidad del estudiante para explorar diversas técnicas gráfico-plásticas con el objetivo de enriquecer su repertorio personal de recursos expresivos. Se espera que los estudiantes empleen distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes artísticos para desarrollar su propio criterio de selección, eligiendo las técnicas más adecuadas según sus necesidades o intenciones creativas.

De este modo, se busca empoderar a los estudiantes con la capacidad de seleccionar y aplicar técnicas artísticas de manera consciente, permitiéndoles desarrollar su propio estilo y enriquecer su expresión creativa en el ámbito gráfico-plástico.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores recogidos en el anexo I del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo: CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4

5. Compartir las producciones realizadas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

Se centra en la habilidad del estudiante para compartir sus producciones artísticas, ajustando el proyecto a la intención y a las características específicas del público destinatario. Se busca no solo la capacidad técnica y creativa del estudiante, sino también su habilidad para adaptar y comunicar eficazmente su obra a diferentes audiencias, valorando así diversas oportunidades de desarrollo personal.

Así, se busca no solo fortalecer las habilidades artísticas, sino también potenciar las capacidades de comunicación y adaptación del estudiante, promoviendo una comprensión más profunda del impacto de su obra en distintas audiencias y contextos.

<p>C-Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El proceso creativo a través de operaciones plásticas: reproducir, aislar, transformar y asociar. - Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos. - Introducción a la geometría plana y trazados geométricos básicos. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en dos dimensiones. Técnicas secas y húmedas. Su uso en el arte y sus características expresivas. - Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas. 	35	2º y 3er Trimestre
<p>D.-Imagen y comunicación visual y audiovisual.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje y la comunicación visual. Finalidades: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Contextos y funciones. - Imágenes visuales y audiovisuales: lectura y análisis. - Imagen fija y en movimiento, origen y evolución. Introducción a las diferentes características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales. - Técnicas básicas para la realización de producciones audiovisuales sencillas, de forma individual o en grupo. Experimentación en entornos virtuales de aprendizaje. 	20	Todos los trimestres

Situación de aprendizaje			
<p><u>Título:</u> Taller de exploración de Técnicas gráfico-plásticas</p> <p><u>Descripción:</u> Los estudiantes participarán en una serie de talleres prácticos donde experimentarán con diversas técnicas gráfico-plásticas, como el uso de acuarelas, collage y tinta. Al final del taller, cada estudiante creará una composición que muestre la aplicación de al menos tres técnicas diferentes. Durante la presentación, explicarán las decisiones tomadas en cuanto a la elección de técnicas y cómo estas afectan la expresión visual.</p>			
Fundamentación curricular			
Saberes básicos	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Instrumentos de evaluación
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. • Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar proyectos de cómic individuales o colectivos con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza • Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar ideas y sentimientos en diferentes narraciones tipo cómic, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica. • Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas. • Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras. • Conocer y utilizar diferentes herramientas y técnicas gráfico-plásticas para la realización de un proyecto de cómic. • Investigar nuevas técnicas para adecuarlas a la necesidad expresiva. 	<ul style="list-style-type: none"> Investigación y propuesta de ideas. Bocetos de las diferentes propuestas. Observación en el aula. Trabajo final

	selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención		
Productos			
El trabajo final consiste en la realización de una composición vinculada con el cómic mostrando la utilización de tres técnicas grafico-plásticas.			
Fundamentación metodológica			
Metodología	Agrupamientos	Recursos	
Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje cooperativo	Individual y grupal	Materiales de dibujo y pintura para técnicas secas y húmedas. Papeles de distinto gramaje para bocetos y ejercicios definitivos con las distintas técnicas.	
Temporalización	5 semanas con trabajo en el aula, en casa únicamente se realizará trabajo de búsqueda de información e ideas.		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos:	Educación Plástica, visual y audiovisual Cultura Audiovisual		

Criterios de evaluación

COMPETENCIA ESPECÍFICA 1

Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando interés por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender cómo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto, y para reconocer la necesidad de su protección y conservación

DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.	<ol style="list-style-type: none">1.1. Buscar información para reconocer los factores históricos y sociales que rodean a las narraciones visuales más relevantes desde el Paleolítico.1.2. Conectar las distintas manifestaciones de narración visual a lo largo de la historia con obras del ámbito del cómic actual.1.3. Usar ejemplos de narración visual de otros momentos de la historia del ser humano como inspiración para crear una narración actual1.4. Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico, a través del conocimiento y el análisis guiado de distintas obras de arte.	Trabajos grupales y/o individuales.	Todos los trimestres

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2

Explorar las técnicas y los lenguajes de diferentes estilos de cómic analizando tanto el proceso como el producto final, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas

DESCRIPTORES DEL PERFÍL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TEMPORALIZA CIÓN
CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC1	<p>2.1. Conocer la diversidad de estilos que sirven de referencia e inspiración en la creación de nuevas narraciones.</p> <p>2.2. Observar y analizar de forma guiada los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes del cómic, así como sus distintos procesos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.</p> <p>2.3. Experimentar con las diferentes técnicas analizando los resultados obtenidos en función de la intencionalidad perseguida.</p> <p>2.4. Establecer conexiones entre diferentes tipos de lenguajes plásticos, visuales y audiovisuales (fotografía, cómic, cine, publicidad, etc...), a través de un análisis guiado de las soluciones aportadas en cada caso.</p>	Trabajos grupales y/o individuales. Trabajos de investigación práctica sobre los distintos métodos de expresión gráfico-plástica	1er y 2º trimestre.
<p>COMPETENCIA ESPECÍFICA 3</p> <p>Realizar proyectos de cómic individuales o colectivos con creatividad e imaginación, seleccionando y aplicando herramientas, técnicas y soportes en función de la intencionalidad, para expresar la visión del mundo, las emociones y los sentimientos propios, así como para mejorar la capacidad de comunicación y desarrollar la reflexión crítica y la autoconfianza</p>			
DESCRIPTORES DEL PERFÍL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TEMPORALIZA CIÓN

CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>3.1. Expresar ideas y sentimientos en diferentes narraciones tipo cómic, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.</p> <p>3.2. Expresar sentimientos realizando composiciones que transmitan emociones básicas.</p>	<p>Trabajos individuales y/o grupales.</p> <p>Creación de composiciones plásticas y visuales que sean capaces de expresar ideas y sentimientos.</p>	Todos los trimestres
---	---	---	----------------------

COMPETENCIA ESPECÍFICA 4

Explorar las posibilidades expresivas de diferentes técnicas gráfico-plásticas, empleando distintos medios, soportes, herramientas y lenguajes, para incorporarlas al repertorio personal de recursos y desarrollar el criterio de selección de las más adecuadas a cada necesidad o intención.

DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
CD2, CPSAA1, CC1, CC3, CCEC3, CCEC4	<p>4.1. Diferenciar las distintas técnicas empleadas en la elaboración de distintas obras.</p> <p>4.2. Conocer y utilizar diferentes herramientas y técnicas gráfico-plásticas para la realización de un proyecto de cómic.</p> <p>4.3 Investigar nuevas técnicas para adecuarlas a la necesidad expresiva.</p>	Trabajos grupales y/o individuales.	Todos los trimestres.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 5

Compartir las producciones realizadas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

DESCRIPTORES DEL PERFIL DE SALIDA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
-----------------------------------	-------------------------	----------------------------	-----------------

CCL1, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4	5.1. Exponer de forma individual o colectiva conclusiones acerca de los diferentes usos y funciones de las producciones realizadas. 5.2. Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de los proyectos realizados de forma individual o colectiva, reconociendo los errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas.	Trabajos grupales y/o individuales.	Todos los trimestres.
--	--	-------------------------------------	-----------------------

Instrumentos para la evaluación

INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN. PORCENTAJES DE LA CALIFICACIÓN FINAL.			
Trabajos individuales 60% Actividades realizadas en clase.	Trabajos grupales 10%	Pruebas escritas 10%	Observación en el aula 20%
En caso de que no haya pruebas escritas en un trimestre, su porcentaje pasará a formar parte de las actividades realizadas en clase.			

La asignatura de PROYECTO DE CREACIÓN AUDIOVISUAL Y PLÁSTICA: EL CÓMIC en 3º de ESO **se evalúa de forma continua y acumulativa** de manera que, si una evaluación se suspende esta se recuperará aprobando la siguiente (sin necesidad de un examen extraordinario) y entregando a modo de refuerzo, los trabajos no entregados o no aprobados durante la evaluación no superada como condición imprescindible para la adquisición de las competencias pertinentes.

La **no entrega de los trabajos** propuestos en la materia sin causa justificada, verán su calificación penalizada con 2 puntos si estos se entregan en la siguiente clase de la asignatura. Los ejercicios presentados después de esta fecha o no presentados serán valorados con una puntuación de cero.

El **redondeo** de la nota será al alza siempre y cuando el decimal sea igual o superior a 7.

Cuando un estudiante intente aprobar la asignatura usando medios fraudulentos (copiar, entregar trabajos copiados, usar dispositivos digitales para acceder a información externa, entre otros) con la intención de aprobar la asignatura, módulo, materia o ámbito en lugar de demostrando sus propios conocimientos, la prueba quedará automáticamente anulada con la calificación de 0.

Recuperación de materias pendientes del curso anterior: Se le propondrá al alumnado un plan de recuperación, en distintas fases, con trabajos y fechas para su entrega y evaluación. Esto se comunicará al alumnado y se publicarán en la Moodle de la materia con las instrucciones y fechas de entrega.

En el caso de que un trabajo **o trabajos** fueran **sospechosos** de no haber sido realizados por el alumno o alumna, el profesorado de la materia podrá exigir la realización de una prueba práctica de verificación. **Si no se considerase superada dicha prueba**, el trabajo se calificará con un cero.

La **calificación final** del curso se obtendrá de la aplicación de los siguientes porcentajes siempre y cuando estén todas las evaluaciones aprobadas:

- 1ª evaluación 20%
- 2ª evaluación 30%
- 3ª evaluación 50%

- **Ejemplos de Rúbricas a utilizar para la evaluación y calificación:**

OBSERVACIÓN EN EL AULA					
Rúbrica del trabajo en el aula					
	EXCELENTE 10	BIEN 7	JUSTO 5	ESCASO 3	NADA 0
Participa en las clases teóricas preguntando o aportando ideas					
Tiene actitud positiva ante el trabajo					
Trae su material de trabajo a diario					
Trabaja en equipo ayudando a sus compañer@s en la realización de la actividad					
Toma decisiones sobre su trabajo sin necesidad de estar guiando de forma continua					
Recibe las correcciones de forma positiva con ánimo de aprender					
Presenta el proyecto trimestral/situación de aprendizaje durante el proceso de realización					

Atención a la diversidad

MEDIDAS ORDINARIAS	
Aspecto considerado	Acción
<p>Establecimiento de distintos niveles de profundización de los contenidos.</p> <p><u>- SÍ</u> - NO</p>	<p>→ Los alumnos con necesidades individuales de apoyo conceptual realizan ejercicios y trabajos de refuerzo para alcanzar los contenidos mínimos.</p> <p>→ Dentro del grupo, los alumnos con capacidades de nivel alto realizan trabajos y actividades de perfeccionamiento y ejercicios específicos de mayor complejidad.</p>
<p>Selección de recursos y estrategias metodológicas.</p> <p><u>- SÍ</u> - NO</p>	<p>→ Atención individualizada en los grupos para seguir de modo particular el trabajo con los alumnos.</p> <p>→ Fomento de la participación activa de los alumnos al abordar las técnicas de aprendizaje: en la explicación de conceptos, selección de ejercicios, realización de actividades, autoevaluaciones....</p> <p>→ La utilización de estrategias metodológicas que favorezcan la participación de todo el alumnado como el aprendizaje cooperativo, la tutoría entre iguales.</p>
<p>Adaptación de materiales curriculares.</p> <p><u>- SÍ</u> - NO</p>	<p>→ Selección y empleo de materiales curriculares editados en cualquier tipo de soporte (papel o electrónico) que se ajusten a las necesidades detectadas de los alumnos.</p> <p>→ La selección de diferentes materiales y recursos para la realización de actividades procurando la motivación del alumnado.</p> <p>→ Lectura comprensiva que permita el análisis general y la puesta en común de ideas.</p>

MEDIDAS ORDINARIAS	
Diversificación de estrategias, actividades e instrumentos de evaluación de los aprendizajes. <u>- Sí</u> - NO	<p>→ Mayor valoración de procedimientos, procesos y actitudes.</p> <p>→ Realización de diferentes pruebas, orales y escritas, individuales y grupales, ampliando las herramientas de evaluación de los alumnos, y relacionándolas con distintos niveles.</p>

Contribución al Plan TIC

El plan digital de centro que concebimos en el colegio Hipatia pretende ser responsable con el contexto social en el que nos encontramos, así como con los tiempos en los que debe desarrollarse. En este sentido, no hay un objetivo de avanzar en competencia digital como un fin en sí mismo, sino siendo coherentes con los principios de educar a personas críticas y autónomas, conscientes de la realidad y de sus cambios, comprometidas con su transformación hacia una sociedad más justa y solidaria, respetuosa con el medio natural y los seres que lo habitan. Coherentes con un claro enfoque ecosocial.

Por tanto, consideramos fundamental centrar los esfuerzos en una digitalización eficiente en el ámbito de la facilitación de la actividad de aprendizaje y docente para conseguir una ciudadanía competente, incidiendo de manera decidida en la conciencia de un uso responsable de los recursos, habida cuenta de la escasez y reparto injusto de los mismos en este mundo, sin olvidar las implicaciones energéticas y/o materiales.

De esta forma, enmarcadas en los objetivos del PDC, la presente programación didáctica contempla las siguientes actuaciones:

- Crear proyectos e incorporar actividades en las programaciones en las que el alumno utilice herramientas digitales.
- Facilitar la colaboración del alumnado con el apoyo de herramientas digitales.

Se utilizan así, desde las herramientas propias del centro como Workspace de Google (Drive, Presentaciones electrónicas, Meet, Formularios, Chat, Calendar, etc.) y el aula digital de FUHEM a otras externas como Kahoot, Padlet, Stormboard, Wakelet, Canva para equipos, creaciones colaborativas con Genially, Socrative, Blendspace, Weebly, Sketchup, Mindromo...

- Ayudar y asesorar al alumnado con el manejo de los medios tecnológicos que se incorporen en el aula (equipación del centro, portátiles de la CM, tablets, Chromebooks, etc.) tanto desde una

perspectiva técnica como desde un enfoque de uso responsable, respetuoso y seguro (privacidad, huella digital, ciberacoso, derechos de autor, etc.).

- Garantizar la equidad en las oportunidades de acceso del alumnado a los recursos digitales de los que dispone el departamento.
- Incorporar y adaptar los REA y otros recursos educativos en línea, de repositorios públicos, a las necesidades del aula e incluirlos en la programación de aula.

Contribución al Plan de fomento y desarrollo de la lectura

Fomentar en el alumnado el hábito lector desde todas las áreas y todos los niveles y desarrollar la comprensión lectora de manera más eficaz, es un objetivo prioritario, al considerar la lectura como una herramienta básica del aprendizaje.

- Desarrollando y consolidando el hábito lector de nuestros alumnos y alumnas-
- Fomentando el disfrute de la lectura: Satisfacción e interés.
- Propiciando que los alumnos y alumnas pasen de ser lectores pasivos a ser lectores activos, descubran el gusto por la lectura y la utilicen en sus ratos de ocio.
- Suscitando la necesidad de leer, ayudándoles a descubrir las diversas utilidades de la lectura en situaciones que favorezcan su aprendizaje significativo. Proporcionarle los recursos necesarios para que puedan afrontar la actividad lectora con seguridad, confianza e interés.
- Se intentará despertar en el alumnado el interés por la lectura empleando diversas estrategias de animación y proporcionando una enseñanza adecuada a sus necesidades.

Actividades complementarias y extraescolares

Uno de los objetivos generales del Departamento de Artes y Música es que todo el alumnado del centro participe en una actividad artística fuera del centro (taller, exposición, concierto, visita guiada...). Es imprescindible crear el encuentro de dichos alumnos/as con los centros de arte de forma directa.

La realización de actividades extraescolares relacionadas con el área de Artes y Música depende en gran medida de la oferta que de estos haya en cada curso. Para elegir las actividades a las que acudir tenemos en cuenta: la propuesta pedagógica, la calidad, el precio y las fechas de aquellas actividades programadas específicamente para escolares.

Procedimientos de evaluación y revisión de los procesos y los resultados de las programaciones didácticas

Las programaciones son documentos objetivos, necesarios e imprescindibles para organizar contenidos, estrategias, metodología... pero la realidad del día a día en el aula, las circunstancias de los alumnos y de los grupos, las vicisitudes del año académico, las bajas laborales, las sustituciones, etc. fuerzan, en más casos de los deseados, ajustes que son, precisamente, los que nos conducen todos los finales de curso a revisar procesos y resultados y a replantear la programación del siguiente.

Sobre el papel, al inicio del curso escolar, se reflejan ideas y proyectos, a lo largo del curso la realidad se impone: actividades que "funcionan" en un grupo, son un fracaso en otro; lo que es un logro a primera hora, es un desastre a última ¿Cómo tener en cuenta tantas variables? El propio proceso de evaluación debe ser, a su vez, evaluado y, para ello, se precisan unos criterios.

El proceso de enseñanza-aprendizaje en su interacción discurre por unos cauces que desbordan la pretendida objetividad de unos datos; sabido esto, se impone la necesidad de evaluar la práctica docente con un espíritu constructivo y abierto, estableciendo las preguntas básicas de toda evaluación: ¿Qué? ¿Quién? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde? y unos indicadores básicos.

Algunos de los aspectos a los que atenderá son los siguientes:

- Planificación de las tareas. Dotación de medios y tiempos. Distribución de medios y tiempos. Selección del modo de elaboración.
- Participación. Ambiente de trabajo y participación. Clima de consenso y aprobación de acuerdos. Implicación de los miembros. Proceso de integración en el trabajo. Relación e implicación de los padres. Relación entre los alumnos/as, y entre los alumnos/as y los profesores.

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.