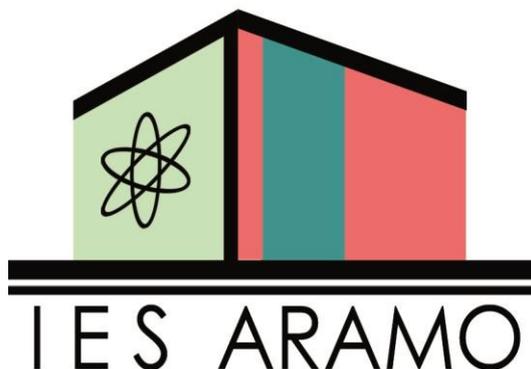


PROGRAMACIÓN DOCENTE



EDUCACIÓN
PLÁSTICA,
VISUAL Y
AUDIOVISUAL
3º ESO
CURSO 22/23

DPTO. DE ARTES PLÁSTICAS

Índice

1	SABERES BÁSICOS	2
2	HERRAMIENTAS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	3
2.1	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	4
3	MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES	7
3.1	ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS	8
4	CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA.....	8
5	ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	10
6	RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS	11
7	INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE	12
8	PROPUESTAS DE MEJORA	13
9	PROPUESTA DE PLANTILLA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SA)	14

IES Aramo

1 SABERES BÁSICOS

Bloque A. Patrimonio artístico y cultural

- Los géneros artísticos.
- Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.
- Las formas geométricas en el arte y en el entorno. Patrimonio arquitectónico.

Bloque B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica

- El lenguaje visual como forma de comunicación.
- La percepción visual. Introducción a los principios perceptivos, elementos y factores.
- La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

Bloque C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos

- 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.

Bloque D. Imagen y comunicación visual y audiovisual

- 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.

2 HERRAMIENTAS, INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A principios de curso, con la finalidad de saber el punto de partida de la programación, se realizará una evaluación inicial para conocer los conocimientos previos del alumnado sobre la materia.

La evaluación del alumnado será global, continua y formativa y tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje.

Se evaluará el grado de desempeño de los criterios de evaluación definiendo acciones evaluables a partir de dichos criterios y graduando cada una de esas acciones con indicadores de logro.

Se llevará a cabo la evaluación del alumnado, preferentemente, a través de la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna en relación con los criterios de evaluación y el grado de desarrollo de las competencias específicas de la materia.

Para la evaluación del alumnado se utilizarán diferentes instrumentos tales como producción de documentos gráficos, pruebas, exposiciones orales o escritas, presentaciones, etc.

Se hará uso de herramientas variadas como rúbricas, listas de cotejo o escalas de valoración ajustadas a los criterios de evaluación y a las características específicas del alumnado.

Se diseñarán situaciones de aprendizaje en base a los criterios de evaluación que se calificarán de forma numérica de cero a diez. La calificación de estas situaciones de aprendizaje constituirá la calificación de la materia teniendo en cuenta la siguiente ponderación.

2.1 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

<p>Competencia específica 1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y artísticas han tenido en el desarrollo de la humanidad, 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.</p>		
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.</p>		<p>Ponderación del criterio (%)</p>
.1	<p>Reconocer los factores históricos y sociales que rodean las producciones plásticas, visuales y audiovisuales más relevantes, así como su función y finalidad, describiendo sus particularidades y su papel como transmisoras de valores y convicciones, con interés y respeto, desde una perspectiva de género.</p>	<p>6%</p>
.2	<p>Valorar la importancia de la conservación del patrimonio cultural y artístico a través del conocimiento y el análisis guiado de obras de arte.</p>	<p>6%</p>
<p>Competencia específica 2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.</p>		
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.</p>		<p>Ponderación del criterio (%)</p>
2.1	<p>Explicar, de forma razonada, la importancia del proceso que media entre la realidad, el imaginario y la producción, superando estereotipos y mostrando un comportamiento respetuoso con la diversidad cultural.</p>	<p>8%</p>
2.2	<p>Analizar, de forma guiada, diversas producciones artísticas, incluidas las propias y las de sus iguales, desarrollando con interés una mirada estética hacia el mundo y respetando la diversidad de las expresiones culturales.</p>	<p>8%</p>
<p>Competencia específica 3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.</p>		
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.</p>		<p>Ponderación del criterio (%)</p>

3.1	Seleccionar y describir propuestas plásticas, visuales y audiovisuales de diversos tipos y épocas, analizándolas con curiosidad y respeto desde una perspectiva de género, e incorporándolas a su cultura personal y su imaginario propio.	5%
3.2	Argumentar el disfrute producido por la recepción del arte en todas sus formas y vertientes, compartiendo con respeto impresiones y emociones y expresando la opinión personal de forma abierta.	5%
<p>Competencia específica 4. <i>Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.</i></p>		
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.		Ponderación del criterio (%)
4.1	Reconocer los rasgos particulares de diversas técnicas y lenguajes artísticos, así como sus distintos procesos y resultados en función de los contextos sociales, históricos, geográficos y tecnológicos, buscando y analizando la información con interés y eficacia.	6%
4.2	Analizar de forma guiada las especificidades de los lenguajes de diferentes producciones culturales y artísticas, estableciendo conexiones entre ellas e incorporándolas creativamente en las producciones propias.	8%
<p>Competencia específica 5. <i>Realizar producciones artísticas individuales o colectivas 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.</i></p>		
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.		Ponderación del criterio (%)
5.1	Expresar ideas y sentimientos en diferentes producciones plásticas, visuales y audiovisuales, a través de la experimentación con diversas herramientas, técnicas y soportes, desarrollando la capacidad de comunicación y la reflexión crítica.	10%
5.1	Realizar diferentes tipos de producciones artísticas individuales o colectivas, justificando el proceso creativo, mostrando iniciativa y autoconfianza, integrando racionalidad, empatía y sensibilidad, y seleccionando las técnicas y los soportes adecuados al propósito.	10%

<p>Competencia específica 6. <i>Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.</i></p>		
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.</p>		<p>Ponderación del criterio (%)</p>
6.1	<p>Explicar su pertenencia a un contexto cultural concreto, a través del análisis de los aspectos formales y de los factores sociales que determinan diversas producciones culturales y artísticas actuales.</p>	<p>5%</p>
6.2	<p>Utilizar creativamente referencias culturales y artísticas del entorno en la elaboración de producciones propias, mostrando una visión personal.</p>	<p>9%</p>
<p>Competencia específica 7. <i>Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.</i></p>		
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4.</p>		<p>Ponderación del criterio (%)</p>
7.2	<p>Realizar un proyecto artístico, con creatividad y de forma consciente, ajustándose al objetivo propuesto, experimentando con distintas técnicas visuales o audiovisuales en la generación de mensajes propios, y mostrando iniciativa en el empleo de lenguajes, materiales, soportes y herramientas.</p>	<p>9%</p>
<p>Competencia específica 8. <i>Compartir producciones y manifestaciones artísticas, adaptando el proyecto a la intención y a las características del público destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.</i></p>		
<p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.</p>		<p>Ponderación del criterio (%)</p>
8.1	<p>Reconocer los diferentes usos y funciones de las producciones y manifestaciones artísticas, argumentando de forma individual o colectiva sus conclusiones acerca de las oportunidades que pueden generar, con una actitud abierta y con interés por conocer su importancia en la sociedad.</p>	<p>5%</p>
8.2	<p>Desarrollar producciones y manifestaciones artísticas con una intención previa, de forma individual o colectiva, organizando y desarrollando las diferentes etapas y considerando las características del público destinatario.</p>	<p>9%</p>

8.3	Exponer los procesos de elaboración y el resultado final de producciones y manifestaciones artísticas, realizadas de forma individual o colectiva, reconociendolos errores, buscando las soluciones y las estrategias más adecuadas para mejorarlas, y valorando las oportunidades de desarrollo personal que ofrecen.	5%
-----	--	----

Los resultados de la evaluación se expresarán mediante calificaciones numéricas de cero a diez sin decimales, y se considerarán negativas las calificaciones inferiores a cinco.

RANGOS DE CALIFICACIÓN ESO			
4,5 - 5,5 SUF	5,5 - 6,5 BIEN	6,5 - 8,5 NOT	8,5 - 10 SOBR
Iniciado, en proceso	En proceso	Adquirido	Adquirido ampliamente

En la evaluación se utilizará el método del redondeo, de tal manera que a partir del medio punto se calificará con la unidad siguiente (según acuerdo unánime del Departamento, en reunión de fecha 19 de mayo del 2016).

Los alumnos o alumnas que no superen un periodo evaluativo dispondrán de un sistema de recuperación de los aprendizajes evaluados negativamente. Este sistema consistirá en la realización de una prueba y/o la entrega de trabajos referidos a dichos aprendizajes.

Del mismo modo, para todos aquellos alumnos o alumnas que hubieran obtenido una calificación negativa en la evaluación final ordinaria, se realizará una prueba extraordinaria. Esta prueba tendrá un carácter teórico-práctico y estará desglosada por periodos de evaluación, por lo que el alumno o alumna deberá recuperar únicamente los aprendizajes de la evaluación o evaluaciones no superadas.

Los alumnos o alumnas a los que no se les pueda aplicar la evaluación continua dispondrán de un sistema extraordinario de evaluación. Este consistirá en una prueba teórico-práctica referida a los criterios de evaluación de la materia.

3 MEDIDAS DE ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

La concreción de la respuesta a las diferencias individuales tomará como referencia el marco del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), tanto en las Unidades de Programación y Situaciones de Aprendizaje que se programen en el aula.

Partiendo de esta premisa, en este apartado se incluirán aquellas medidas de atención a las diferencias individuales que permitan la personalización del aprendizaje del alumnado del grupo clase. Estas medidas deberán dar respuesta a los distintos ritmos, situaciones y estilos de aprendizaje y en todo caso, harán referencia a los ajustes razonables curriculares y/o metodológicos que pudieran derivarse de las necesidades del alumnado.

Para la concreción de estas actuaciones, se tomará como referencia la normativa legal vigente, así como el Programa de Atención a la Diversidad del centro

3.1 ADAPTACIONES CURRICULARES NO SIGNIFICATIVAS

Se tendrá en cuenta aquellos contenidos en los que parte del alumnado muestre un nivel menos homogéneo (aspectos que exijan un alto nivel de comprensión espacial o un nivel de ejecución muy especializado).

Se tendrá en cuenta también quienes no tienen el mismo ritmo de adquisición ni la misma adquieren con la misma intensidad los contenidos de la programación. Para asegurar el nivel de aprendizaje mínimo (contenidos básicos) en todo el alumnado, se darán oportunidades de recuperar lo no adquirido en su momento regresando a los principios básicos de la asignatura, si fuera preciso.

En el apartado de aplicación práctica de los contenidos, el profesorado observará, analizará y recogerá en su cuaderno el quehacer individual del alumnado, permitiendo adaptar el programa a las peculiaridades de cada.

Como estrategia didáctica general, se procurará que las actividades de aprendizaje sean variadas, de manera que permitan distintas vías de aprendizaje, mayor posibilidad de elección y diferentes grados de dificultad.

Si un alumno o alumna, por motivos diversos, requiere una atención individualizada para proseguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia (de acuerdo con el seguir sin dificultades el proceso de aprendizaje en la materia (de acuerdo con el

4 CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS EN EL AREA

Contribución que desde el área o materia se lleva a cabo en los planes, programas y proyectos de centro (el Plan de digitalización, Plan de Lectura, escritura e investigación...)

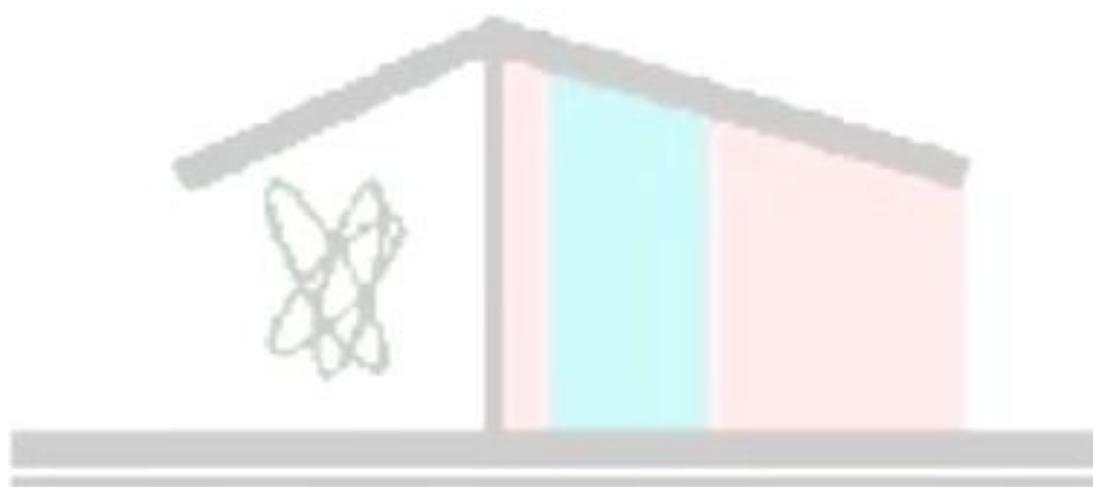
CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA O MATERIA EN LOS PLANES Y PROGRAMAS DEL CENTRO

Plan de lectura, escritura e investigación

Siempre que sea posible, en el aula se fomentará la capacidad de búsqueda autónoma, utilizando distintas fuentes de información, para asimilar los contenidos propios de la materia. Además de ser un medio para conseguir información sobre estos conceptos, técnicas, estilos, historia del arte, biografías,... la lectura proporciona un sustrato de vocabulario en torno a las sensaciones y sentimientos, que redundará en una mayor capacidad de imaginación y sensibilidad a la hora de utilizar el arte como medio de expresión. Así pues, la consulta de material didáctico, la lectura e interpretación de lenguajes audiovisuales, el análisis crítico de la pluralidad de sentidos e intencionalidades de un texto o de cualquier obra gráfica, contribuirá a la elaboración de los propios mensajes.

Digitalización e innovación

En EPVA además de en la exposición de contenidos teóricos y en el planteamiento de las actividades prácticas, será habitual la utilización de archivos digitales de todo tipo, que normalmente se facilitan y comparten con los alumnos para su consulta en cualquier momento. Además, se trabajará en el tercer trimestre en fotografía como en vídeo nociones básicas de programas de manipulación y tratamiento de imágenes tales como Gimp o Photoshop y programas de edición de vídeo como el Adobe Premier, para el uso los cuales se impartirán las clases en las aulas de nuevas tecnologías equipadas con el hardware y el software necesario para el desarrollo de la asignatura.

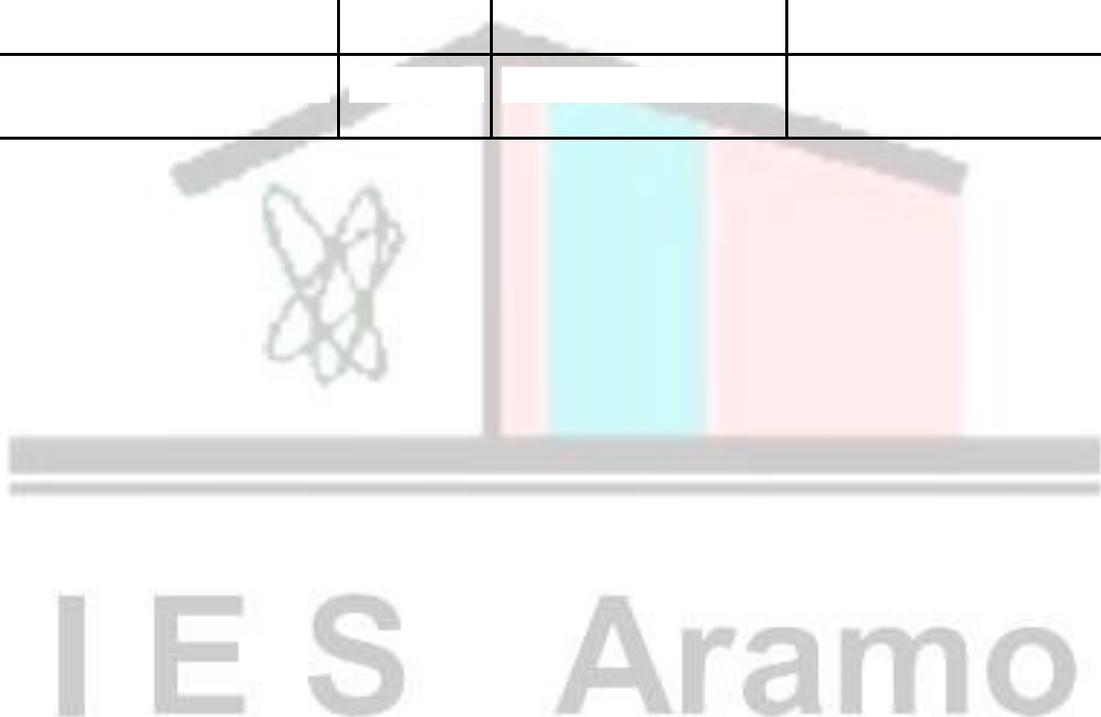


IES Aramo

5 ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Actividad	Tipo	Fecha estimada	Vinculación con Unidades de Programación



IES Aramo

6 RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

MATERIAL DE USO GENERAL		
Materiales didácticos	Referencia	Fotocopias, recursos de creación propia etc.
	Forma de acceso	Se entregan, o bien se difunden a través de plataforma (de manera gratuita)
Materiales digitales	Referencia	Blogs, web, power points, PDF
	Forma de acceso	Teams, OneNote, Aulas virtuales,
Libro de texto	Referencia	No
Otros	Referencia	<p>ESCUADRA, CARTABÓN y TRANSPORTADOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • COMPÁS • REGLA (recomendada: 30 cm) • PAPEL: Son mejores láminas sueltas que un block. Si se adquiere un block, sin márgenes. • Tamaño de las láminas A4, entre 80-90 g. y 130g • LÁPIZ Duro (3H) Y Blando (2B) • ROTULADORES negros graduados del 0,2; 0,4 y 0,8. • Caja de ROTULADORES DE COLORES • Caja de LÁPICES DE COLORES -12- • GOMA, TAJALÁPIZ, PEGAMENTO. • CERAS BLANDAS. MARCA MANLEY • TÉMPERAS (blanco, negro, azul cian, magenta y amarillo)
	Forma de acceso	Se adjunta una lista al alumnado al principio de curso. Se proporciona material a las familias que no puedan comprarlo

MATERIALES DE USO ESPECÍFICO
Se detallarán en cada Unidad de Programación

7 INDICADORES DE LOGRO Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LA PROGRAMACIÓN DOCENTE

La programación se considerará un documento vivo, sujeto a cambios si son necesarios, para lo cual, y siguiendo lo que establece la normativa, se realizará un seguimiento de efectividad y funcionalidad del documento.

Para realizar el seguimiento se generarán una serie de indicadores de logro de manera que el docente pueda comprobar de una manera rápida si la efectividad y funcionalidad obtenida es la planificada. Sirvan de ejemplo los propuestos en la siguiente tabla.

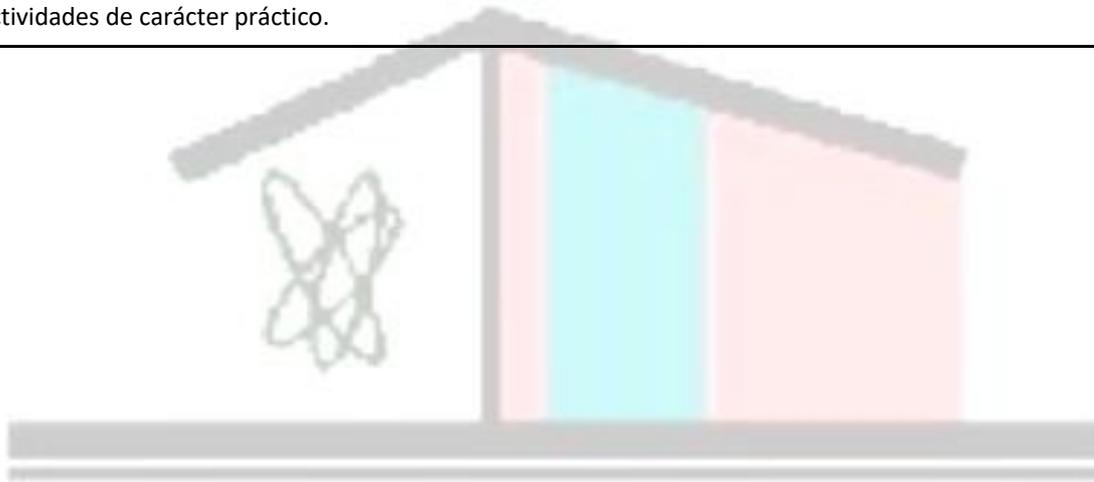
Indicadores de logro de la programación (autoevaluación)

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN-----EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE			
INDICADORES DE LOGRO		SÍ / NO	PROPUESTAS DE MEJORA
TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN			
1.	Se realiza la unidad de programación teniendo en cuenta la programación de aula y la temporalización propuesta.	SÍ	
2.	... Se cambia en orden de la temporalización para ajustarlo a los recurso de aulas digitales.	SÍ	
ORGANIZACIÓN DEL AULA			
3.	La distribución de la clase favorece la metodología elegida.	SÍ	
4.	La utilización de diferentes aulas y espacios dinamiza el funcionamiento del grupo aula	SÍ	
RECURSOS EN EL AULA			
5.	Se utilizan recursos didácticos variados.	SÍ	
6.	Se alternan los recursos dependiendo de su utilidad en el grupo específico del grupo	SÍ	
METODOLOGÍA EN EL AULA			
7.	Se utilizan metodologías activas, actividades significativas y tareas variadas.	SÍ	
8.	Se modifican las metodologías para algunos alumnos específicos	SÍ	
9.	Se adecua la metodología de acuerdo con su idoneidad dependiendo del momento del curso en el que se encuentren los alumnos	SÍ	
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD			
10.	Se realizan actividades multinivel para dar respuesta a los distintos ritmos de aprendizaje	SÍ	
11.	Se evalúa a los alumnos con necesidades educativas especiales de acuerdo con su especificidad	SÍ	

8 PROPUESTAS DE MEJORA

Propuestas de mejora y objetivos a trabajar para el próximo curso.

Evaluación de la programación y de la práctica docente basado en:			
<input type="checkbox"/> Resultados académicos	<input type="checkbox"/> Cuestionarios o encuestas	<input type="checkbox"/> Rúbricas	<input type="checkbox"/> Otros:
<p>Propuestas de mejora:</p> <p>Reducir la ratio para asignaturas con una carga práctica muy elevada</p> <p>Aportar más material específico de Dibujo, pintura, fotografía, vídeo y digital desde el centro para las actividades de carácter práctico.</p>			



IES Aramo

9 PROPUESTA DE PLANTILLA DE SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SA)

(En la programación docente no será necesario detallar la situación o situaciones de aprendizaje)

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N° 1 <i>"Título"</i>		Temporalización		Sesiones	
Etapa		Curso			
Materia					
Relación interdisciplinar entre áreas					
Situación de aprendizaje n°_		Título			
Intención Educativa		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el estímulo o reto propuesto que se plantea para esta SA? • ¿Qué pretendemos que alcance el alumnado con SA? • ¿Cuál es el producto o productos finales del alumnado? 			
Relación con ODS 2030					
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES					
Competencias específicas		Criterios de evaluación		Descriptor del perfil de salida	
Saberes Básicos					
METODOLOGÍA					
<input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en el pensamiento <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en problemas <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en proyectos <input type="checkbox"/> Aprendizaje basado en retos <input type="checkbox"/> Estaciones de aprendizaje <input type="checkbox"/> Aprendizaje cooperativo <input type="checkbox"/> Pensamiento de diseño		<input type="checkbox"/> Aprendizaje – servicio <input type="checkbox"/> Aprendizaje por contrato <input type="checkbox"/> eLearning <input type="checkbox"/> Visual Thinking <input type="checkbox"/> Clase invertida <input type="checkbox"/> Gamificación <input type="checkbox"/> Aprendizaje por descubrimiento		<input type="checkbox"/> Pensamiento computacional <input type="checkbox"/> Técnicas y dinámicas de grupo <input type="checkbox"/> Explicación gran-grupo <input type="checkbox"/> Centros de interés <input type="checkbox"/> Talleres <input type="checkbox"/> Otras <hr/>	

(Design Thinking)		
AGRUPAMIENTOS		
<input type="checkbox"/> Grupos heterogéneos <input type="checkbox"/> Grupos de expertos/as <input type="checkbox"/> Gran grupo o grupo-clase <input type="checkbox"/> Grupos fijos	<input type="checkbox"/> Equipos flexibles <input type="checkbox"/> Trabajo individual <input type="checkbox"/> Grupos interactivos <input type="checkbox"/> Otros.....	
SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA		
Recursos	Descripción de la actividad, tarea, proceso	
	Actividad 1	
	Actividad 2	
	Actividad 3	
EVALUACIÓN		
Procedimientos	Actividad/Producto	Instrumento
VINCULACIÓN CON PLANES PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO		
IES Aramo		
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES		