



TRABAJO DE FIN DE GRADO

PROYECTO DE INNOVACIÓN DE EDUCACIÓN INCLUSIVA

5º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Grado en Educación Primaria e Infantil

Alumna: Carmen Blasco Zaforteza

Director: Gregorio Casado Coba

Curso: 5º Grado de Educación Primaria e Infantil

Fecha: 29 de mayo de 2024



EL ARTE COMO HERRAMIENTA PARA FAVORECER UNA EDUCACIÓN INCLUSIVA

5º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Alumna: Carmen Blasco Zaforteza

Director: Gregorio Casado Coba

Curso: 5º Grado de Educación Primaria e Infantil

Fecha: 29 de mayo de 2024

ÍNDICE

1. Resumen y palabras clave	4
1.1. Resumen y palabras clave	4
1.2. Abstract and key words	5
2. Justificación del tema elegido:	6
3. Marco teórico	7
3.1. La Educación Artística en Educación Primaria	7
3.1.1. Música	7
3.1.2. Educación Artística	8
3.2. Educación inclusiva en la Educación Primaria	9
3.2.1. Principios de la educación inclusiva en Primaria	9
3.2.2. Factores clave de la educación inclusiva	11
3.3. Arte e inclusión	12
3.3.1. Beneficios	13
3.3.2. Dificultades	14
3.3.3. Experiencias relevantes	15
3.4. Marco legislativo actual. LOMLOE, Educación Artística e Inclusión	16
3.5. Diseño Universal para el aprendizaje (DUA)	19
3.5.1. Origen del DUA	19
3.5.2. Principios y pautas del DUA	20
4. Propuesta de innovación	23
4.1. Presentación de la propuesta	23
4.1.1. Aplicación del modelo DUA en el programa	26
4.1.2. Producto final	27
4.1.3. Comunicado a las familias	28
4.2. Objetivos concretos que persigue la propuesta	28
4.3. Contexto en el que se aplica o podría aplicarse la propuesta	28
4.4. Metodología y recursos	30
4.4.1. Metodología	30
4.4.2. Recursos	31
4.5. Cronograma de la aplicación	32
4.6. Actividades	33
4.6.1. Cuaderno de actividades	70
4.7. Evaluación de la propuesta	71
5. Conclusión	72
6. Referencias bibliográficas	73

7. Anexos	75
7.1. Anexo 1. Cuaderno de actividades.	75
7.2. Anexo 2. Rúbrica para evaluar el trabajo individual	112
7.3. Anexo 3. Rúbrica para evaluar el trabajo en equipo. Fuente: Elaboración propia 113	
7.4. Anexo 4. Tabla de competencias específicas y criterios de evaluación utilizados de la asignatura Lengua Castellana y Literatura	114
7.5. Anexo 5: Tabla de competencias específicas y criterios de evaluación utilizados de Educación Artística.....	115
7.6. Anexo 6: Tabla de competencias clave y descriptores operativos utilizados en la programación	116

1. Resumen y palabras clave

1.1. Resumen y palabras clave

El presente Trabajo de Fin de Grado es un proyecto de innovación educativa de Educación Inclusiva para el curso de 5º de Primaria. Es un proyecto innovador diseñado para promover la inclusión y la diversidad en el aula a través del arte utilizando el Diseño Universal para el Aprendizaje como herramienta para su elaboración. A través de la temática de los superhéroes, el proyecto busca inculcar valores como la empatía, la libertad de expresión y el trabajo en equipo entre los alumnos. Al ser un enfoque de carácter lúdico y atractivo, permite que los estudiantes se sientan valorados y aceptados, destacando sus fortalezas y habilidades.

El programa se compone de 13 sesiones en las que, con el objetivo de fomentar la inclusión y diversidad en el aula, se trabajarán cinco habilidades socioemocionales: autoestima, expresión personal, trabajo en equipo, libertad de expresión y respeto. Estas habilidades serán trabajadas a través del abordaje de las siguientes técnicas artísticas: el dibujo, la escultura, la literatura, la Música y el teatro.

Estas sesiones serán llevadas a cabo en las horas de Artes Plásticas, Música y Lengua Castellana y Literatura, a lo largo de enero, febrero y marzo. El programa comienza con una sesión inicial para introducir a los alumnos el hilo conductor de los superhéroes y termina con una sesión final en la que se recogerá todo lo aprendido y vivido durante la experiencia.

Finalmente, hay que mencionar que este programa ha sido elaborado siguiendo el modelo del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Lo que se busca con

el DUA es reducir las barreras a la enseñanza y crear un entorno de aprendizaje accesible para todos los alumnos, incluyendo aquellos alumnos con dificultades de aprendizaje, adaptándose a sus diferencias individuales.

Palabras clave:

Arte, Diseño Universal de Aprendizaje, Inclusión, Diversidad

1.2. Abstract and key words

The following Project is an Inclusive Education program for the 5th grade of Primary school. It is an innovative program designed to promote inclusion and diversity in the classroom. Through the theme of superheroes, the project seeks to instill values such as empathy, freedom of expression and teamwork among students. Being a playful and attractive approach, it allows students to feel valued and accepted, highlighting their strengths and abilities.

The program consists of 13 sessions in which, with the aim of promoting inclusion and diversity in the classroom, five socioemotional skills will be imparted: self-esteem, personal expression, teamwork, freedom of expression and respect. These skills will be worked on through the following artistic techniques: drawing, sculpture, literature, music and theater.

These sessions will be taught during the hours of Arts and Crafts, Music, and Spanish, throughout the months of January, February and March. The program begins with an initial session to introduce students to the theme of superheroes and ends with a final session in which everything learned and experience during the project will be collected.

Finally, it should be mentioned that this program has been developed following the Universal Design for Learning model. The aim of the UDA is to reduce barriers

to teaching and create an accessible learning environment for all students, including those with learning difficulties, adapting to their individual differences.

Key words:

Art, Universal Design for Learning, Inclusion, Diversity

2. Justificación del tema elegido:

El tema que he elegido para la realización de este trabajo es una propuesta de intervención artística en un aula ordinaria con el objetivo de fomentar la inclusión de cada uno de los alumnos.

La educación artística es fundamental para el desarrollo de habilidades creativas y emocionales, y puede ser una herramienta innovadora para fomentar el trabajo en equipo y atender la diversidad en el ámbito educativo. A diferencia de otros métodos de enseñanza, que a menudo no logran adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, un enfoque basado en el arte permite una mayor flexibilidad y personalización. Este enfoque, además de promover la inclusión y el sentido de pertenencia entre los alumnos, también se adapta a sus necesidades específicas, facilitando una integración más efectiva y cómoda para todos.

3. Marco teórico

3.1. La Educación Artística en Educación Primaria

La Educación Artística en la Educación Primaria es un componente esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. Según Llanos Zuloaga (2020), desde hace algunos años, el arte está teniendo un nuevo rol, más centrado en el proceso artístico, que en la idea de obra acabada. La realidad nos dice que el arte tiene, en primer lugar, una capacidad transformadora de la persona y de la comunidad. Es por ello, por lo que es primordial enseñar arte en las escuelas en la forma de Música, Artes Visuales, la Danza y otras expresiones artísticas. Desde ellas, se puede promover la creatividad y el desarrollo íntegro de cada alumno.

La Educación Artística en las aulas de Educación Primaria se desarrolla en dos bloques dentro del área, por un lado, la Música y por el otro la Educación plástica y visual.

3.1.1. Música

La Música tiene la capacidad de expresar emociones y experiencias que no puedes manifestar de otra forma. Además, puede comunicar lo desconocido ya que permite que las personas que están escuchando sientan emociones como alegría o incluso terror.

En las escuelas, las actividades musicales, no sólo han contribuido a facilitar la práctica de las artes en contextos formales y no formales, sino que también a mejorar la calidad de la educación reconociendo la función de las artes y la creatividad en el ámbito escolar como medio de expresión y construcción de

experiencia axiológica (Touriñán y Longueira, 2010). Es por ello por lo que, en la asignatura de Música en Primaria, se busca promover el desarrollo a nivel musical de los alumnos y desarrollar habilidades musicales como el ritmo, la percusión o el canto. De esta manera también se desarrolla la creatividad y se permite que los alumnos se expresen a nivel individual y colectivo.

Además, las clases de Música suelen ser prácticas y se motiva a los alumnos a que participen activamente haciendo uso de todo tipo de recursos como pueden ser los instrumentos musicales o páginas web especializadas en esta área que puedan ayudarles a enriquecer su conocimiento musical y facilitarles el aprendizaje. En esta área, no solo se quiere que los alumnos conozcan los conceptos básicos musicales, sino que vivan experiencias significativas. Los profesores de Música a la hora de evaluar han de contar con la participación y el progreso de cada uno de los alumnos teniendo en cuenta las características y necesidades de cada uno.

En definitiva, se puede decir que la Música es el ámbito general de la educación, porque desde la experiencia y la expresión artística musical, aporta valores educativos igual que cualquier otra materia o contenido de áreas de experiencia, realizando el carácter y el sentido propio del significado de educación (Touriñán y Longueira, 2010).

3.1.2. Educación Artística

El área que recibe el mismo nombre en Educación Primaria quiere ante todo desarrollar la creatividad de los alumnos a través de la expresión visual y el conocimiento artístico. Por ello, en las aulas se les tiene que dar libertad para que los niños dejen volar su imaginación y se expresen haciendo un uso variado de distintas técnicas y materiales.

Es preciso hacer un inciso para comentar que en Plástica no solo se pinta y se colorea, sino que en esta asignatura se abarca mucho más. Además de trabajar con diferentes materiales y técnicas se quiere que los alumnos también tengan conocimiento y aprendan a interpretar y a identificar movimientos artísticos, obras y artistas.

A veces se simplifica en exceso el contenido de esta área y en parte se debe al enfoque de muchos maestros. Según el estudio que Salgado (2013) llevó a cabo a 131 maestros en formación, la gran mayoría consideraron las Artes Plásticas como un mero hobby y no una asignatura que pueda resultar transversal con otras materias que beneficie a la formación de los propios alumnos.

3.2. Educación inclusiva en la Educación Primaria

3.2.1. Principios de la educación inclusiva en Primaria

Para comprender la educación inclusiva en Primaria, quisiera aclarar el significado de la palabra que engloba todo este Trabajo de Fin de Grado: la inclusión.

Del latín *inclusio*, la palabra inclusión es definida por la Real Academia Española (RAE) como aquella acción y efecto de incluir.

Por otro lado, dos figuras relevantes en este ámbito de la educación inclusiva, Mel Ainscow y Gerardo Echeita, en su artículo escrito en 2011 *“La educación inclusiva como derecho. Marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente”*, especifican que la inclusión es un proceso. Es decir, ha de ser vista como una búsqueda constante de mejores maneras de responder a la diversidad del alumnado. Se trata de aprender a vivir

con la diferencia y a la vez de estudiar cómo podemos sacar partido a la diferencia.

Cabe mencionar que muchas personas confunden la inclusión con la integración. Por un lado, la integración supone la incorporación de personas en este caso de alumnos, en un entorno existente. En ese entorno, se espera que se adapten a las normas establecidas. Por otro lado, la inclusión se centra en que todas las personas deben tener igualdad de oportunidades y ser valoradas. Se quiere adaptar y modificar los entornos que ya existen para garantizar la participación de manera activa de los alumnos siempre teniendo en cuenta sus necesidades y las características de cada uno.

Barrio de la Puente (2009) sostiene que la integración se basa en la normalización de la vida de los alumnos con necesidades educativas especiales y para estos se le habilitan apoyos, recursos y profesionales. No obstante, la integración se presenta como un derecho humano, por lo que se trata de un objetivo prioritario a todos los niveles y que, además, se dirige a todos los alumnos y a todas las personas, pues la heterogeneidad es entendida como normal y se basa en un modelo en el que el centro educativo y la comunidad escolar están fuertemente implicados, conduciendo al mejoramiento de calidad educativa en su conjunto y para todos los alumnos.

Una manera de entender la educación inclusiva es el modelo que busca promover oportunidades de aprendizaje para todos, sin importar la etnia, el género, la capacidad física o mental, entre otras. Su principal objetivo es asegurar y garantizar la igualdad de oportunidades para el crecimiento social y personal de todos los individuos incluyendo aquellos que se han sentido excluidos del sistema. La relevancia de la educación inclusiva consiste en que es imprescindible para promover una sociedad justa e igualitaria. Todas las personas tienen derecho a una educación de calidad y la educación inclusiva se encarga de que este derecho se cumpla para todos. Además, promueve el

respeto y la tolerancia hacia la diversidad, lo que ayuda a crear sociedades más tolerantes e inclusivas.

En el ámbito educativo, este modelo es relevante para el desarrollo personal de los alumnos. Si las clases son heterogéneas, se promueve la interacción social, el respeto mutuo y la comprensión de las diferencias. Para promover principios inclusivos, los maestros deben ir más allá de lo estrictamente académico y enseñar en valores que involucren a cada uno de los estudiantes en habilidades socioemocionales como respeto, empatía, sensibilización y la enseñanza colaborativa fomentando un trabajo inclusivo y global. Hay que eliminar todo tipo de barreras, entendiéndolas como aquellas creencias y actitudes que las personas tienen respecto a este proceso y que se concretan en las culturas y las prácticas escolares que individual y colectivamente tienen y aplican, y que, al interactuar con las condiciones personales, sociales o culturales de determinados alumnos o grupos de alumnos, generan exclusión, marginación o fracaso escolar (Ainscow y Echeita, 2011).

3.2.2. Factores clave de la educación inclusiva

La educación inclusiva es un enfoque de carácter pedagógico cuyo objetivo es garantizar que los alumnos tengan acceso a una educación de calidad en un ambiente en el que se respete y se valore la diversidad. Booth y Ainscow (2021), señalan los siguiente factores clave que hay que tener en cuenta para fomentar la inclusión en la educación:

- **Tener en cuenta a la persona en su totalidad:**
No hay que centrarse en un único aspecto del niño.

- **Fomentar y celebrar los logros de los estudiantes:**
De esta manera se mejorarán las oportunidades educativas y las condiciones sociales de cada alumno.
- **Superar las barreras para el juego, el aprendizaje y la participación:**
Todos aquellos obstáculos que puedan dificultar a los alumnos el acceso a una educación plena, como pueden ser la exclusión social o dificultades económicas, hay que ayudar a los niños a superarlo, garantizando una igualdad de oportunidades al acceder a un centro.
- **Proporcionar recursos de apoyo:**
No solo solo económicos, también materiales y humanos ya que hay profesionales que tienen habilidades de las que no son conscientes pero que una vez se comparten, pueden ayudar a los alumnos a sentirse mejor en el centro. Además, es una manera de aumentar la participación de los niños.

3.3. Arte e inclusión

En el arte se trabajan disciplinas como la pintura, la música, el teatro o el baile, las cuales fomentan la creatividad, la comunicación y la expresión en las personas.

El arte como eje transversal en el currículo ayuda a desarrollar y potencializar diferentes habilidades y capacidades de los estudiantes, apoyando a otras asignaturas y generando así un aprendizaje significativo ya que permite un desenvolvimiento integral de conceptos adquiridos (Berdugo Márquez, Marimón Méndez, 2021). Las actividades artísticas pueden ayudar a los alumnos a desarrollar habilidades sociales y emocionales, así como fomentar el gusto hacia la belleza y la cultura. Además, es una herramienta esencial para la educación inclusiva porque ayuda a promover la diversidad, la equidad y la inclusión en el aula.

3.3.1. Beneficios

A continuación, se presentan formas en las que el arte son una valiosa herramienta para fomentar la educación inclusiva:

- **Fomenta la expresión personal y la integración:**

El arte como tal, no requiere de habilidades lingüísticas específicas, por lo que hace que sea más accesible para aquellos que tienen dificultades en el lenguaje. Además, permite que cada individuo pueda expresarse como quiera, independientemente de su origen, cultura o habilidades. De tal manera que favorece una comunicación plena y estimula las habilidades sensoriomotoras y del pensamiento para desarrollar capacidades que contribuyen al enriquecimiento de los procesos de socialización y de interacción social (Llanos Zuloaga, 2020).

- **Desarrolla las habilidades cognitivas y motoras:**

El arte puede resultar ser una manera de desarrollar esas destrezas ya que, por un lado, disciplinas como el dibujo o la escultura pueden ayudar a fomentar las habilidades motoras mientras que si se llevan a cabo actividades más abstractas y complejas se trabajan las habilidades cognitivas como la resolución de problemas.

- **Promueve el trabajo en equipo:**

Al trabajar en proyectos artísticos grupales, los alumnos aprenden a trabajar juntos, comparten ideas y respetan los distintos puntos de vista.

- **Permite explorar y descubrir:**

Si se deja que los estudiantes experimenten con diferentes técnicas y materiales, pueden hallar nuevas maneras de expresión y aprender más sobre los demás y

sobre ellos mismos. Por tanto, el arte y las perspectivas creativas contribuyen a la sensibilización del sujeto, al desarrollo de su percepción del mundo (Llanos Zuloaga, 2020).

Se puede decir que el arte es una herramienta que promueve la educación inclusiva porque las actividades pueden adaptarse para asegurar la participación de todos y, además, no solo eso, puede ayudar a resolver conflictos y comprender distintos puntos de vista, creando así un ambiente de aula seguro y de apoyo.

3.3.2. Dificultades

Hay factores que pueden influir a que el arte no suponga una herramienta para fomentar la educación inclusiva en el aula:

- **Barreras físicas y económicas:**

Si el centro escasea de materiales artísticos, puede dejar de lado esta asignatura y no darle importancia, sin embargo, la gran mayoría de las veces para crear una obra artística no es necesario comprar nada ya que puede hacerse con materiales reciclados que haya en el colegio o que traigan los propios alumnos de sus casas.

- **Actividades poco inclusivas:**

Es importante para que todos los alumnos se sientan incluidos, adaptar las actividades para que todos puedan participar.

- **Maestros no conscientes de las necesidades de los alumnos:**

Si el maestro desconoce las dificultades de los alumnos, estos no avanzarán y no se sentirán incluidos en las actividades. Por ello, los profesores tienen que estar capacitados para adaptar las actividades a todos los alumnos.

3.3.3. Experiencias relevantes

Este proyecto que pretendo llevar a cabo también se ha inspirado en el trabajo de otros centros, museos y fundaciones han puesto en práctica utilizando el arte como herramienta para fomentar la educación inclusiva:

Pequeños artistas:

Llevándose a cabo en el Colegio Montserrat de Barcelona, “Pequeños artistas”, se inspira en las obras de Yayoi Kusama. Consiste en crear espacios vacíos, en una obra de arte llena de color. Supuso un programa también inclusivo porque no solo se centra en el arte como tal, sino que se quiere que los alumnos trabajen en grupo, se ayuden entre ellos por lo que todos se sienten incluidos y respetados en todo momento.

Hands-on art:

Está adaptada para aquellos niños con discapacidades psicomotrices, en las que se elaboran actividades que giran en torno al aprendizaje por descubrimiento. Es un proyecto promovido por el Museo Metropolitano de Nueva York.

Learning through Art:

Llevado a cabo en el Museo Guggenheim de Bilbao y Nueva York, es un programa cuyo objetivo consiste en reforzar las materias del currículo escolar a través de actividades de arte. Se trabajan las competencias lingüística, social, cultural, artística y ciudadana.

La ópera, un vehículo de Aprendizaje:

Creada por Mary Ruth McGinn y Ellen Levine, en este proyecto, se utiliza el trabajo musical como un medio integral e inclusivo de educación, de manera que involucre también al profesorado y otros agentes sociales, además del alumnado (García Morales, 2012).

El proyecto consiste en que los alumnos creen su propia ópera desde el principio hasta el final, escribiendo así el libreto, diseñando la escenografía, componiendo la música, etc. Al tener los estudiantes, libertad absoluta, se desarrollan a nivel cognitivo, social y emocional.

3.4. Marco legislativo actual. LOMLOE, Educación Artística e Inclusión

La LOMLOE (Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación) es la legislación vigente en España.

Como ya se ha mencionado anteriormente, esta área está dividida en dos grandes bloques: “Música y danza” y “Educación Plástica y visual”. Cada bloque se divide en tres apartados, los dos primeros son “Recepción y análisis” en el que se incluyen todos los aspectos que pueden vincularse con el desarrollo de contenidos destrezas y actitudes relacionados con el reconocimiento, recepción y observación sensitiva, visual, auditiva y corporal; y “Creación e interpretación”, en el que se incluyen la expresión creativa de ideas, sentimientos y emociones a través de la exploración, el conocimiento, la ejecución y el uso creativo de distintos elementos. A estos dos apartados, se le suman uno propio a cada bloque, por un lado, “Música y artes escénicas” para el primer bloque y “Artes plásticas, visuales y audiovisuales”, para el segundo.

Esta ley define lo siguiente:

- **Es un elemento transversal en el currículo:**

No solo ha de limitarse a una asignatura específica, sino que puede integrarse en otras áreas del currículo.

- **Se desarrollan competencias artísticas:**

A partir de esta área lo que se quiere es que los alumnos crezcan a nivel creativo y sepan valorar las distintas manifestaciones artísticas.

- **Fomenta la inclusión y la diversidad.**

Se pretende que la Educación Plástica se desarrolle en un entorno inclusivo en el que se fomente el respeto entre iguales y se valore la diversidad cultural. Además, los contenidos que se trabajan en el área tienen que adaptarse a las necesidades específicas de cada alumno.

- **Los maestros han de estar formados:**

Los maestros tienen que formarse a nivel artístico para así poder garantizar una enseñanza de calidad.

- **La evaluación tiene que ser formativa:**

Los maestros al evaluar deben tener en cuenta el proceso y no solo el trabajo final. Se tienen que evaluar los logros de los alumnos además de la participación.

- **Situaciones de aprendizaje:**

La LOMLOE introduce este nuevo concepto que, alineado con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, permite aprender a aprender y sentar las bases para el aprendizaje durante toda la vida fomentando procesos pedagógicos flexibles y accesibles que se ajusten a las necesidades, las características y los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado (LOMLOE, 2022). En resumen, se supone que las situaciones de aprendizaje van a proporcionar a los alumnos experiencias de carácter significativo que podrán poner en práctica en su día a día. Al incluirse este término en la ley, el enfoque pedagógico se centra más en la puesta en práctica de lo aprendido que en el solo conocimiento de la teoría.

- **Saberes básicos:**

Es otro término incorporado en la nueva ley y se concibe como aquellos conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para para la adquisición de las competencias específicas (LOMLOE, 2022).

- **Incorporación del DUA en la ley educativa:**

Con el fin de actualizar los objetivos de la educación para que recoja de forma explícita el compromiso con el ODS4 (garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos) se han introducido ajustes en la normativa y aplicado los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, es decir, posibilitar que se haga realidad el principio de igualdad de oportunidades para todos desde una educación inclusiva que garantice una enseñanza accesible para todo alumnado (Alba Pastor, 2022).

Las consideraciones mencionadas enseñan el conocimiento de la Educación Artística como una clave fundamental en la Educación Primaria fomentando que los alumnos tengan oportunidades de explorar, expresarse y desarrollar sus conocimientos artísticos de forma íntegra. La educación integral significa atender la formación desde la inteligencia, voluntad y afectividad con el objetivo de afrontar con libertad y posibilidades de éxito las diferentes situaciones que se nos plantean en los distintos ámbitos de la vida (Touriñán y Longueira, 2010). A su vez, la LOMLOE quiere promover una educación de calidad e inclusiva que fomente las artes en esta etapa.

3.5. Diseño Universal para el aprendizaje (DUA)

3.5.1. Origen del DUA

El DUA, es un término que a lo largo de estos últimos años ha ido teniendo más renombre y visibilidad, llegando a ser incorporado en nuestra ley educativa. Según Alba Pastor (2022), el objetivo de la educación tiene que ser responder a la diversidad y proporcionar acceso a una educación de calidad para todos, sean cuales sean esas circunstancias o condiciones personales y, para ello, hay que identificar modelos didácticos alternativos que respondan a todos los estudiantes. Eso es lo que se quiere con el Diseño Universal para el Aprendizaje a partir del cual me baso para llevar a cabo mi programa de educación inclusiva.

Este concepto de Diseño Universal fue creado por el arquitecto Ron Mace, que tras una enfermedad que le dejó sin movilidad en las piernas, cayó en la cuenta de las muchas barreras que existían en el diseño arquitectónico. Por ello, dedicó su carrera en diseñar un modelo que tuviera en cuenta que siempre existe variabilidad entre los usuarios, que suele estar vinculada con ciertas formas previsibles de diversidad, que se pueden anticipar y tener en cuenta desde el principio del diseño, garantizando así la accesibilidad, física, sensorial y cognitiva (Alba Pastor, 2022).

Este concepto se integró en numerosos ámbitos de la sociedad incluido en el ámbito de la educación. Dentro de este ámbito, los maestros deben tener en cuenta la diversidad de los alumnos y así romper con los modelos tradicionales en los que se centran en que solo grupo de estudiantes alcance el éxito. Eso no quiere decir que hay que dar igualdad de oportunidades. Lo que hay que dar es igualdad de situaciones de aprendizaje eliminando así la enseñanza centrada en actividades uniformes, todas iguales para todos los alumnos. No tener en cuenta la diferencia y no ofrecer vías diferentes para alcanzar las metas puede ser una

forma de discriminación o de exclusión (Alba Pastor, 2018; Alba Pastor 2019). Una de las propuestas educativas que se basan en el Diseño Universal, es el Diseño Universal para el Aprendizaje, que proporciona un marco teórico-práctico en la intervención educativa para atender a la diversidad desde una perspectiva inclusiva (Alba Pastor, 2019).

El origen del DUA tiene lugar en los años 80 en Estados Unidos a partir de la experiencia de Anne Meyer, David Rose, Grace Meo, Skip Stahl y Linda Mensing, fundadores del Centro de Tecnologías Especiales Aplicadas, mientras formaban parte del equipo pedagógico en un hospital infantil de Massachusetts. Llegaron a la conclusión de que un currículo que solo se centraba en un grupo homogéneo de estudiantes generaba un obstáculo a aquellos que alumnos que se encontraban fuera del grupo, no era la solución para una educación accesible para todos. Así nació el DUA.

3.5.2. Principios y pautas del DUA

De acuerdo con Alba Pastor (2022), este modelo está estructurado en tres principios y para cada uno de ellos hay tres pautas en las que se dejan claros los puntos clave para desarrollar los procesos de enseñanza:

- **Proporcionar múltiples medios para la implicación:**

Hace referencia a conseguir la motivación y la implicación de los alumnos en su aprendizaje y para ello es esencial que activen las redes afectivas del cerebro. El papel de los maestros es conseguir despertar el interés de los alumnos y que este se mantenga en el tiempo para que alcancen cualquier meta que se propongan.

- **Proporcionar opciones que permitan captar el interés:**

Para ello no solo hay que presentar una opción sino varias.

- **Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia:**

Hay que dar importancia a los objetivos y dar feedback durante todo el proceso.

- **Proporcionar opciones para la autorregulación:**

Es posible a través de expectativas que fomenten la motivación, el desarrollo de estrategias para resolver conflictos y promover espacios en los que se permita reflexionar y autoevaluarse.

- **Proporcionar múltiples formas de presentar la información:**

Son aquellas acciones y recursos que se dan a los alumnos para que estos tengan acceso a la información y a los contenidos de aprendizaje. Se centra en la presentación de la información y en cómo lograr que se perciba, se comprenda y se almacene de manera significativa para utilizarla en otras situaciones. Todos estos procesos se relacionan con la activación de las redes de reconocimiento, las cuales identifican e interpretan la información que se perciben.

- **Proporcionar opciones para la percepción:**

Hay que presentar la información en más de un formato para que todos los alumnos puedan acceder a la información.

- **Proporcionar opciones para el lenguaje y los símbolos:**

De esta manera los alumnos comprenderán mejor el vocabulario.

- **Proporcionar opciones para la comprensión:**

Así, los alumnos transformarán la información en significativa y podrán ponerla en uso.

- **Proporcionar múltiples medios para la acción y la expresión:**

Se refiere a los procesos de interacción con la información y a la manera de expresar los aprendizajes. En este principio se activan las redes estratégicas del cerebro que son las que intervienen en los procesos de planificación, gestión y ejecución en los procesos de aprendizaje.

- **Proporcionar opciones para interactuar con la información:**

Se pueden hacer uso de las tecnologías como apoyo.

- **Proporcionar opciones para la expresión y comunicación:**

Esto se lleva a cabo a través de distintos medios y herramientas que podrán ayudar para alcanzar el aprendizaje.

- **Proporcionar opciones para ejercitar las funciones a la hora de formular objetivos.**

A modo de síntesis, se puede decir que el DUA es un modelo que se centra en eliminar las barreras al aprendizaje teniendo siempre en cuenta la diversidad del alumnado desde el principio de la planificación didáctica, hasta el final de esta.

4. Propuesta de innovación

4.1. Presentación de la propuesta

La propuesta que se plantea en este Trabajo de Fin de Grado se centra en llevar a cabo un programa en el que se fomente la educación inclusiva a través del arte, dirigido a los alumnos de 5º de Educación Primaria del Real Colegio Nuestra Señora de Loreto, ubicado en Madrid, en el barrio de Chamberí.

Lo que se pretende con esta propuesta es muy relevante en todos los cursos de la etapa de Educación Primaria, pero cobra más sentido si se implanta en los cursos más altos porque los alumnos se encuentran en una etapa de su vida llena de cambios.

Para despertar interés y motivación en los alumnos, se ha elegido la temática de los superhéroes como hilo conductor porque son figuras que atraen a los niños y a los adolescentes debido a las características y habilidades únicas que permiten que los alumnos se sientan identificados con ellos. Los superhéroes a menudo forman equipos donde cada miembro aporta habilidades únicas para alcanzar un objetivo común. Esa colaboración y complementariedad que encontramos en los personajes de los comics o películas de superhéroes es una de las habilidades que se quiere fomentar en los alumnos a partir de este programa.

Todos los autores de los que hemos hablado destacan la importancia de desarrollar diferentes actitudes que favorezcan un clima de inclusión y eviten situaciones de rechazos. Con el objetivo de fomentar la inclusión y la atención a la diversidad, en el programa se trabajarán estas cinco habilidades

socioemocionales: la autoestima, la expresión personal, el trabajo en equipo, la libertad de expresión y el respeto.

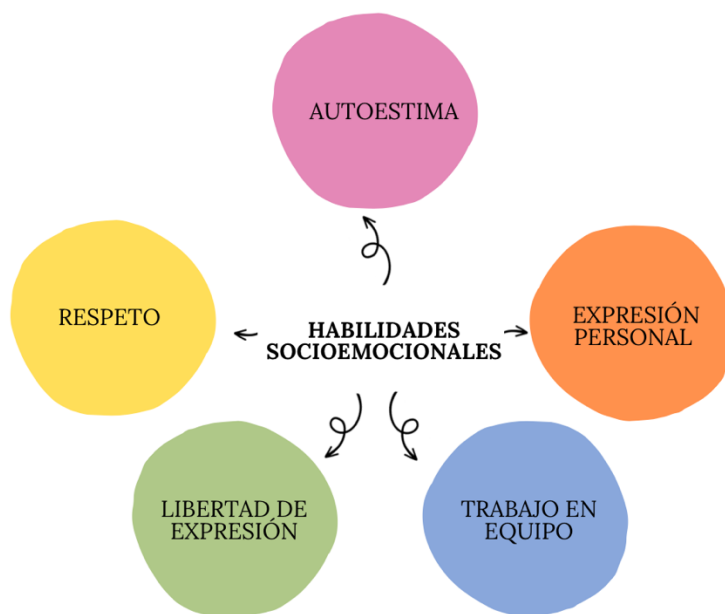


Figura 1. Habilidades socioemocionales. Fuente: Elaboración propia

Para ello, se ejecutarán trece sesiones, incluyendo una sesión de inicio y otra de cierre, en las que se abordarán las siguientes técnicas artísticas: el Dibujo, la Escultura, la Literatura, la Música y el Teatro.

TÉCNICAS ARTÍSTICAS



DIBUJO



ESCULTURA



LITERATURA



MÚSICA



TEATRO

Figura 2. Técnicas artísticas. Fuente: Elaboración propia

Para facilitar la comprensión de la programación, las sesiones están organizadas por un código de colores en relación con el componente clave que se trabaje. Cabe mencionar, que, en el cuaderno de actividades, además de regirse por el mismo código de colores también se han implementado símbolos para relacionar las actividades con las distintas técnicas artísticas que se trabajan a lo largo del programa.

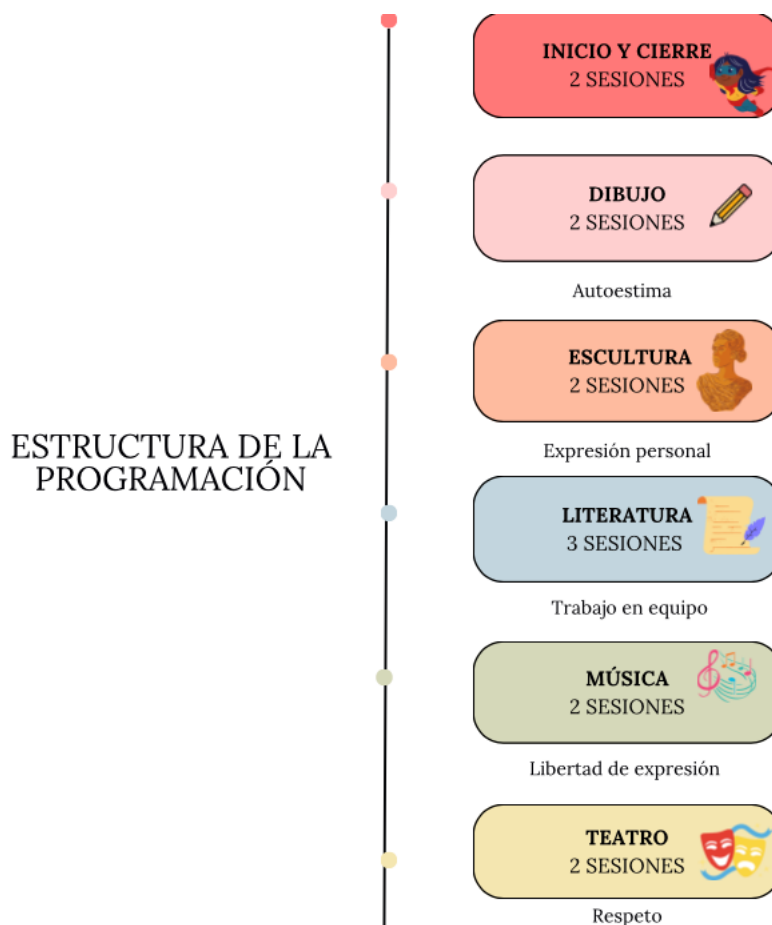


Figura 3. Estructura de la programación. Fuente: Elaboración propia

4.1.1. Aplicación del modelo DUA en el programa

Como se ha mencionado anteriormente, el DUA ha sido una herramienta imprescindible para llevar a cabo este programa ya que, lo que se quiere con este programa es atender las necesidades de todos los alumnos y que se sientan integrados a lo largo de todo el proceso.

Por ello, después de cada actividad habrá un apartado con los tres principios del DUA y debajo de cada apartado, habrá subapartados en los que se comentarán las distintas adaptaciones que se llevarán a cabo para satisfacer las necesidades de todo el alumnado.

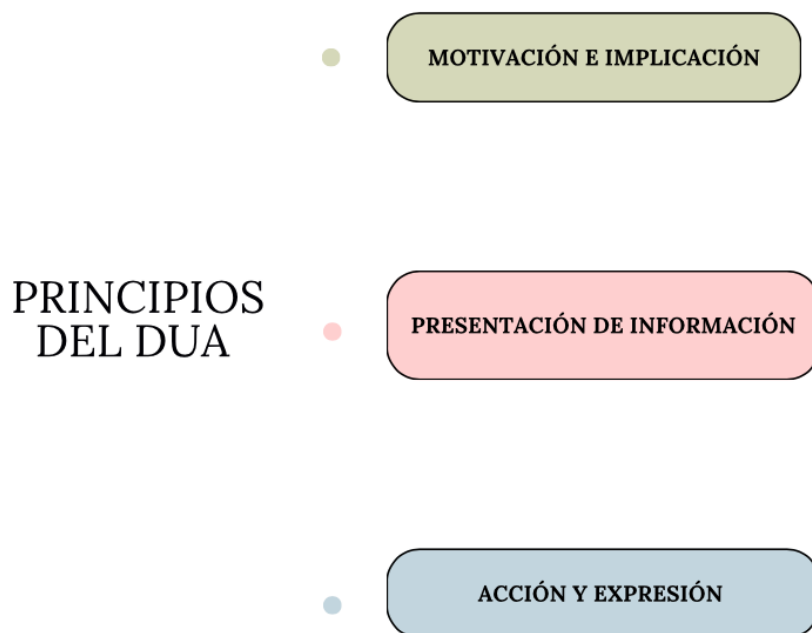


Figura 4. Principios del DUA. Fuente: Elaboración propia

4.1.2. Producto final

El producto final de este proyecto es que cada equipo cree una obra de teatro y la interpreten en el salón de actos teniendo a las familias y a los amigos como espectadores. De esta manera, las familias verán el fruto del trabajo realizado por los alumnos. Cabe mencionar que se expondrán en el vestíbulo del centro todo lo que se ha ido realizando a lo largo del proyecto como las figuras de arcilla o las cartas a los superhéroes. Así, también los espectadores podrán valorar el proceso y el trabajo que ha llevado a crear las obras de teatro.

4.1.3. Comunicado a las familias

Días antes de empezar, se convocará una reunión con las familias para informarles acerca del proyecto y la intención de este. Además, una vez que el proyecto haya finalizado, se tendrá una segunda reunión en la que se hará una dinámica con las familias para recoger sus opiniones y comentar la experiencia de los alumnos durante las actividades. Mantener informadas a las familias es fundamental por lo que a lo largo de las sesiones recibirán correos electrónicos actualizándoles sobre el proceso de creación.

4.2. Objetivos concretos que persigue la propuesta

Este proyecto persigue promover una educación más inclusiva que a partir del arte y de manifestaciones artísticas mejore el clima del aula. Esto no sería posible si no se hubiera tenido en cuenta el DUA, ya que, gracias a este modelo, se ha conseguido adaptar todo el programa a las necesidades de los alumnos.

4.3. Contexto en el que se aplica o podría aplicarse la propuesta

Aunque esta propuesta podría llevarse a cabo en todo aquel centro que trabaje por proyectos y por trabajo cooperativo, está destinada al Real Colegio Nuestra Señora de Loreto de la Fundación Spínola ubicado en Madrid, un centro de carácter concertado y religioso, que imparte desde la etapa de Educación Infantil hasta la de Bachillerato. Es un colegio que apuesta por un modelo basado en el desarrollo integral de las personas que cuenta con un proyecto educativo propio

a partir del cual se quiere que los alumnos desarrollen lo mejor de ellos mismos y aprendan a trabajar con otros. Cabe mencionar que es un colegio que destaca por tener siempre en cuenta las capacidades de cada alumno viendo así, la diversidad como beneficio.

La propuesta pedagógica por la que se decanta el centro sigue una serie de líneas pedagógicas de las que se pueden destacar el pensamiento crítico y cooperativo, las inteligencias múltiples y el aprendizaje cooperativo. Para adaptarse a todos los alumnos y por ello promover un clima positivo en el aula, es imprescindible no solo desarrollar no solo una actitud sino varias. Es por ello por lo que, tras haber investigado acerca donde podría aplicarse este proyecto, me he decantado por este centro ya que no solo se centra en lo estrictamente profesional y académico, sino que ante todo forman personas.

La clase a la que se dirige esta propuesta cuenta con 25 alumnos de 10 y 11 años. La clase destaca tanto por su diversidad cultural como por su diversidad funcional. Por lo que encontramos a dos alumnos con TDAH, un alumno con TEA y cuatro alumnos con padres extranjeros. Para fomentar la educación inclusiva en el aula, hay que adaptarse a los alumnos y a sus características por lo que en este programa se busca ante todo atender a la diversidad para que todos se sientan incluidos y respetados en la clase.

Dado que el proyecto es de carácter transversal, tanto el tutor como el profesor de Música tienen un papel fundamental a lo largo de este programa, ya que deberán de ser los guías y facilitadores del aprendizaje de los alumnos. Serán los encargados de preparar todas las experiencias que vivan estos, adaptándose a sus necesidades y dándoles espacios en los que se pueda fomentar la inclusión en el aula a través de arte.

En conclusión, atender y adaptarse a todos los alumnos a los que se dirige este programa de carácter innovador es imprescindible para su conveniente

desarrollo. Asimismo, es importante compartir la propuesta con el resto de los agentes educativos para que puedan apoyar el objetivo que se persigue.

4.4. Metodología y recursos

4.4.1. Metodología

La metodología que se aplicará en este programa ha sido escogida con el principal objetivo de responder a las necesidades de los estudiantes y fomentar así una educación inclusiva y de calidad. A partir de este programa se fomenta el aprendizaje cooperativo y el individual. Estos dos aprendizajes tienen que complementarse entre sí ya que ambos ofrecen experiencias de aprendizaje enriquecedoras.

Uno de los objetivos del aprendizaje cooperativo es que se promueva la colaboración entre los estudiantes para que así logren metas juntos, compartiendo durante el proceso conocimientos y propuestas entre ellos. El desarrollo de las habilidades sociales y emocionales que se genera cuando se trabaja en equipo conlleva a que los alumnos se sientan apoyados y respaldados entre ellos. Además, si los grupos son heterogéneos, como se pretende que sean en el programa siempre se acabará reconociendo y valorando la diversidad de los estudiantes.

Al desarrollarse en este programa conceptos como el respeto, la inclusión o la autoestima, una metodología de estas características es imprescindible para el programa.

Por otro lado, el desarrollo de las habilidades individuales también es fundamental y se complementa con el aprendizaje cooperativo. Cuando los

alumnos trabajan de forma autónoma se les da la oportunidad de tomar decisiones y de pensar por ellos mismos. Además, se posibilita que ellos mismos adapten su proceso de aprendizaje a sus propias necesidades.

4.4.2. Recursos

Dentro de los recursos materiales necesarios para cada sesión los cuales están especificados en la siguiente tabla y en cada descripción de las actividades, también se ha creado un cuaderno de actividades que se encuentra en los anexos del trabajo. Este cuaderno, además de incluir todas las actividades, supone una guía para los alumnos y un medio de evaluación ya que las evaluaciones individuales y grupales se encuentran en este.

Finalmente, dentro de los recursos materiales para la puesta en marcha de este programa, se encuentra el maestro-tutor, el maestro de Música y los alumnos.

RECURSOS	
MATERIALES	HUMANOS
- Post-its - Hojas de papel - Cartulinas - Materiales para dibujar, pintar y colorear - Arcilla - Goma Eva - Plastilina - Ordenadores - Instrumentos musicales - Proyector de pantalla	- Maestro-tutor - Maestro de Música - Alumnos

Figura 5. Recursos. Fuente: Elaboración propia

4.5. Cronograma de la aplicación

El programa se iniciará a principios de enero, justo después de que los alumnos hayan llegado de las vacaciones de Navidad. El programa acabará a finales de marzo con una sesión final en la que se recogerán las distintas experiencias vividas del alumnado.

Durante este periodo de tiempo, se llevará a cabo una sesión por semana por lo que habrá cuatro sesiones cada mes, incluyendo la sesión inicial y la de recogida.

		Cronograma del proyecto		
TAREAS		ENERO	FEBRERO	MARZO
TÉCNICAS ARTÍSTICAS  DIBUJO  ESCULTURA  LITERATURA  MÚSICA  TEATRO	SESIÓN 0			
	SESIÓN 1			
	SESIÓN 2			
	SESIÓN 3			
	SESIÓN 4			
	SESIÓN 5			
	SESIÓN 6			
	SESIÓN 7			
	SESIÓN 8			
	SESIÓN 9			
	SESIÓN 10			
	SESIÓN 11			
	PRESENTACIÓN DE LAS OBRAS			
	SESIÓN 12			

Figura 6. Cronograma del proyecto. Fuente: Elaboración propia

4.6. Actividades

[illegible]

en el corcho de la clase y uno a uno dirá quién es su superhéroe favorito y la cualidad que tienen en común. Posteriormente se llevará a cabo una asamblea para comentar lo que les parece el proyecto y expresen su opinión.	10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Para captar la atención de los alumnos desde el principio, la primera parte de la sesión será llevada a cabo en el salón de actos. ○ Se les pedirá a distintos profesores que se vistan de superhéroes para introducir el tema del proyecto. ○ Para la actividad de las cualidades, se les dará a los alumnos la opción explicar la cualidad que comparten con su superhéroe favorito a través de un dibujo en vez de hacerlo de manera escrita. - Presentación de la información: ○ La información será presentada de manera oral pero también en formato de lectura fácil y pictogramas. ○ Para la explicación del programa la maestra se apoyará en una presentación de CANVA. - Acción y expresión: ○ Al finalizar la sesión habrá un momento de reflexión sobre la sesión para que los alumnos cuenten su experiencia, qué es lo que les parece el proyecto que se acaba de iniciar.	
SABERES BÁSICOS	B. Comunicación 3. Procesos - Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Lengua Castellana y Literatura: 5	CCL
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Lengua Castellana y Literatura: 5.1	CCL1
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Cada alumno escribirá en un post-it una idea que le ha llamado la atención de la actividad.

SESIÓN I		
FLOR DE LA AUTOESTIMA		
Habilidad socioemocional que trabajar: Autoestima		
OBJETIVOS	- Tomar conciencia de la importancia de la autoestima mediante el empleo de una herramienta como la maceta.	
Actividad: Escribe en los pétalos de esta flor aquellos aspectos positivos que tú destacas sobre ti. En la maceta, escribe aquellos aspectos que quieres mejorar.		60'
Descripción de la actividad: Conectando con la sesión anterior, se les va a preguntar qué es lo que más les gusta de sus superhéroes favoritos y qué es lo que menos. Partiendo de ahí, la maestra explicará la actividad, haciendo ver a los niños que las flores son ellos y al igual que sus personajes favoritos tienen aspectos positivos y aspectos a mejorar.		10'

Posteriormente, se pondrán a hacer la actividad. Una vez hayan terminado, la clase se reunirá en la asamblea, y se le pedirá a cada uno que presenten su flor y entre ellos podrán hacerse preguntas y dar su opinión sobre los distintos aspectos que vayan apareciendo.	35' 15'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Antes de iniciar la sesión empezaremos haciendo un resumen sobre lo que nos explicaron en la sesión 0 y se preguntará a los alumnos que esperan de esta sesión. ○ La clase se dividirá por rincones en los cuales se encontrarán distintos materiales para llevar a cabo el dibujo: • Rincón de acuarela • Rincón de lápices de colores • Rincón de rotuladores ○ La sesión terminará con un momento de reflexión, en la que los alumnos compartirán sus experiencias y opinión. - Presentación de la información: ○ La información será dada de manera oral pero también en formato de lectura fácil y pictogramas. - Acción y expresión: ○ Al finalizar la sesión habrá un momento de reflexión sobre la sesión para que los alumnos cuenten su experiencia, cómo se han sentido al escribir esos aspectos y cómo los han recibidos sus compañeros.	
SABERES BÁSICOS	Educación Artística: A. Recepción y análisis - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas. B. Creación e interpretación - Evaluación, interés y valoración por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación Artística: 3, 4	CCL, CPSAA, CCEC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3.1, 3.2, 4.4	CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CCEC3, CCEC4
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	El alumno responderá a una serie de preguntas y posteriormente, registrará en el termómetro lo mucho o poco que les ha gustado la actividad.

SESIÓN II	
SUPER... ¿NOSOTROS?	
Habilidad socioemocional que trabajar: Autoestima	
OBJETIVOS	- Diseñar un superhéroe. - Potenciar la autoestima de los alumnos. - Describir al superhéroe brevemente. - Escribir una carta que contenga todas las partes que se piden.
Actividad 1: Crea y diseña tu propio superhéroe y responde a los siguientes apartados: 1. Nombre del superhéroe 2. Habilidades. 3. Puntos débiles y fuertes. 4. ¿En qué se parece a ti? ¿En qué se diferencia?	60'

Descripción de la actividad: Antes de iniciar la sesión, se hará una lluvia de ideas sobre lo trabajado en la sesión anterior y cómo se sintieron mientras la hacían. Para despertar la curiosidad en los alumnos, la maestra formulará la siguiente pregunta: ¿Si vosotros fuerais superhéroes, cómo seríais? A continuación, se iniciará una conversación guiada entre los alumnos. Tras esta, la maestra repartirá a cada alumno una hoja tamaño DINA 4, lápices de colores y rotuladores. Luego, explicará la actividad: <i>Crea y diseña tu propio superhéroe y responde a los siguientes apartados:</i> 1. Nombre del superhéroe. 2. Habilidades. 3. Puntos débiles y fuertes. 4. ¿En qué se parece a ti? ¿En qué se diferencia? Posteriormente, cada alumno presentará su dibujo y comentará brevemente lo que ha puesto en cada apartado y sus compañeros. Los dibujos se colgarán en corcho de la clase para que puedan ir a verlos cuando quieran.	5' 10' 35' 10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Los alumnos van a poder hacer uso de distintos materiales para diseñar a su superhéroe, como lápices de colores, rotuladores, o incluso herramientas digitales como la aplicación PAINT que se encuentra en los ordenadores de la clase. Los que hagan uso de esta herramienta tendrán que mandar el dibujo a la profesora por correo para que esta lo pueda imprimir. - Presentación de la información: ○ La maestra presentará la actividad de manera oral acompañándose de una presentación CANVA para mostrar ejemplos. También se facilitará la explicación en un formato de pictogramas.	

- Acción y expresión: ○ Al finalizar la sesión tendrá lugar la asamblea en la que cada alumno presentará su dibujo y comentará brevemente lo que ha puesto en cada apartado y sus compañeros. Los dibujos se colgarán en corcho de la clase para que puedan ir a verlos cuando quieran.	
Actividad 2: Escribe una carta al superhéroe que te ha tocado que contenga lo siguiente: 1. Fecha y lugar. 2. Saludo. 3. Cuerpo. En este apartado se destacarán los puntos fuertes que el alumno encuentra sobre el superhéroe y qué es lo que le llama la atención de este. 4. Despedida.	60'
Descripción de la actividad: En la siguiente hora dedicada a esta sesión, tras un vídeo informativo sobre la sesión, la maestra repartirá a cada alumno un papelito que contiene el nombre de los superhéroes que han diseñado. El propósito es que escriban una carta a ese superhéroe que contenga lo siguiente: 1. Fecha y lugar. 2. Saludo. 3. Cuerpo. En este apartado se destacarán los puntos fuertes que el alumno encuentra sobre el superhéroe y qué es lo que le llama la atención de este. 4. Despedida. Lo interesante de esta actividad es que el alumno tiene que escribir la carta como si fuera el superhéroe que ha creado. De tal manera que se les da	5' 40'

libertad absoluta para que se inventen la fecha, el lugar e incluso el contenido de la carta, siempre y cuando pongan lo que se les pide. Finalmente, se repartirán las cartas a sus destinatarios para que las lean y puedan conocer la opinión de uno de sus compañeros acerca su superhéroe. Quien quiera, podrá la carta que le ha llegado en voz alta y por fin conocerá quien ha sido el escritor de esta. Como siempre al finalizar la actividad habrá un momento de reunión de toda la clase en la que los alumnos puedan compartir sus opiniones.	10' 5'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ La motivación principal de la sesión es el hecho de que ninguno sabe quién a va a recibir la carta hasta el final de la sesión que se revelará su remitente. ○ Una vez que los alumnos hayan leído la carta, se hará un feedback general oral y, además, por escrito para cada alumno vea le quede claro sus puntos fuertes y qué es aquello que pueden mejorar. - Presentación de la información: ○ Un video aparecerá en la pantalla de la clase en la que un superhéroe les encargará la tarea. ○ La actividad se presentará también en formato de lectura fácil y con pictogramas para facilitar la comprensión de los alumnos. Además de que la maestra presentará la actividad oralmente. - Acción y expresión: ○ La carta podrá ser escrita en papel, ordenador o mediante audio. ○ Al final de la sesión habrá una asamblea para hablar sobre lo trabajado y que los alumnos expresen su opinión.	
	Educación Artística: A. Recepción y análisis

SABERES BÁSICOS	- Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas. B. Creación e interpretación - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. - Evaluación, interés y valoración por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas. Lengua Castellana y Literatura: B. Comunicación 2. Géneros discursivos ○ Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación. 3. Procesos ○ Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación artística: 3, 4 Lengua Castellana y Literatura: 3, 5	CCL, CPSAA, CCEC

Posteriormente, tendrá lugar la asamblea. Esta se comentará la experiencia, en la que los alumnos podrán expresar su opinión acerca la actividad.	10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Se ofrecerá otros materiales para llevar a cabo la figura, como plastilina o goma eva. ○ Una vez en el aula de artes plásticas se dejará que los alumnos se sienten como quieran y puedan así ayudarse entre ellos. - Presentación de la información: ○ La información se presentará un formato de lectura fácil y a partir de pictogramas para facilitar así la comprensión de todos los estudiantes. - Acción y expresión: ○ Al final de la sesión nos reuniremos todos en la asamblea y se dará feedback a cada alumno y este explicará cómo ha hecho la figura y cómo se ha sentido mientras la hacía.	
SABERES BÁSICOS	Educación Artística: A. Recepción y análisis - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas. B. Creación e interpretación - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.

	- Evaluación, interés y valoración por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación Artística: 2, 3, 4	CCL, CPSAA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Educación Artística: 2.3, 3.1, 3.2, 4.3	CCL1, CPSAA1
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Esta sesión será evaluada contestando una serie de preguntas en la página web MENTIMETER.

SESIÓN IV		
PINTAMOS A NUESTRO SUPERHÉROE		
Habilidad socioemocional que trabajar: Expresión personal		
OBJETIVOS	- Pintar la figura de arcilla. - Emplear la creatividad y la imaginación como recurso artístico.	
Actividad: Pinta con las témperas tu figura.		60'
Descripción de la actividad:		

La clase se llevará a cabo en el aula de Artes Plásticas, en la que, una vez que cada alumno haya creado sus esculturas, procederán a pintarlas. Antes de ello, se les explicará el uso de los materiales y se organizará la clase por rincones.	10'
Una vez se hayan secado las esculturas, estas serán pintadas por los alumnos. Se les va a dar libertad absoluta para que las pinten como quieran para que así hagan uso de su creatividad. En esta sesión, la clase también será dividida por rincones, dependiendo del material que hayan utilizado en la anterior sesión para hacer la figura. Los que hayan utilizado arcilla, se irán al rincón de la témpera. Los que hayan utilizado plastilina y goma eva se irán al otro rincón en el que habrá telas y papel pinocho de todos los colores para que puedan acabar de diseñar a su superhéroe como quieran.	40'
Luego, cuando todos hayan finalizado su figura, se hará una asamblea para que todos puedan ver cómo ha ido evolucionando el superhéroe desde el boceto hasta la figura. Posteriormente, se le repartirá a cada uno una hoja para que evalúen esta primera parte del programa.	10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Siguiendo con la actividad realizada en la anterior sesión, para aquellos que hayan hecho la escultura usando un material diferente, se les facilitará telas y papel pinocho para que puedan acabar de diseñar a su superhéroe. - Presentación de la información: ○ La actividad será presentada en formato de lectura fácil y con pictogramas para facilitar la comprensión de los alumnos. También será explicada de manera oral por la maestra. - Acción y expresión: ○ Durante la sesión los alumnos trabajarán por grupos para que puedan ayudarse entre ellos. ○ Una vez finalizada la sesión tendrá lugar la asamblea en la que se resolverá dudas, se harán preguntas y los alumnos comentarán qué les ha parecido la sesión.	

SABERES BÁSICOS	Educación Artística: A. Recepción y análisis - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas. B. Creación e interpretación - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. - Evaluación, interés y valoración por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación Artística: 3, 4	CCL, CPSAA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
3.2, 4.3	CCL1, CPSAA1
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos evaluarán la sesión levantando un post-it. Si les ha gustado levantarán un post-it verde, si les ha parecido regular levantarán un post-it amarillo y si no les ha gustado levantarán un post-it rosa.

A partir de la sesión V, las actividades se llevarán a cabo en equipo ya que las siguientes sesiones se enfocarán en crear una obra de teatro.

SESIÓN V		
CREAMOS NUESTRA PROPIA HISTORIA (PARTE 1)		
Habilidad socioemocional que trabajar: Trabajo en equipo		
OBJETIVOS	- Fomentar el trabajo en equipo. - Buscar ideas para crear la obra de teatro. - Crear un borrador. - Promover la resolución de problemas. - Desarrollar habilidades sociales entre los alumnos.	
Actividad: Conviértete en tu propia figura de acción y usa la imaginación para crear una historia.		60'
Descripción de la actividad: La clase va a dividirse en 5 grupos heterogéneos que contarán con 5 integrantes cada uno. Se tendrán en cuenta así las características de cada individuo. En cada grupo habrá los siguientes roles de trabajo que perdurarán hasta finalizar el programa: - Portavoz: Es quien pregunta las dudas al maestro y presenta al resto de sus compañeros las actividades que se van exponiendo, en este caso sería la obra teatral. - Secretario: Recuerda las actividades que tienen que hacer y anota el trabajo realizado. - Controlador: Es el encargado de vigilar que todo quede limpio en el aula, moderar el nivel de ruido y controlar el tiempo durante las tareas. - Coordinador: Comprueba que las tareas queden hechas y anima al equipo a seguir adelante.		

- Crítico: Valora lo que se va haciendo durante las sesiones. La primera parte de la clase consistirá en explicar la sesión y dividir a la clase en grupos. Posteriormente, los grupos se reunirán y harán una lluvia de ideas sobre cómo quieren que sea la historia: ○ Tema ○ Personajes (quienes serán protagonistas, antagonistas o secundarios) ○ Argumento ○ Espacio La lluvia de ideas se llevará a cabo a través de la herramienta de CANVA. Al finalizar la sesión habrá unos momentos de reflexión para comentar un poco la actividad y para resolver las dudas de los alumnos.	10' 40' 10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Podrán buscar inspiración acudiendo libros y a internet por lo que nos trasladaremos a la biblioteca del centro para llevar a cabo esta sesión. ○ Se utilizará la técnica de aprendizaje cooperativo “lápices al centro”, en la que la maestra hace una pregunta y se da un tiempo para que los alumnos escriban y piensen. Cuando hayan acabado ponen los lápices al centro y cuando todos los compañeros lo hayan hecho se inicia de nuevo la conversación. Podría ser conveniente utilizar esta herramienta a la hora de elegir tema y el argumento para que así cada uno tenga el turno de palabra para hablar y dar su opinión.	

	- Presentación de la información: ○ La información será dada por la maestra de manera oral pero además se presentará un formato de lectura fácil y en pictogramas. - Acción y expresión: ○ En esta sesión se inicia el trabajo cooperativo en el que los compañeros deberán de trabajar juntos y ayudarse entre ellos. Por ello, a cada alumno se le asignará un rol. ○ Al finalizar la sesión habrá unos momentos de reflexión para comentar un poco la actividad y para resolver las dudas de los alumnos.
SABERES BÁSICOS	B. Comunicación 3. Procesos ○ Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. ○ Comprensión oral: Identificación de la ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. C. Educación literaria - Relación, de manera acompañada, entre los elementos constitutivos de la obra literaria (tema, protagonista, personajes secundarios, argumento, espacio) y la construcción del sentido de la obra.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Lengua Castellana y Literatura: 3, 8, 10	CCL, CD, CPSAA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Lengua Castellana y Literatura: 3.2, 8.2, 10.2	CCL1, CCL5, CD2, CPSAA3, CPSAA5
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos completarán una tabla para autoevaluar su trabajo y valorarán el trabajo en equipo a través de una tela de araña. En el apartado de observaciones, podrán escribir aquello que quieren que la maestra tenga en cuenta.

SESIÓN VI		
CREAMOS NUESTRA PROPIA HISTORIA (PARTE 2)		
Habilidad socioemocional que trabajar: Trabajo en equipo		
OBJETIVOS	- Hacer uso de los roles de manera correcta. - Crear la historia a partir de la lluvia de ideas. - Buscar información tanto en libros como en el ordenador. - Fomentar el trabajo en equipo. - Potenciar la creatividad a partir de la escritura.	
Actividad: Cread y redactad la historia de vuestros superhéroes a partir de la lluvia de ideas llevada a cabo en la sesión anterior.		1º20'
Descripción de la actividad:		

Antes de iniciar la sesión, una vez la maestra haya explicado la sesión, los equipos tendrán un momento para recoger dudas y los portavoces se reunirán con la maestra para resolverlas. Luego, los equipos se pondrán a trabajar en la redacción de su historia la cual deberá tener diálogo y deberá contar con las siguientes partes: - Título - Planteamiento - Nudo - Desenlace Para que les sea más sencillo, la maestra dejará en la pizarra preguntas que les puede servir a la hora de montar la historia: ○ ¿Dónde se sitúa la historia? ○ ¿En qué año? ○ ¿Cómo son los personajes ¿Cuáles son sus poderes? ○ ¿Hay antagonista? ○ ¿Qué problema tendrán que resolver los superhéroes? Una vez hayan acabado de escribir la historia, la entregarán a la maestra quien les proporcionará feedback.	10' 60' 10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ La historia no tiene por qué ser escrita a modo de redacción, puede ser de las siguientes formas: • Obra de teatro • Un cómic con viñetas • Pictogramas	

	• Grabar un audio donde se explica todo. ○ Podrá hacerse uso de papel o de ordenador, lo que les vaya mejor a los alumnos. ○ También se querrá dejar claro que, aunque todos tienen que participar a la hora de llevar a cabo la historia, cuando esta vaya a ser interpretada, no es necesario que todos salgan, ya que en el mundo del teatro hay gente encargada de las transiciones, la música hasta incluso hay narradores omniscientes. - Presentación de la información: ○ La información será presentada de manera oral por la maestra y también en formato de Power Point que será proyectada en la pizarra en todo momento para que los alumnos puedan acudir a ella cuando lo necesiten. La presentación de la actividad en pictogramas también será presentada. - Acción y expresión: ○ Una vez finalizada la sesión cada grupo se reunirá con la profesora para hablar y reflexionar sobre la actividad.
SABERES BÁSICOS	B. Comunicación 3. Procesos - Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. - Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. - Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección.

	C. Educación literaria - Creación de textos de intención literaria de manera libre a partir de la recreación y apropiación de los modelos dados.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Lengua Castellana y Literatura: 3, 8	CCL, CD, CPSAA, CE
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Lengua Castellana y Literatura: 3.1, 8.2	CCL1, CCL5, CD1, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CE3
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos completarán una tabla para autoevaluar su trabajo y valorarán el trabajo en equipo a través de una tela de araña. En el apartado de observaciones, podrán escribir aquello que quieren que la maestra tenga en cuenta.

SESIÓN VII		
¡EXTRA, EXTRA! ¡NO TE PIERDAS NUESTRA OBRA DE TEATRO!		
Habilidad socioemocional que trabajar: Trabajo en equipo		
OBJETIVOS	- Fomentar el trabajo en equipo. - Realizar un cartel a partir del cual se expongan los apartados señalados en la actividad. - Desarrollar habilidades tecnológicas para crear el cartel.	
Actividad: Diseñad un cartel en el que se patrocine vuestra obra de teatro y en el que invitéis a vuestras familias y amigos para venir a veros.		60'
Descripción de la actividad:		
En primer lugar, se explicará la actividad y se abrirá un espacio para responder dudas.		10'
A continuación, cada equipo va a tener que diseñar un cartel en el que patrocine su obra de teatro e inviten a sus familias y amigos a verlos actuar. El cartel será mandado a las familias y amigos a través de correo electrónico y serán subidos en el aula virtual del colegio.		40'
Al finalizar la sesión enseñarán a la maestra el cartel quien les dará un feedback general sobre el diseño y se dejará un momento para que los alumnos pregunten dudas y opinen sobre la actividad.		10'
DUA		
- Motivación e implicación: ○ El cartel podrá ser diseñado a mano o a ordenador utilizando herramientas como CANVA o POWER POINT. - Presentación de la información: ○ La información será dada de manera oral por la maestra y también en formato de pictogramas y lectura fácil. ○ Se proyectará en la pantalla un ejemplo de cartel.		

- Acción y expresión: ○ Al finalizar la sesión enseñarán a la maestra el cartel quien les dará un feedback general sobre el diseño y se dejará un momento para que los alumnos pregunten dudas y opinen sobre la actividad.	
SABERES BÁSICOS	B. Comunicación 3. Procesos - Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Lengua Castellana y Literatura: 3, 4, 8	CCL, CD, CPSAA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Lengua Castellana y Literatura: 3.1, 4.1, 8.2	CCL1, CD1, CD3, CPSAA1, CPSAA3

Una vez cada equipo esté solo, leerán el guion de su obra y con los instrumentos y diferentes herramientas del ordenador como GarageBand o Incredibox empezarán a crear su propia banda sonora. También podrán utilizar canciones y sonidos ya existentes o que creen ellos. A lo largo de la sesión el profesor de Música se irá pasando por los equipos para ayudarlos en lo que necesiten. Una vez haya terminado la sesión se hará una asamblea en la que los alumnos expresarán sus opiniones acerca la sesión y en el caso de que haya dudas, la maestra las responderá.	10'
DUA	
- Motivación e implicación: ○ No solo se les da la posibilidad a los alumnos de hacer uso de los instrumentos para crear la banda sonora sino también pueden utilizar diferentes herramientas que encontrarán en los ordenadores del cole como GarageBand o Incredibox. También podrán usar canciones ya existentes o que creen ellos mismos. ○ Si hay miembros del equipo que no se sienten cómodos o no les gusta el ruido, pueden encargarse crear los visuales para la obra como por ejemplo hacer una presentación de PowerPoint o de Canva en las diapositivas sean distintos escenarios. - Presentación de la información: ○ La información será explicada de manera oral por la tutora y por el profesor de música quien estará presente durante toda la sesión en el caso de que los alumnos necesiten ayuda. Durante la explicación se acompañarán por una presentación de Canva en se explicarán las distintas herramientas que hay en el ordenador y se pondrán ejemplos. La presentación también estará disponible en pictogramas. - Acción y expresión: ○ Una vez finalizada la sesión tendrá lugar la asamblea en la que se resolverá dudas, se harán preguntas y los alumnos comentarán qué les ha parecido la sesión. Además, durante la sesión el profesor de Música se irá pasando por los diferentes grupos para ver si necesitan ayuda con algo o tienen dudas.	

SABERES BÁSICOS	A. Recepción y análisis - Recursos digitales de uso común para las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativa. B. Creación e interpretación - Evaluación, interés y valoración por el proceso como por el producto final en las producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas. - Uso responsable de bancos de imágenes y de sonidos. C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales - Materiales instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual. - Las herramientas y las técnicas básicas de animación. D. Música y artes escénicas y performativas - Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas. - Aplicaciones informáticas de grabación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación Artística: 3, 4	CD, CE, CCEC

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Educación Artística: 3.1, 3.2, 4.1, 4,3	CD1, CD3, CE3, CCEC3, CCEC4
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos completarán una tabla para autoevaluar su trabajo y valorarán el trabajo en equipo a través de una tela de araña. En el apartado de observaciones, podrán escribir aquello que quieren que la maestra tenga en cuenta.

SESIÓN IX		
PONIÉNDOLO TODO EN ORDEN		
Habilidad socioemocional que trabajar: Libertad de expresión		
OBJETIVOS	- Conocer las diferentes maneras que uno puede hacer música. - Usar de manera correcta las herramientas musicales y de grabación. - Dar espacios para que se expresen y creen música.	
Actividad: Grabad la banda sonora y organizad las canciones y sonidos elegidos.		60'
Descripción de la actividad: Conectando con la sesión anterior, el maestro de Música explicará la actividad y responderá las posibles dudas que puedan surgir. Se dedicará a grabar toda la música creada y a descargar los distintos sonidos y canciones que se utilizarán en el ordenador y en un pen drive para no se pierda todo el trabajo realizado. Mientras un grupo se dedica a grabar la banda sonora, los otros podrán empezar a practicar su actuación.		10' 40'

Al finalizar la sesión se hará una asamblea para que los alumnos compartan su opinión y experiencia durante la sesión	
DUA	
- Motivación e implicación: ○ Al igual que en la anterior sesión, hay muchas herramientas disponibles para hacer la banda sonora. Además, dado que, en esta clase, además, de dejar a los alumnos que acaben de crear música, cada equipo estará implicado en la grabación de la música o en la práctica de la actuación. ○ Aquellos miembros que hayan decidido no encargarse de la música, podrán seguir creando los visuales para la obra y al final de la clase enseñar la presentación a la maestra y esta les dará feedback. - Presentación de la información: ○ Se les volverá a facilitar la presentación de la anterior sesión, además, el maestro de Música será el que les ayude a grabar. - Acción y expresión: ○ Al finalizar la sesión se hará una asamblea para que los alumnos compartan su opinión y experiencia durante la sesión.	
SABERES BÁSICOS	C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales - Materiales instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual. - Las herramientas y las técnicas básicas de animación. D. Música y artes escénicas y performativas - Práctica instrumental, vocal y corporal: experimentación, exploración creativa, interpretación, improvisación y composición

	a partir de sus posibilidades sonoras y expresivas. - Aplicaciones informáticas de grabación.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación artística: 3, 4	CCEC
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Educación artística: 3.1, 3.2, 4.1, 4.3	CCEC3, CCEC4
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos completarán una tabla para autoevaluar su trabajo y valorarán el trabajo en equipo a través de una tela de araña. En el apartado de observaciones, podrán escribir aquello que quieren que la maestra tenga en cuenta.

SESIÓN X		
3, 2, 1... ¡ACCIÓN!		
Habilidad socioemocional que trabajar: Respeto		
OBJETIVOS	- Fomentar el respeto entre los compañeros. - Ofrecer un espacio seguro a los alumnos para que puedan expresarse. - Practicar la obra de teatro.	
Actividad: Por equipos, practicad la obra de teatro haciendo uso de los visuales y la banda sonora creada en las anteriores sesiones.		60'
Descripción de la actividad: Esta sesión se va a centrar en que los alumnos practiquen la obra de teatro, usando los visuales y la banda sonora ya creada. Para ello, la organización y el respeto es sumamente importante porque el día de estrenar la obra de teatro ya queda cerca y puede haber alumnos que se estresen con facilidad y eso cause enfados y caos en el equipo. Teniendo en cuenta esto, la maestra explicará la sesión introduciendo ejercicios de relajación antes y después de la sesión. También si hay alumnos que se agobian podrán salir un rato para que les dé el aire y luego volver cuando estén más tranquilos.		10'
Una vez explicada la sesión, por equipos se practicará las obras de teatro.		40'
Al finalizar la sesión antes de la asamblea y tras los ejercicios de relajación, tendrá un tiempo para decidir la vestimenta de cada uno, lo cual tiene que ser lo más parecido a las figuras que crearon hace muchas sesiones atrás. Podrán traer la ropa de clase y también se les dará acceso al baúl de disfraces de la clase para que cojan lo que necesiten.		10'
DUA		
- Motivación e implicación: ○ Antes y después de la sesión habrá un momento para relajarse y liberar el estrés.		

	○ Para ensayar, los equipos podrán irse al patio o quedarse en la clase. Los que se vayan al patio, podrán llevarse el portátil para poner la música. - Presentación de la información: ○ La información será dada por la maestra de manera oral. - Acción y expresión: ○ Antes y después de la sesión se hará unos ejercicios de relajación para que los alumnos se sientan relajados y tranquilos. ○ Finalmente, tendrá lugar la asamblea en la que resolverán dudas y los alumnos compartirán sus opiniones y dudas.
SABERES BÁSICOS	Educación Artística: A. Recepción y análisis - 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. B. Creación e interpretación - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. - 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. C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales - Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual. D. Música y artes escénicas y performativas - El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación Artística: 3, 4	CCL, CD, CPSAA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Educación Artística: 3.1, 3.2, 4.1	CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos completarán una tabla para autoevaluar su trabajo y valorarán el trabajo en equipo a través de una tela de araña. En el apartado de observaciones, podrán escribir aquello que quieren que la maestra tenga en cuenta.

SESIÓN XI	
ÚLTIMO EMPUJÓN	
Habilidad socioemocional que trabajar: Respeto	
OBJETIVOS	- Practicar la obra de teatro. - Potenciar el respeto entre los compañeros.

	- Ofrecer un espacio seguro para que los alumnos puedan expresarse.	
Actividad: Practicad la obra de teatro en el salón de actos.		60'
Descripción de la actividad:		
En esta última sesión los alumnos practicarán la obra de teatro en salón de actos y traerán el vestuario que van a llevar a la actuación. Por ello, en primer lugar, la clase se trasladará al salón de actos y una vez ahí se llevarán a cabo los ejercicios de relajación.		5'
Los equipos se esparcirán por el espacio para practicar y la maestra irá llamando uno a uno para que se suban al escenario y practiquen allí.		40'
Al final de esta sesión tras lo ejercicios de relajación, tendrá lugar una asamblea en la que los alumnos contarán su experiencia encima del escenario y como se sienten.		15'
DUA		
- Motivación e implicación: ○ Durante esta sesión los alumnos podrán practicar en el salón de actos e ir ya disfrazados para meterse en el papel. ○ En esta sesión se asegurará que todo funciona de manera correcta y que en el caso de que haya algún grupo en el que todos vayan a ser actores en la obra de teatro, tendrán que enseñar a un compañero o a uno de los maestros cuando tiene que intervenir la música o las transiciones. ○ Al igual que en la anterior sesión se harán antes y después de la sesión una serie de ejercicios de relajación. - Presentación de la información: ○ La información será explicada por la maestra de manera oral. ○ Durante esta sesión los alumnos podrán hacer uso de la música que han creado y de las transiciones para que contribuyan a su actuación. - Acción y expresión:		

	○ Al final de esta sesión tendrá una asamblea en la que los alumnos contarán su experiencia encima del escenario y como se sienten.
SABERES BÁSICOS	Educación Artística: A. Recepción y análisis - 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. B. Creación e interpretación - Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación. - 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. C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales - Materiales, instrumentos, soportes y técnicas en la expresión plástica y visual.

	D. Música y artes escénicas y performativas - El cuerpo y sus posibilidades motrices, dramáticas y creativas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Educación Artística: 3, 4	CCL, CD, CPSAA
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Educación Artística: 3.1, 3.2, 4,2	CCL1, CD2, CPSAA1, CPSAA3
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Los alumnos completarán una tabla para autoevaluar su trabajo y valorarán el trabajo en equipo a través de una tela de araña. En el apartado de observaciones, podrán escribir aquello que quieren que la maestra tenga en cuenta.

SESIÓN XII		
CERRAMOS EL PROYECTO		
Recogemos todos los contenidos y experiencias vividas durante estas semanas.		
OBJETIVOS	- Repasar los contenidos vistos en las anteriores sesiones. - Cerrar el programa recogiendo los contenidos y las experiencias vividas.	
Actividad: Escribe en los post-it sobre lo que más te ha gustado de las sesiones. Luego pégalos en la línea del tiempo.		60'
Descripción de la actividad: Se iniciará la sesión teniendo una asamblea en la que se hablará sobre la función llevada a cabo, qué es lo que más les gustó de aquello y cómo se sintieron al actuar delante de sus familiares y amigos. Posteriormente, se llevará a cabo una línea del tiempo desde la sesión inicial hasta la final en la que se recogerán las experiencias y contenidos llevados a cabo. Esta línea del tiempo se presentará en papel continuo en la que los alumnos en un post-it escribirán o harán un dibujo sobre lo que más les ha gustado de cada sesión. También se les pedirá que comenten lo que menos les ha gustado del proyecto o en qué se podría mejorar. Se finalizará la sesión viendo todos juntos las actuaciones los compañeros en el proyector del aula.		10' 35' 15'
DUA		
- Motivación e implicación: ○ Para llevar a cabo la actividad, los alumnos podrán escribir en el post-it, hacer un dibujo o expresarse en voz alta. - Presentación de la información: ○ La información será presentada de manera oral. También se ofrecerá en forma de pictogramas y en formato de lectura fácil. - Acción y expresión:		

○ Dado que esta es la última sesión, va a estar centrada en que los alumnos expresen su opinión sobre el programa y cómo se han sentido durante las sesiones.	
SABERES BÁSICOS	B. Comunicación: 3. Procesos - Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
Lengua Castellana y Literatura: 5	CCL
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Lengua Castellana: 5.1	CCL1
PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN	Se repartirá a cada alumno dos post-it, en uno tendrán que escribir una palabra con la que describirían la sesión.

4.6.1. Cuaderno de actividades

Con la intención de que los alumnos tengan una guía en la que se puedan apoyar mientras llevan a cabo este proyecto he creado un cuaderno en el que se encuentran las actividades que se realizarán en cada sesión, por orden. Además, después de cada sesión, encontramos un apartado de autoevaluación y evaluación grupal para que cuando se haya finalizado cada sesión puedan evaluarla.

ANEXO 1

4.7. Evaluación de la propuesta

Este programa de educación inclusiva será evaluado por la maestra-tutora y el maestro de Música, en tres etapas clave: al inicio, a mitad del proceso y al finalizar.

Durante el mes de enero, antes de iniciar las sesiones, se llevará a cabo una prueba con los alumnos para conocer sus conocimientos y habilidades en relación con el tema del proyecto. Cuando finalice el proyecto, los estudiantes repetirán la prueba que realizaron en enero para valorar los aprendizajes obtenidos acerca la inclusión en el aula y lo que ha supuesto el arte como herramienta para fomentarla. También se les hará llegar a las familias un cuestionario al principio y al finalizar el proyecto para recoger sus opiniones y ver qué les ha aportado a los alumnos. Estas pruebas ayudarán a la maestra a adaptar las actividades según las necesidades de los alumnos.

En este proyecto se quiere que los estudiantes tengan un protagonismo y que no solamente hagan las actividades por obligación, sino que también se sientan partícipes del proyecto. Por lo cual, una vez acabada cada sesión, se hará con ellos una dinámica en la que los alumnos valorarán las actividades, su propio trabajo y el trabajo en equipo. Esto se realizará a través de las herramientas y tablas que se encuentran en el cuaderno de actividades.

Finalmente, el proyecto será evaluado por completo una vez acabe, en el mes de junio, haciendo uso de las rúbricas que se encuentran a continuación:

- Rúbrica para evaluar el trabajo individual:

[ANEXO 2](#)

- Rúbrica para evaluar el trabajo en equipo:

[ANEXO 3](#)

5. Conclusión

El llevar a cabo este trabajo me ha permitido profundizar en la importancia y la necesidad que es fomentar la inclusión y la diversidad en el aula. Hay muchas herramientas para hacerlo, una de ellas es a través del arte.

A lo largo de este trabajo he explorado cómo las diferentes formas de expresión artística – desde el dibujo y la escultura hasta la música y el teatro – pueden facilitar la participación y la motivación en de todos los alumnos. La posibilidad de expresarse a través del arte puede darles un papel activo y un sentimiento de pertenencia dentro del aula.

Algo que ha supuesto un antes y un después en este trabajo ha sido la implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje en cada una de las sesiones del programa. Este modelo ha garantizado que todas las actividades llevadas a cabo sean accesibles, flexibles y personalizables para todos los alumnos. De esta manera, pueden participar y beneficiarse de toda la experiencia.

A modo de conclusión personal, me gustaría resaltar el gran reto que ha supuesto para mí el realizar este Trabajo de Fin de Grado. Ha sido un proyecto que ha dado muchas vueltas, ya que en un principio no sabía cómo enfocar el arte dentro de la educación inclusiva y cómo hacer que las sesiones fueran accesibles para todos. Sin embargo, gracias a la elaboración de este trabajo he descubierto que el arte no es solo forma parte de las asignaturas de Música y Artes Plásticas y Visuales, sino que se puede trabajar de manera transversal y ayudar a los alumnos a sentirse incluidos en el aula.

Finalmente, me gustaría dar las gracias a mi tutor del TFG, Gregorio Casado. Gracias al apoyo y a la orientación que me ha dado durante la realización de este trabajo no solo he logrado acabarlo, sino que también me ha hecho ver la importancia que es la inclusión en el ámbito educativo y lo mucho que se puede hacer para conseguirla.

6. Referencias bibliográficas

Alba Pastor, C. (2018). Diseño Universal para el Aprendizaje. *Padres y maestros*, (378).

Alba Pastor, C. (2019). Diseño Universal para el Aprendizaje: Un modelo teórico-práctico para una educación inclusiva de calidad. *Participación Educativa*, 6(9).

Alba Pastor, C. (2022). *Enseñando pensando en todos los estudiantes*. SM.

Barrio de la, J. L. (2008). Hacia una educación inclusiva para todos. *Revista Complutense de Educación*, 20(1). Ediciones Complutense.

Berdugo Márquez, N., & Marimón Méndez, O. C. (2021). *Inclusión Educativa fundamentada en el arte como eje transversal del currículo*.

Booth, T., & Ainscow, M. (2021). *Índex para la Inclusión* (3rd ed.).

Castro, R. (2017). Revisión y análisis Documental para el Estado de Arte: Imaginarios Sociales sobre la Inclusión Educativa. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*.

DECRETO 61/2022, de 13 de Julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.
https://gestion.comunidad.madrid/wleg_public/secure/normativas/contenidoNormativa.jsf?opcion=VerHtml&nmnorma=12774&eli=true#no-back-button

Echeita, G., & Ainscow, M. (2011). La educación como derecho. *Tejuelo*.

García Morales, C. (2012). ¿Qué puede el arte a la educación? *ASRI*, (1).

Hands-on Art. The Metropolitan Museum of New York.

<https://www.metmuseum.org/es>

La ópera, un vehículo de aprendizaje. Teatro Real.

<https://www.teatroreal.es/proyectolova/lova-la-opera-un-vehiculo-de-aprendizaje-2/>

Learning Throught Art. Guggenheim. <https://www.guggenheim.org/for-educators/learning-through-art>

Ley 1/2022, de 10 de febrero, Maestra de Libertad de Elección Educativa de la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial del Estado, 100, de 27 de abril de 2022.

https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-6768

Llanos Zuloaga, M. (2020). Arte, Creatividad y resiliencia. Recursos frente a la pandemia. *Avances en Psicología*, 28(2).

Pequeños artistas. Colegio Fuhem Montserrat.

<https://colegiomontserrat.fuhem.es/noticias/1191-pequenos-artistas.html>

Salgado, C. (2013, Octubre). Valor percibido por los maestros hacia la plástica. *Redalyc*.

Touriñán, J., & Longueira, S. (2010, Julio). La música como ámbito de educación. Educación por y para la Música. *Biblid*.

7. Anexos

7.1. Anexo 1. Cuaderno de actividades.



ÍNDICE



SESIÓN 0 1



SESIÓN 1 3



SESIÓN 2 5



SESIÓN 3 9



SESIÓN 4 11



SESIÓN 5 13



SESIÓN 6 16



SESIÓN 7 19



SESIÓN 8 22



SESIÓN 9 25



SESIÓN 10 28



SESIÓN 11 31



SESIÓN 12 34

SESIÓN 0

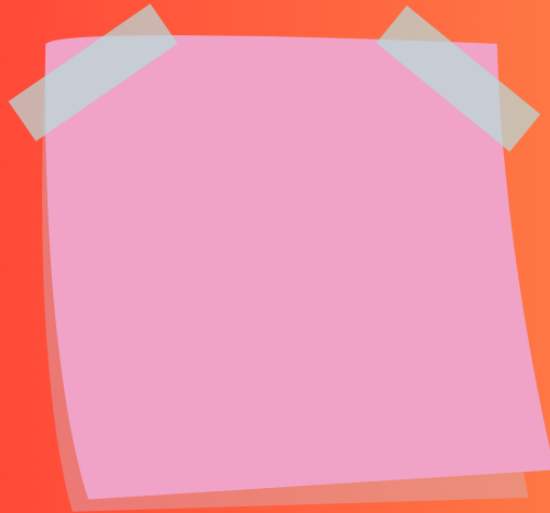
“¡ADENTRÉMONOS EN EL MUNDO DE LOS SUPERHÉROES “



Escribe aquella cualidad que tienes en común con tu superhéroe favorito. Luego, explica por qué.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Escribe en el siguiente post it una idea que te ha llamado la atención de la actividad.



SESIÓN I: "FLOR DE LA AUTOESTIMA"



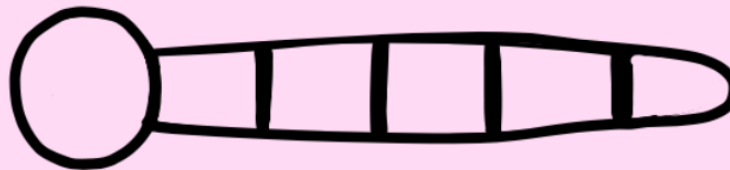
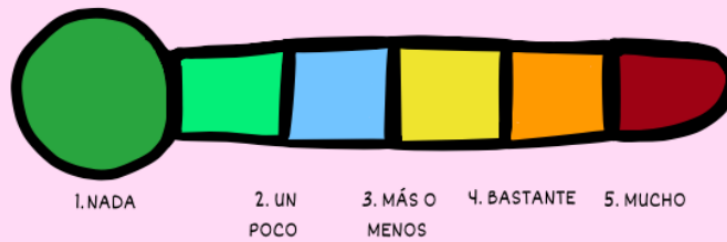
Escribe en los pétalos de esta flor aquellos aspectos positivos que tú destacas sobre ti. En la maceta, escribe aquellos aspectos que quieres mejorar. Diseña y pinta la maceta y la flor.



AUTOEVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD:

Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te has sentido al hacer la actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado? y ¿Lo que menos?
- Registra en el termómetro cómo de mucho te ha gustado la actividad.



SESIÓN II: “SUPER... ¿NOSOTROS”



Crea y diseña tu propio superhéroe y responde a los siguientes apartados:

- Nombre del superhéroe
- Habilidades.
- Puntos débiles y fuertes.
- ¿En qué se parece a ti? ¿En qué se diferencia?



Escribe una carta al superhéroe que te ha tocado que contenga lo siguiente:

- Fecha y lugar.
- Saludo.
- Cuerpo. En este apartado se destacarán los puntos fuertes que el alumno encuentra sobre el superhéroe y qué es lo que le llama la atención de este.
- Despedida.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

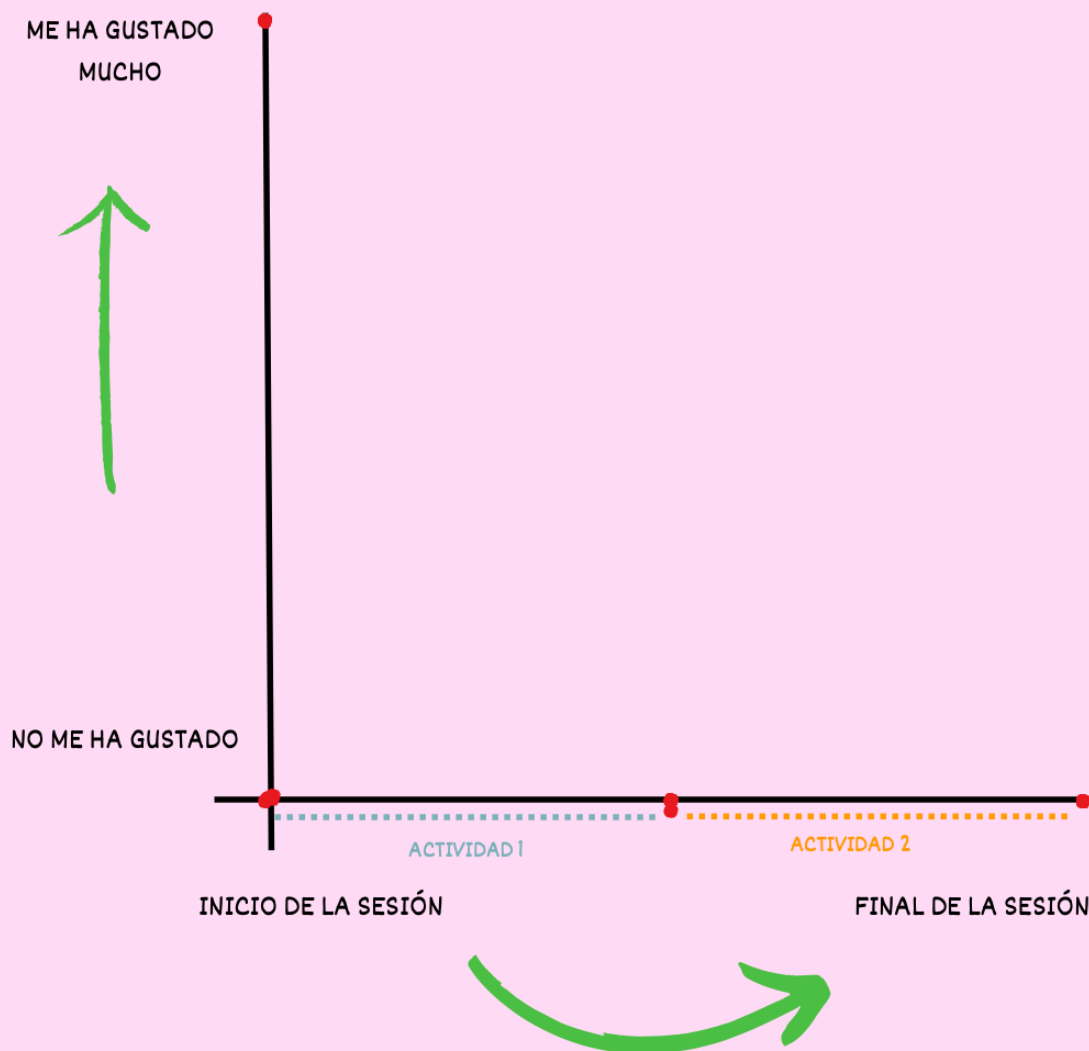
.....

[illegible]

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

¿Cómo te has sentido durante la sesión? ¿Cambiarías algo?

¿Te ha gustado la sesión? Representalo en la siguiente gráfica:



SESIÓN III:

MOLDEA, MOLDEA Y ... ¡CREA!



Crea una figura de arcilla en base al boceto realizado del superhéroe durante la sesión anterior. En esta hoja puedes apuntar tus ideas o hacer un boceto sobre la escultura.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Accede a este MENTIMETER y contesta a las siguientes preguntas:

Join at menti.com | use code **57 90 60 7**

Join at menti.com | use code **57 90 60 7** Mentimeter

¿TE HA GUSTADO LA ACTIVIDAD?

ME HA ENCANTADO	
NO HA ESTADO MAL	
NO ME HA GUSTADO NADA	
LO VOLVERÍA A HACER	

HAS PODIDO EXPRESAR TUS IDEAS A TRAVÉS DE ESTA ACTIVIDAD?

SI MAS O MENOS NO

Join at menti.com | use code **57 90 60 7** Mentimeter

CÓMO TE HAS SENTIDO HACIENDO LA ACTIVIDAD?

focus bold
creative
fast inspiration
leader

SESIÓN IV:

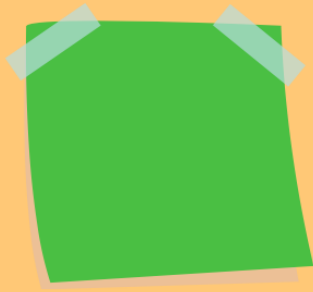
PINTAMOS A NUESTRO SUPERHÉROE



Pinta con temperas tu figura. Puedes utilizar esta hoja para mezclar los colores, pero... RECUERDA que si en la anterior sesión no utilizaste arcilla usa los otros materiales que se te ofrecen.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Levanta el post-it verde si te ha gustado la sesión. Si te ha parecido regular, levanta el amarillo. Si no te ha gustado levanta el rosa. Posteriormente, escribe el por qué de tu respuesta.



SESIÓN V: “CREAMOS NUESTRA PROPIA HISTORIA (PARTE 1)”



Conviértete en tu propia figura de acción y usa la imaginación para crear una historia con tus compañeros de equipo. Puedes utilizar esta hoja para escribir las ideas que se te ocurran.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

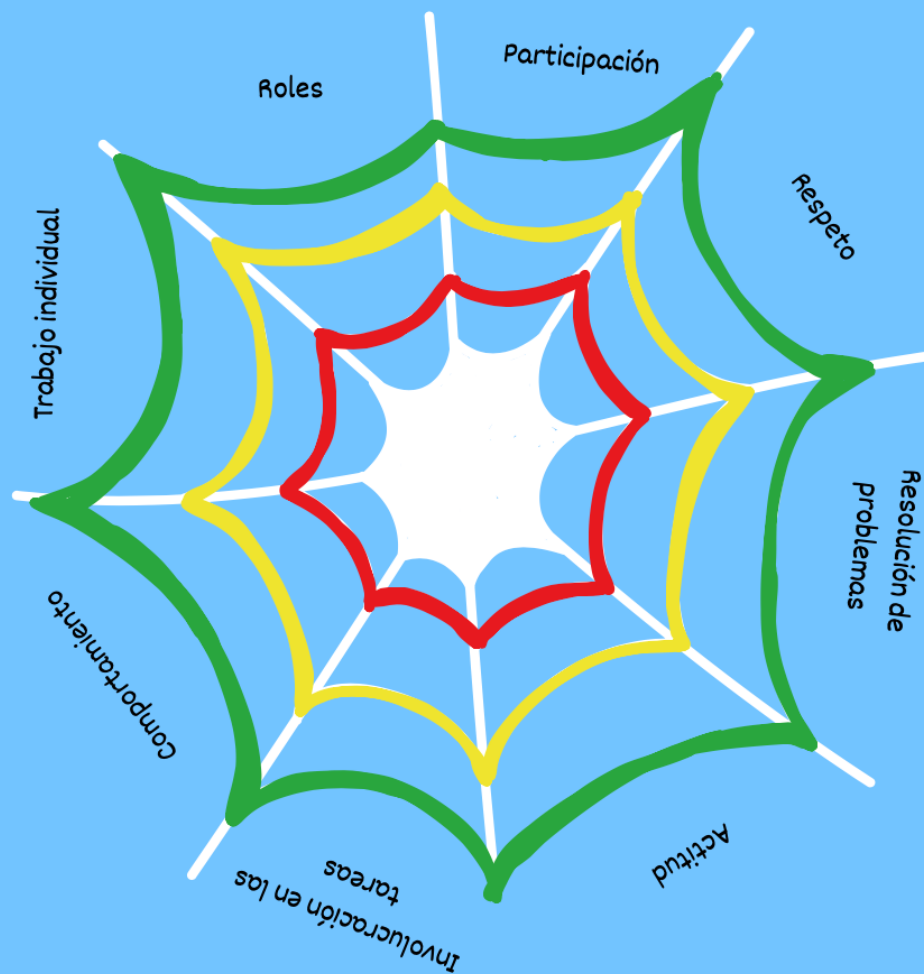
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	SÍ	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:

- MUCHO
- POCO
- NADA



OBSERVACIONES:

SESIÓN VI: “CREAMOS NUESTRA PROPIA HISTORIA (PARTE 2)”



Cread y redactad la historia de vuestros superhéroes a partir de la lluvia de ideas llevada a cabo en la sesión anterior. Puedes utilizar esta hoja como borrador.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

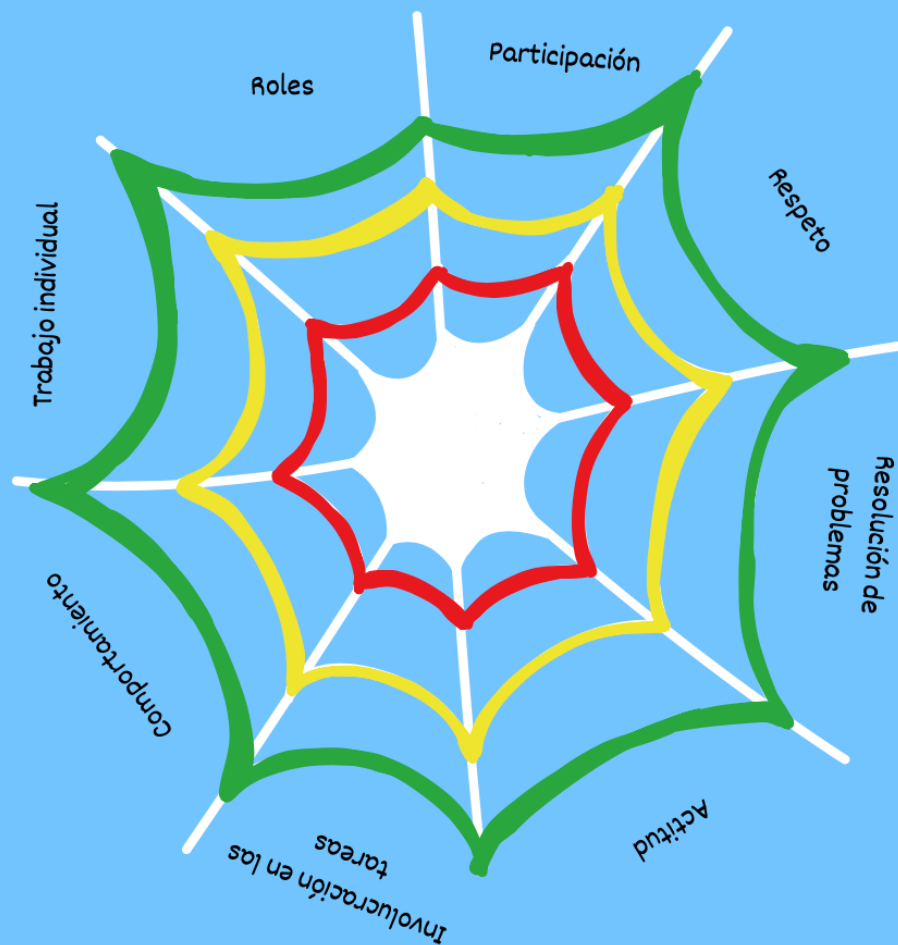
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	sí	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:

- MUCHO
- POCO
- NADA



OBSERVACIONES:

SESIÓN VII:

“¡EXTRA, EXTRA!

¡NO TE PIERDAS NUESTRA

OBRA DE TEATRO”



Diseñad un cartel en el que se patrocine vuestra obra de teatro y en el que invitéis a vuestras familias y amigos para venir a veros. Puedes usar esta hoja para hacer el boceto o apuntar las ideas que surjan.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

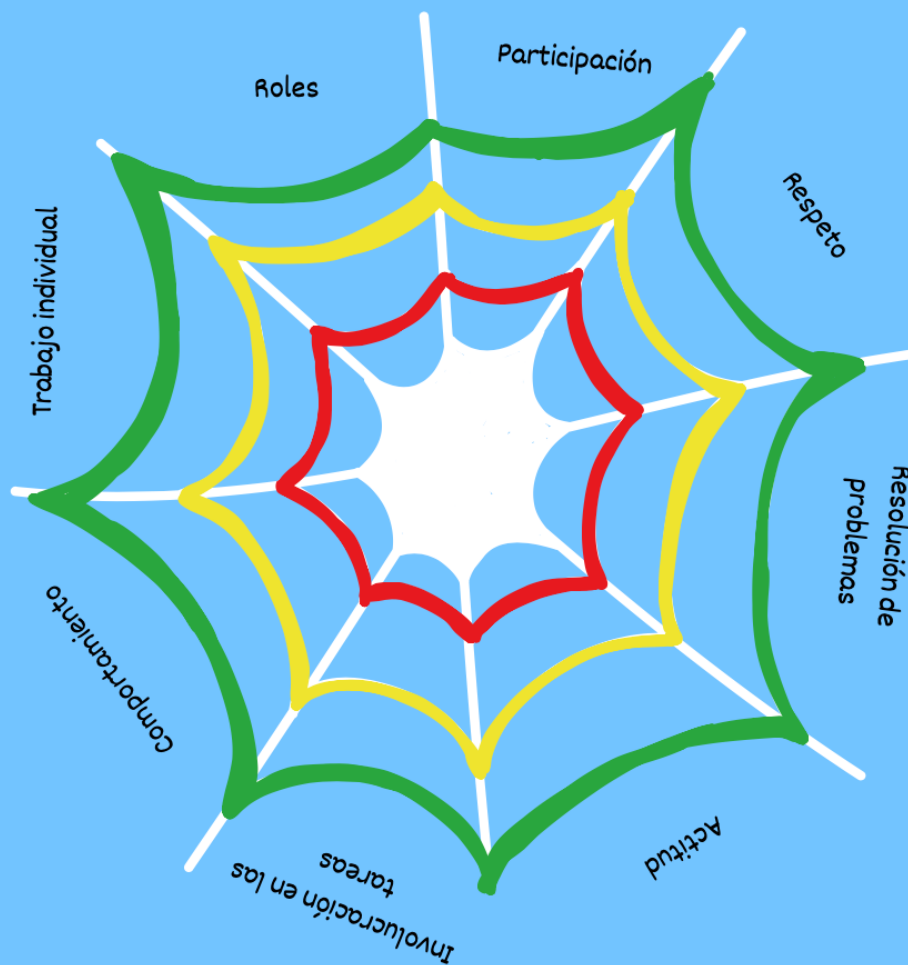
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	sí	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:

- MUCHO
- POCO
- NADA



OBSERVACIONES:

SESIÓN VIII: “¡MÚSICA, MAESTRO!”



Cread vuestra propia banda sonora para la obra de teatro.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

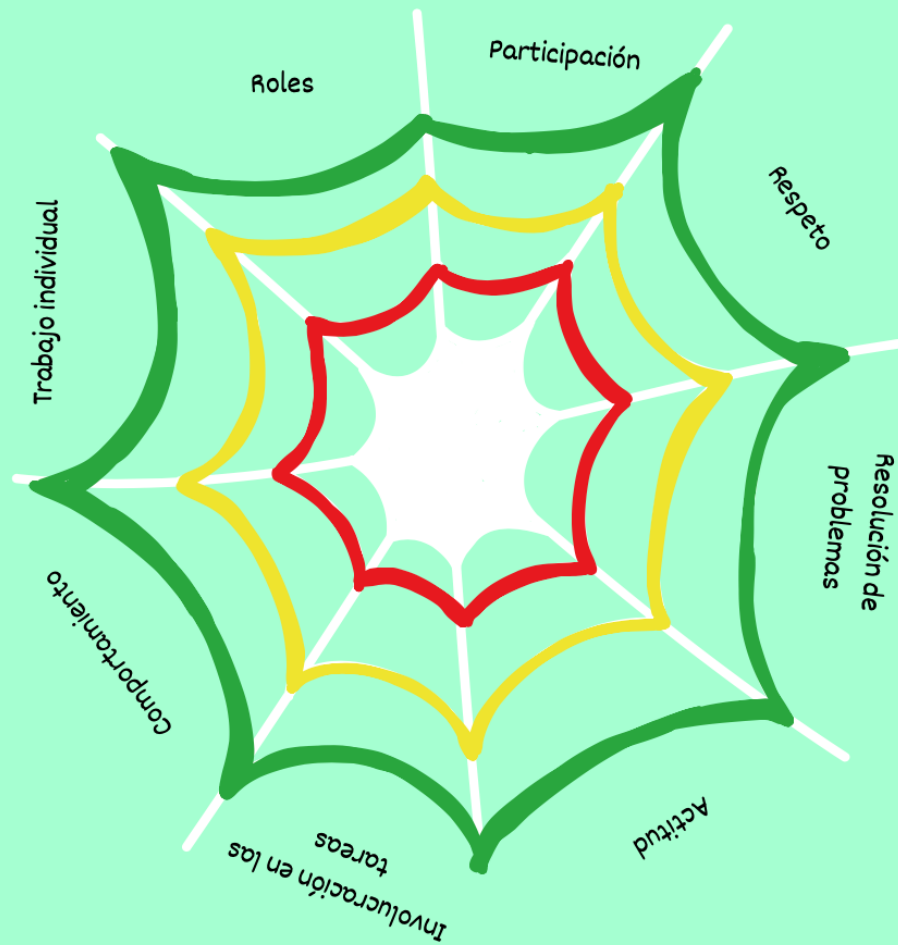
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	SÍ	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:
● MUCHO
● POCO
● NADA



OBSERVACIONES:

SESIÓN IX: “PONIÉNDOLO TODO EN ORDEN”



Grabad la banda sonora y organizad las canciones y sonidos elegidos.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

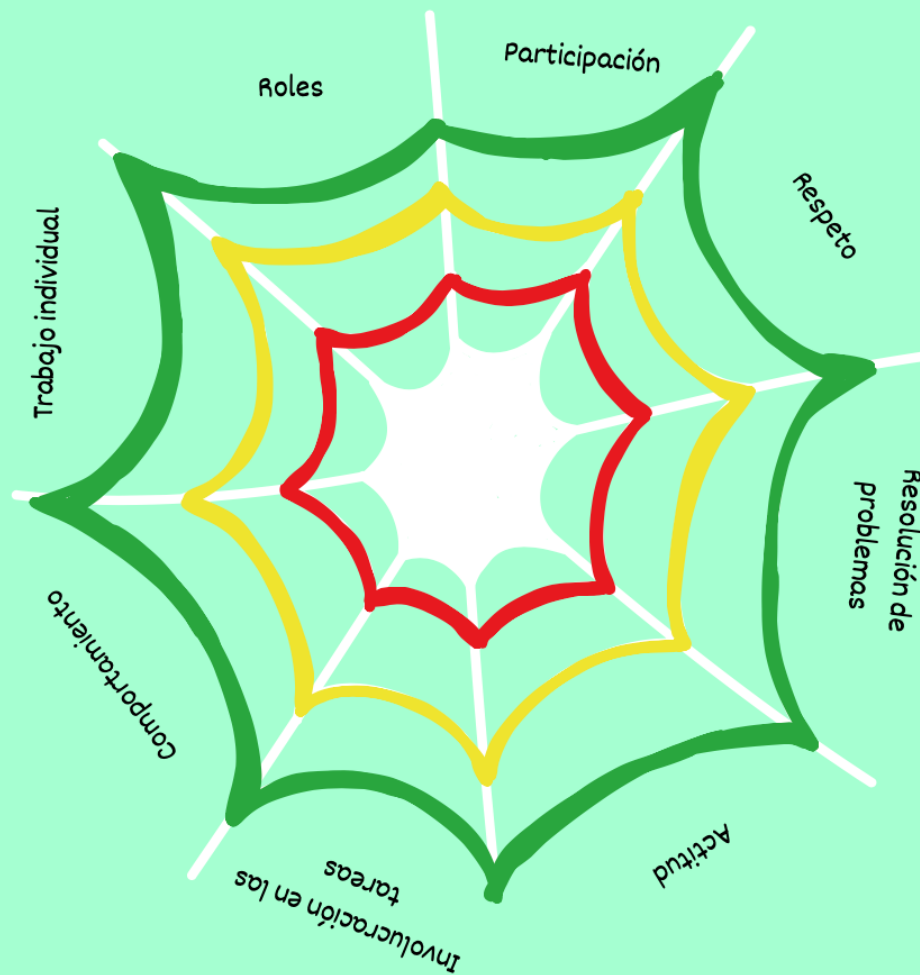
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	SÍ	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:

- MUCHO
- POCO
- NADA



OBSERVACIONES:

SESIÓN X: "3, 2, 1... ¡ACCIÓN!"



Por equipos, practicad la obra de teatro haciendo uso de los visuales y la banda sonora creada en las anteriores sesiones.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

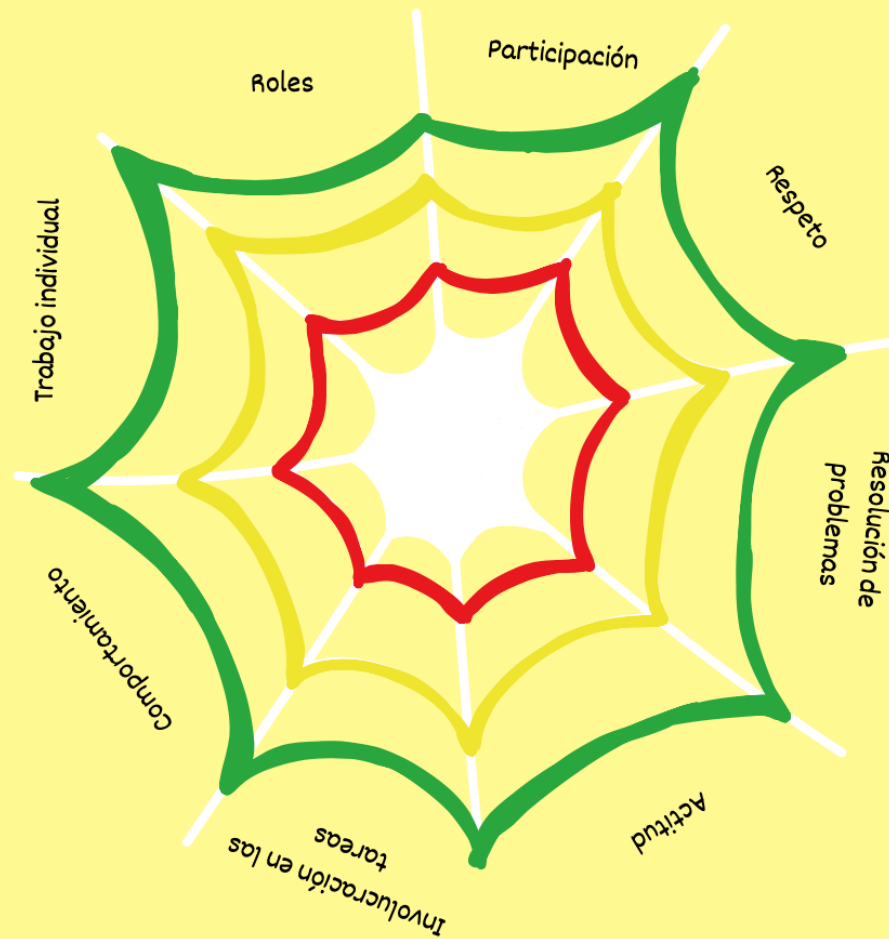
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	sí	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:
● MUCHO
● POCO
● NADA



OBSERVACIONES:

30

SESIÓN XI: ÚLTIMO EMPUJÓN



Practicad la obra de teatro en el salón de actos.

AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

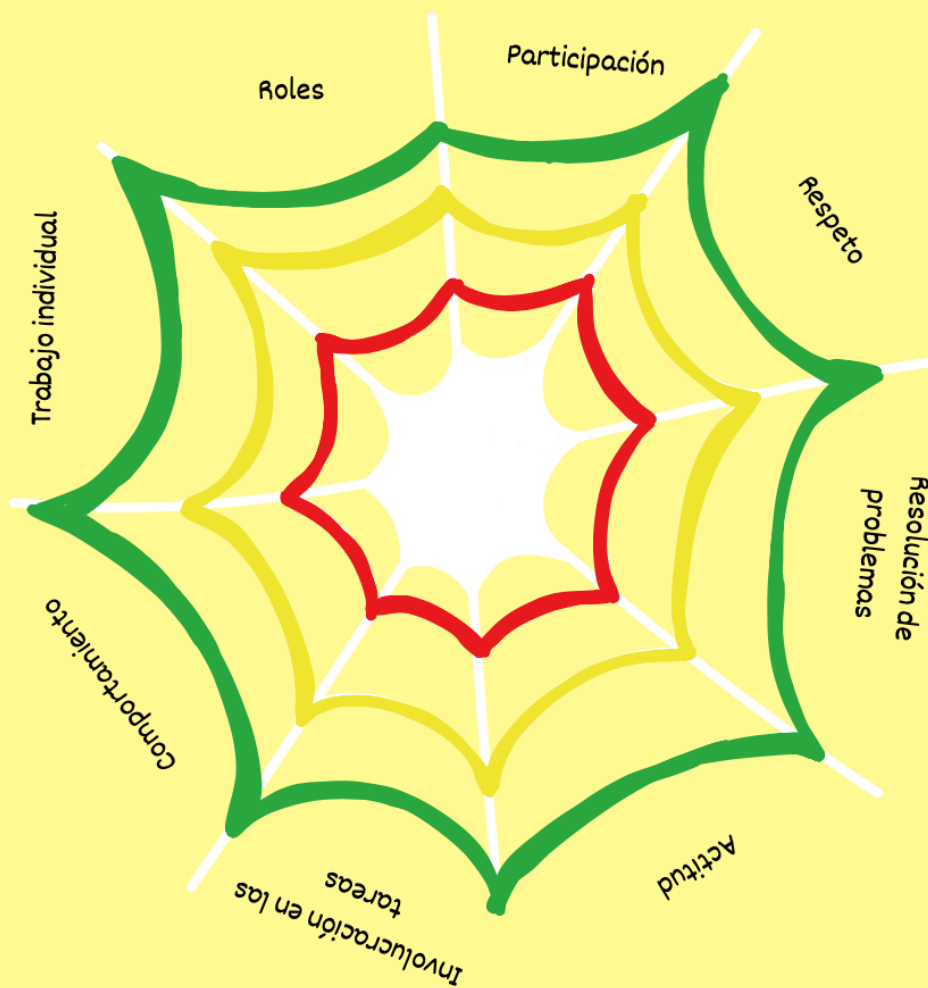
Valora tu trabajo individual con la siguiente tabla.

Marca con una X las casillas que consideres:

	sí	NO	A VECES
Presto atención.			
Comparto mi opinión con los compañeros.			
Uso un tono de voz adecuado.			
Aporto ideas.			
Reconozco y corrijo mis errores.			

COEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Valorad vuestro trabajo en equipo con la siguiente tela de araña:



LEYENDA:

- MUCHO
- POCO
- NADA



OBSERVACIONES:

SESIÓN XII: “CERRAMOS EL PROYECTO”



Escribe en los post-it sobre lo que más te ha gustado de las sesiones. Luego pégalos en la línea del tiempo.



AUTOEVALUACIÓN DE LA SESIÓN

Escribe en el siguiente post it una idea con la que te quedarías de esta sesión.



7.2. Anexo 2. Rúbrica para evaluar el trabajo individual

	POCO SATISFACTORIO	SATISFACTORIO	MUY SATISFACTORIO
TRABAJO EN EL AULA	No lleva a cabo las actividades propuestas por la maestra.	Es necesario pedir que lleve a cabo las actividades.	Siempre lleva a cabo las actividades propuestas por la maestra.
IMPLICACIÓN	No se esfuerza en alcanzar los objetivos propuestos en cada actividad. Tampoco muestra interés a la hora de hacer las actividades.	Se esfuerza para alcanzar los objetivos propuestos en cada actividad. Muestra interés a la hora de realizar las actividades.	Siempre alcanza los objetivos propuestos en cada actividad.
PRESENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES	No presenta las actividades terminadas al final de la sesión.	Suele presentar las actividades terminadas al finalizar la sesión.	Siempre presenta las actividades terminadas al finalizar cada sesión.
PARTICIPACIÓN EN CLASE	Se mantiene al margen y no interviene ni participa durante las asambleas.	Es necesario pedir que participe para que aporte ideas durante las asambleas.	Aporta e interviene de manera constante durante las asambleas.
RELACIÓN ENTRE LOS COMPAÑEROS	Pocas veces respeta las opiniones ajenas. Dificulta el trabajo de los compañeros.	Respeto las opiniones ajenas y a veces opina y colabora.	Se encuentra colaborativo siempre.
COMPORTAMIENTO	No permite impartir la clase con normalidad. Dificulta el trabajo de los compañeros.	Su comportamiento es correcto, no suele entorpecer el trabajo a los alumnos.	Se comporta siempre de manera correcta y no dificulta el desarrollo de las clases.
MATERIALES	No hace un uso correcto de los materiales empleados en el aula.	Suele hacer un uso correcto de todos los materiales empleados en el aula durante las actividades.	Siempre hace un uso correcto de todos los materiales empleados a lo largo de las sesiones.

Fuente: Elaboración propia

7.3. Anexo 3. Rúbrica para evaluar el trabajo en equipo. Fuente: Elaboración propia

EQUIPO: TAREA:	PORTAVOZ				SECRETARIO				COORDIANDOR				CONTROLADOR				CRÍTICO			
INDICADORES	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Participa en el trabajo en equipo.																				
Lleva a cabo las propuestas para la consecución de la tarea.																				
Respeto a sus compañeros.																				
Se esfuerza en las tareas																				
Ayuda a los compañeros para alcanzar los objetivos																				

Fuente: Elaboración propia

7.4. Anexo 4. Tabla de competencias específicas y criterios de evaluación utilizados de la asignatura Lengua Castellana y Literatura

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía en interacciones orales variadas.	3.1. Producir textos orales y multimodales, de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos. 3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía y de cooperación conversacional.
4. Comprender e interpretar textos escritos y multimodales, reconociendo el sentido global, las ideas principales y la información explícita e implícita, y realizando con ayuda reflexiones elementales sobre aspectos formales y de contenido, para adquirir y construir conocimiento y para responder a necesidades e intereses comunicativos diversos.	4.1. Comprender el sentido global y la información relevante de textos escritos y multimodales, realizando inferencias, a partir de estrategias básicas de comprensión antes, durante y después de la lectura.
5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	5.1. Producir textos escritos y multimodales de relativa complejidad, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas al servicio de la cohesión textual y movilizand estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y edición.
8. Leer, interpretar y analizar, de manera acompañada, obras o fragmentos literarios adecuados a su desarrollo, estableciendo relaciones entre ellos e identificando el género literario y sus convenciones fundamentales, para iniciarse en el reconocimiento de la literatura como manifestación artística y fuente de placer, conocimiento e inspiración para crear textos de intención literaria.	8.2. Producir, de manera autónoma, textos sencillos individuales o grupales con intención literaria, reelaborando con creatividad los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.
10. Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia utilizando un lenguaje adecuado y eficaz.	10.2. Movilizar con planificación, estrategias básicas para la escucha activa, la comunicación asertiva y la deliberación argumentada mediante el diálogo.

Fuente: Elaboración propia

7.5. Anexo 5: Tabla de competencias específicas y criterios de evaluación utilizados de Educación Artística

EDUCACIÓN ARTÍSTICA	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2. Investigar sobre manifestaciones culturales y artísticas y sus épocas, empleando diversos canales, medios y técnicas, para disfrutar de ellas, entender su valor y empezar a desarrollar una sensibilidad artística propia.	2.3. Valorar las sensaciones y emociones producidas por diferentes manifestaciones culturales y artísticas, a partir del análisis y la comprensión de dichas manifestaciones.
3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.	3.1. Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos, mostrando confianza en las capacidades de uno mismo, entre ellas danza, teatro, música, pintura.... 3.2. Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.
4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, teniendo en cuenta el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad y la noción de autoría.	4.1. Planificar y diseñar producciones culturales y artísticas colectivas, trabajando de forma grupal en la consecución de un resultado final, asumiendo diferentes funciones. 4.2. Participar activamente en el proceso de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa, utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas. 4.3. Compartir los proyectos creativos, comunicándolos a través de diversos medios, explicando el proceso y el resultado final obtenido, y respetando y valorando las experiencias de uno mismo y de los demás. 4.4. Diseñar y elaborar producciones culturales y artísticas de carácter individual, considerado su madurez.

Fuente: Elaboración propia

7.6. Anexo 6: Tabla de competencias clave y descriptores operativos utilizados en la programación

COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS
Competencia en comunicación lingüística (CCL)	CCL.1. Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, escrita, signada o multimodal, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa con respeto en interacciones de comunicación, tanto para intercambiar información y crear conocimiento como para construir vínculos personales.
	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, para favorecer un uso eficaz y no discriminatorio de los diferentes sistemas de comunicación.
Competencia digital (CD)	CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
	CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
	CD3. Participa en actividades y/o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales que le permitan construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar en grupo, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura y responsable ante su uso.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	CPSAA1. Es consciente de las propias emociones, ideas y comportamientos personales y emplea estrategias para gestionarlas en situaciones de tensión o conflicto, adaptándose a los cambios y armonizándolos para alcanzar sus propios objetivos.
	CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y experiencias de los demás, participa activamente en el trabajo en grupo, asume las responsabilidades individuales asignadas y emplea estrategias dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.
	CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autónomo y participa en procesos de autoevaluación y evaluación conjunta, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.
Competencia emprendedora (CE)	CE3. Crea ideas planifica tareas, colabora con otros y en equipo, valora el proceso realizado y el resultado obtenido para llevar a cabo iniciativas de emprendimiento, y considera la experiencia como una oportunidad para aprender.
Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas.
	CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

Fuente: Elaboración propia