

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas.

Sostenibilidad y Arte.

Programación para Educación Plástica, Visual y Audiovisual en
tercero de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) mediante
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Trabajo fin de estudio presentado por:	Julia Navarro Díaz
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Especialidad:	Dibujo y Artes Plásticas.
Director/a:	Adamira Herrero Fernández
Fecha:	14-01-2026

Resumen

Este trabajo presenta una programación didáctica para la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual en 3.º de ESO, enfocándose en la conexión entre el arte y la sostenibilidad. La propuesta se basa en la normativa estatal y autonómica andaluza, integrando un enfoque competencial que se alinea con el currículo actual. La programación incorpora una Situación de Aprendizaje titulada “*Mundo marino, instalación artística*”, cuyo objetivo principal es sensibilizar al alumnado sobre la protección de los océanos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, mediante procesos creativos significativos.

La metodología se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos y en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, favoreciendo la inclusión, la participación activa y el desarrollo de competencias artísticas, sociales y ambientales. A través de la creación de una instalación con materiales reciclados, el alumnado investiga, experimenta y reflexiona sobre el impacto humano en el entorno marino, integrando aprendizaje artístico y conciencia ecológica.

El trabajo concluye que el arte constituye una herramienta eficaz para promover la sensibilización ambiental y el pensamiento crítico, y que la propuesta diseñada es viable y coherente con las demandas educativas actuales.

Palabras clave:

Arte, Sostenibilidad, Aprendizaje Basado en Proyectos, Educación artística y Vida submarina.

Abstract

This study presents a didactic programme for the subject of Plastic, Visual and Audiovisual Education in the 3rd year of Compulsory Secondary Education, examining the pedagogical potential of integrating artistic creation with sustainability education. The proposal is grounded in national and Andalusian regional regulations and adopts a competency-based framework consistent with the LOMLOE curriculum. It incorporates a Learning Situation entitled *“Marine World: Artistic Installation”*, designed to investigate how creative processes can enhance students’ awareness of ocean conservation and their understanding of the Sustainable Development Goals.

Methodologically, the programme is structured around Project-Based Learning and the principles of Universal Design for Learning, which serve as guiding frameworks for promoting inclusive practices, active student participation and the development of artistic, social and environmental competencies. Through the design and construction of an installation using recycled materials, students engage in inquiry-based learning, experimentation and critical reflection on human impact on marine ecosystems, enabling the integration of artistic knowledge with ecological literacy.

Findings suggest that artistic education constitutes a valuable tool for fostering environmental awareness and critical thinking within secondary education. Furthermore, the study indicates that the proposed Learning Situation is viable, pedagogically coherent and adaptable to diverse educational contexts, offering a foundation for future empirical research in art education and sustainability.

Keywords:

Art, Sustainability, Project-Based Learning, Arts Education, Marine Ecosystems.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	9
1.1. Justificación y planteamiento del problema.....	9
1.2. Objetivos.....	11
1.2.1. Objetivo general.....	11
1.2.2. Objetivos específicos.....	11
2. Programación didáctica.....	12
2.1. Presentación de la Programación didáctica.....	13
2.2. Contextualización.....	15
2.3. Elementos curriculares.....	18
2.3.1. Objetivos curriculares.....	19
2.3.2. Competencias curriculares.....	22
2.3.3. Saberes básicos / contenidos.....	27
2.3.4. Relación de todos los elementos curriculares.....	28
2.3.5. Elementos transversales.....	31
2.4. Metodología.....	32
2.5. Organización de los espacios de aprendizaje.....	34
2.6. Distribución del tiempo.....	34
2.7. Selección y organización de los recursos y materiales.....	36
2.8. Atención a la diversidad.....	37
2.8.1. Medidas generales de atención a la diversidad aplicables a todo el grupo-clase.....	38
2.8.2. Medidas específicas de atención a la diversidad (DUA) aplicadas a la SA “Mundo marino, instalación artística”.....	38
2.8.3. Caso concreto de atención a la diversidad.....	38
2.9. Evaluación.....	40

2.9.1. Abordaje de la evaluación en la SA.	40
2.10. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo	44
2.11. Evaluación de la Programación didáctica	49
3. Conclusiones	52
4. Limitaciones y prospectiva.....	54
5. Referencias bibliográficas	55
6. Anexos.....	59
Anexo I. Objetivos generales de etapa	59
Anexo II. Competencias Clave. Real Decreto 90/2023, de 15 de mayo	61
Anexo III. Competencias específicas. Real Decreto 104/2023, de 9 de mayo	64
Anexo IV. Saberes básicos. Real Decreto 104/2023, de 9 de mayo	66
Anexo V. Relación con los objetivos de etapa y las competencias clave.	67
Anexo VI. Descriptores Operativos. Real Decreto 90/2023, de 15 de mayo	68

Índice de figuras

Figura 1. <i>Itinerario de aprendizaje</i>	36
Figura 2. <i>Gráfico de evaluación de proyecto innovación</i>	51

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Objetivo de etapa anual y situación de aprendizaje</i>	20
Tabla 2. <i>Competencias clave anual y situación de aprendizaje</i>	22
Tabla 3. <i>Competencias específicas anual y SA</i>	24
Tabla 4. <i>Relación entre las competencias clave y las competencias específicas</i>	26
Tabla 5. <i>Saberes básicos anuales y situación de aprendizaje</i>	27
Tabla 6. <i>Relación entre los objetivos de etapa y las competencias clave</i>	29
Tabla 7. <i>Relación entre todos los elementos curriculares</i>	30
Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023.	30
Tabla 8: <i>Tabla de temporalización</i>	35
Tabla 9. <i>Cronograma detallado SA07. Mundo marino, instalación artística</i>	36
Tabla 10. <i>Recursos y materiales generales y SA</i>	37
Tabla 11. <i>Medidas generales</i>	38
Tabla 12. <i>Mediadas SA</i>	38
Tabla 13. <i>Informe individualizado</i>	39
Tabla 14. <i>Necesidades y respuesta educativa</i>	40
Tabla 15. <i>Evaluación</i>	41
Tabla 16. <i>Lista de cotejo</i>	42
Tabla 17. <i>Sistema de evaluación final. Rúbrica</i>	43
Tabla 18. <i>Actividad 01</i>	45
Tabla 19. <i>Actividad 02</i>	45
Tabla 20. <i>Actividad 03</i>	46
Tabla 21. <i>Actividad 04</i>	46
Tabla 22. <i>Actividad 05</i>	47
Tabla 23. <i>Actividad 06</i>	47

Tabla 24. <i>Actividad 07.</i>	48
Tabla 25. <i>Actividad 08.</i>	48
Tabla 26. <i>DAFO.</i>	49
Tabla 27. <i>CAME.</i>	50

1. Introducción.

Este proyecto, que se presenta como parte del trabajo final del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, tiene como objetivo diseñar una situación de aprendizaje en el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual. En el contexto actual, esta materia se convierte en una oportunidad fundamental para fomentar la creatividad, la imaginación y la sensibilidad artística de los estudiantes, al mismo tiempo que promueve su capacidad para expresarse y reflexionar de manera crítica (Herrera y Orozco, 2015).

La propuesta está diseñada para estudiantes de tercero de Educación Secundaria Obligatoria y se enfoca en conectar el arte con la sostenibilidad, tomando como base los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente el que se refiere a la vida submarina (Naciones Unidas, 2015). Esta iniciativa no solo permitirá a los alumnos desarrollar sus habilidades artísticas y creativas, sino que también les ofrecerá la oportunidad de convertirse en agentes de cambio en su comunidad, creando obras que reflexionen sobre la importancia de conservar nuestros océanos y la biodiversidad (Mesa, 2019).

Así, se promueve no solo la expresión artística, sino también una ciudadanía activa y responsable frente a los retos ambientales que enfrentamos. De esta manera, la unidad didáctica busca combinar la creatividad artística con la educación en valores, brindando a los estudiantes la oportunidad de experimentar, crear y compartir obras que transmitan un mensaje de conciencia ambiental (Ortuño, 2023). El objetivo es que, a través del arte, los alumnos puedan reflexionar sobre su entorno, reconocer el impacto de sus acciones y descubrir que la creatividad puede ser una poderosa herramienta para el cambio social.

1.1. Justificación y planteamiento del problema.

La presente programación didáctica se enfoca en explorar la conexión entre el arte y la sostenibilidad. El objetivo no solo es estimular la creatividad de los estudiantes, sino también concienciarlos sobre la importancia de cuidar nuestro planeta y vida marina. Esta propuesta surge de la necesidad de incorporar una perspectiva ética y ambiental en la educación artística, alineándose con los desafíos globales que plantea la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, especialmente en lo que respecta al Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) 14, que se centra en la vida submarina, aunque paralelamente se trabajan también varias ODS,

como la de ODS-13 , acción por el clima, la ODS-12, consumo producción responsable y la ODS-11, ciudades y comunidades (Naciones Unidas, 2015).

Varios informes y estudios han destacado la necesidad urgente de incluir la sostenibilidad en la educación formal. El informe de la UNESCO (2021) enfatiza que la Educación para el Desarrollo Sostenible debe estar presente en todas las áreas del currículo, fomentando un pensamiento crítico que permita a los estudiantes entender los desafíos ambientales y actuar en consecuencia. Asimismo, la legislación educativa actual en España, reflejada en el Real Decreto 217/2022, (LOMLOE), establece como principio fundamental la importancia de integrar la educación en valores cívicos y éticos, prestando especial atención al respeto por el medio ambiente y a la ciudadanía global.

En el fascinante mundo de la educación artística, diversas investigaciones resaltan cómo el arte puede ser una poderosa herramienta para fomentar la sensibilización social y ambiental, convirtiéndose en un medio de expresión, reflexión y acción (Efland, 2002); Sin embargo, estudios recientes señalan que, a menudo, la enseñanza artística en la Educación Secundaria se restringe a la simple adquisición de técnicas plásticas, sin explorar su verdadero potencial transformador (Acaso, 2009). Esta falta de profundidad resalta la necesidad de propuestas didácticas que, como la que aquí se presenta, conecten el desarrollo de la creatividad con la concienciación ambiental y el mundo sumergido.

La programación está diseñada para estudiantes de tercero de Educación Secundaria Obligatoria y propone una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. En este enfoque, los alumnos investigarán y crearán obras inspiradas en la vida submarina. Se incentivará el uso de materiales reciclados y la reutilización de objetos, con el objetivo de que los estudiantes comprendan el impacto que sus decisiones artísticas pueden tener en el medio ambiente. Como mencionan Gutiérrez y Gómez (2024) y Bourriaud (2009), el arte contemporáneo puede ser un espacio valioso para la reflexión crítica sobre el consumo y la sostenibilidad.

En este contexto, es fundamental acercar a los estudiantes a artistas que incorporan la sostenibilidad en su trabajo. Por ejemplo, Vik Muniz utiliza materiales reciclados para crear nuevas narrativas visuales, mientras que Aurora Robson explora en su obra la conexión entre la sociedad, la naturaleza y el consumo. También los proyectos de Olafur Eliasson, cuyas instalaciones invitan al espectador a reflexionar sobre problemas medioambientales globales. Estos ejemplos ayudarán a los estudiantes a pensar en cómo el arte puede ser un motor de

cambio social. Finalmente, culminará con una exposición de las obras realizadas por los estudiantes, abierta a toda la comunidad educativa. Esta actividad no solo busca dar visibilidad al proceso creativo, sino también generar un espacio de reflexión colectiva sobre el papel del arte en el desarrollo de un futuro más sostenible, incluyendo la protección de los ecosistemas marinos y la vida acuática. De esta manera, se espera enriquecer tanto la formación artística de los alumnos como su conciencia ambiental, fomentando un compromiso con los desafíos ecológicos actuales y la preservación de nuestros océanos.

1.2. Objetivos.

La presente propuesta didáctica establece una serie de objetivos generales y específicos que orientan el desarrollo del proyecto *Sostenibilidad y Arte*. Estos objetivos se fundamentan en el marco curricular de la LOMLOE y en los principios de la educación artística.

1.2.1. Objetivo general.

El objetivo principal de este trabajo es diseñar, dentro de una programación anual de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 3.º de Educación Secundaria Obligatoria, una situación de aprendizaje que combine la creatividad artística con la sensibilización ambiental, utilizando el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como metodología principal.

Con la finalidad de manera que los estudiantes desarrollen tanto competencias artísticas como actitudes responsables hacia su entorno.

1.2.2. Objetivos específicos.

De forma más específica.

- > Analizar el marco legislativo y curricular (LOMLOE y normativa de Andalucía) para fundamentar la programación didáctica.
- > Diseñar actividades que fomenten creatividad, expresión y conciencia ambiental, usando materiales reciclados y promoviendo la reflexión sobre el impacto humano en océanos y biodiversidad.
- > Desarrollar métodos de evaluación competenciales que valoren tanto el proceso de aprendizaje como los productos artísticos.
- > Reflexionar sobre la programación didáctica, identificando fortalezas, limitaciones y áreas de mejora para optimizar su aplicación en el aula.

2. Programación didáctica.

La programación didáctica que se propone es una propuesta educativa pensada para el área de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, dirigida a estudiantes de 3.º de Educación Secundaria Obligatoria, dentro del marco legislativo establecido por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y el Real Decreto 217/2022, así como el Decreto 102/2023 y la Orden de 30 de mayo de 2023 de la Junta de Andalucía. Este documento se plantea como un instrumento para la planificación y reflexión docente, facilitando la organización, secuenciación y desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera coherente con los principios pedagógicos del centro, las competencias clave del currículo y las características del alumnado.

Bajo el título “Sostenibilidad y Arte”, esta programación pretende fusionar la educación artística con la conciencia ambiental y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030 (ODS), poniendo especial énfasis en el ODS 14: Vida submarina. Su finalidad es fomentar en los estudiantes una actitud crítica, creativa y responsable frente a los problemas medioambientales que enfrentamos hoy en día, utilizando el arte como una poderosa herramienta de expresión y transformación social. Como menciona Yáñez-Martínez (2023), el arte es un medio fundamental para abordar la sostenibilidad en el ámbito escolar, ya que nos permite explorar los retos ecológicos a través de la sensibilidad estética y el pensamiento visual.

La propuesta se desarrolla a través de una metodología activa que se basa en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el trabajo en equipo y los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA). Estas estrategias promueven la inclusión educativa y la participación de todos los estudiantes, abordando la diversidad con un enfoque flexible y motivador. Según Salido López (2020), el ABP en la educación artística impulsa la autonomía, la creatividad y la responsabilidad de los alumnos, generando aprendizajes significativos que van más allá del aula. En la misma línea, Urrea-Solano y et al. (2024) subrayan que la educación para la sostenibilidad debe involucrar la acción, la reflexión crítica y la colaboración interdisciplinaria para construir comunidades más comprometidas con su entorno. De igual manera, esta programación ve el arte como una herramienta pedagógica para la educación ambiental, alineándose con las ideas de Bernaschina (2023), quien sostiene que las prácticas artísticas ecológicas en el aula son eficaces para desarrollar la conciencia ambiental y la adaptación al

cambio climático. Además, experiencias educativas recientes, como las documentadas por Sanz-Camarero y Ortiz-Revilla (2025), muestran la importancia de integrar la sostenibilidad en proyectos STEAM y artísticos, acercando los valores ecológicos a contextos educativos reales. En resumen, esta programación didáctica busca ofrecer una experiencia educativa significativa, donde el arte se convierta en un vehículo para la conciencia ecológica y la acción social, contribuyendo a la formación integral de ciudadanos críticos, sensibles y comprometidos con la conservación del planeta.

2.1. Presentación de la Programación didáctica.

La programación didáctica constituye una herramienta fundamental en la labor del docente, pues permite planificar, organizar y secuenciar los procesos de enseñanza-aprendizaje de manera coherente con los objetivos educativos, la normativa vigente y las características del alumnado. Su función no se limita a la mera organización de contenidos, sino que garantiza una intervención pedagógica intencional, adaptada al contexto real del aula y orientada al desarrollo integral del alumnado (Moreno et al, 2019).

En este trabajo se plantea el diseño de una programación anual de la materia de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para 3.º de Educación Secundaria Obligatoria. Desarrollándose de manera detallada una situación de aprendizaje concreta, que servirá como ejemplo práctico de aplicación de los principios, estrategias y recursos recogidos en la programación general.

La estructura de la programación sigue los apartados establecidos en la guía académica: contextualización del entorno y del grupo, elementos curriculares, metodología, organización de espacios y tiempos, selección de recursos y materiales, atención a la diversidad, criterios de evaluación, descripción detallada de la situación de aprendizaje y evaluación de la propia programación. Todo ello se articula mediante una propuesta innovadora basada en una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), lo que permite a los estudiantes llevar a cabo un proyecto artístico completo. Desde la inspiración visual hasta la exposición final, pasando por el análisis de referentes, el bocetado de ideas, la creación de piezas y la documentación del proceso (Cabrera y García, 2021). Durante esta programación didáctica, se abordarán temas relacionados con la instalación artística, la escultura, el diseño y los medios audiovisuales, fomentando así la creatividad, el pensamiento crítico, la colaboración

entre compañeros y una mayor conciencia ambiental. Este proyecto no solo busca facilitar un aprendizaje significativo, sino también fortalecer valores como la inclusión, el compromiso social y el respeto por el entorno, alineándose con los principios pedagógicos del centro y los objetivos de desarrollo sostenible de la vida marina (ODS 14). A través del arte, los estudiantes tendrán la oportunidad de expresarse, cuestionar su realidad y entender cómo la creación artística puede ser una herramienta de transformación tanto individual como colectiva.

En España, la educación secundaria obligatoria (ESO) está regulada por la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre (LOMLOE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, sobre Educación. Su desarrollo se detalla en el Real Decreto 217/2022, del 29 de marzo, que fue publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE) n.º 76, el 30 de marzo de 2022. Este real decreto establece la organización y las enseñanzas mínimas de la ESO, definiendo principios pedagógicos, la estructura de la etapa, los objetivos, competencias clave, contenidos básicos, criterios de evaluación y orientaciones metodológicas. También regula aspectos fundamentales del proceso educativo, como la evaluación del alumnado, la acción tutorial, la atención a la diversidad y la obtención del título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria. En cuanto a la legislación autonómica que sustenta esta programación, nos referimos a la Andaluza.

En la comunidad autónoma de Andalucía, la ESO se organiza y desarrolla según el Decreto 102/2023, del 9 de mayo, que regula la ordenación y el currículo de esta etapa, publicado en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA) n.º 90, el 15 de mayo de 2023. A este decreto se le suma la Orden de 30 de mayo de 2023, publicada en el BOJA n.º 104, el 2 de junio de 2023, que detalla la implementación del currículo en los centros educativos andaluces, abordando la atención a la diversidad, la evaluación del aprendizaje, la promoción del alumnado y la transición entre etapas educativas. Esta orden asegura que el currículo se aplique de manera inclusiva, contextualizada y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

En definitiva, la presente programación pretende ser un instrumento verosímil y aplicable en un centro educativo andaluz, que responda a las necesidades detectadas en el ámbito de la educación artística, favorezca el aprendizaje significativo y contribuya a la formación de una ciudadanía creativa, crítica y comprometida con la vida marina.

2.2. Contextualización.

La contextualización es fundamental en la programación didáctica, ya que permite situar el diseño pedagógico dentro de un marco realista que se alinea con las condiciones del entorno educativo. Esto ayuda a entender a fondo el contexto en el que se implementará la propuesta, garantizando que las estrategias metodológicas, los recursos y las actividades se adapten a las necesidades específicas de los estudiantes y del centro. Como señalan Zabala y Arnau (2010), una programación didáctica efectiva siempre debe fundamentarse en el conocimiento del contexto educativo y las características del grupo-clase. Solo de esta manera se puede construir un aprendizaje significativo, que sea adaptado y coherente con la realidad del aula.

En este contexto educativo, la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que forma parte del departamento de Dibujo y Artes Plásticas, juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes (OEI, s. f.). Fomenta la creatividad, la sensibilidad estética y la capacidad crítica. A través del lenguaje visual y plástico, los alumnos aprenden a interpretar su entorno, a comunicar ideas y a reflexionar sobre los problemas actuales desde una perspectiva artística y personal (Fundación Botín, 2014). Además, esta área proporciona un espacio perfecto para trabajar en la educación en valores y la conciencia ambiental, integrando los principios de la Agenda 2030, especialmente el Objetivo de Desarrollo Sostenible 14, que se centra en la vida submarina. En este sentido, la programación Sostenibilidad y Arte tiene como objetivo que los estudiantes comprendan la conexión entre la creación artística y el cuidado del medioambiente, utilizando el arte como una herramienta de reflexión y transformación.

Dentro del entorno en el que se inserta esta propuesta, el centro en el que se desarrolla la presente programación se encuentra situado en una zona urbana de la ciudad de Málaga, caracterizada por su amplia oferta cultural y artística, con acceso a museos, salas de exposiciones, talleres y espacios comunitarios gestionados por el Área de Cultura del Ayuntamiento (Ayuntamiento de Málaga, s. f.). Este entorno favorece la vinculación del alumnado con el arte y la vida cultural de la ciudad, ofreciendo un contexto idóneo para proyectos educativos relacionados con la sostenibilidad, la creatividad y la expresión plástica.

El contexto socioeconómico y sociocultural de las familias es medio, con un alto nivel de implicación en la educación de sus hijos. La mayoría de los progenitores muestran interés por

la participación en la vida escolar y colaboran en actividades organizadas por el centro. Esta actitud facilita la comunicación entre familia y escuela, así como el desarrollo de proyectos colaborativos y de innovación educativa (Riera et al., 2014). El clima general es positivo, con un alumnado respetuoso y un profesorado comprometido con los valores de inclusión, sostenibilidad y participación.

En cuanto a la infraestructura, el centro cuenta con instalaciones amplias, luminosas y bien equipadas. Dispone de aulas polivalentes, laboratorio de ciencias, aula de informática, biblioteca escolar, gimnasio, pista deportiva y un taller de plástica con recursos audiovisuales y materiales adaptados para el trabajo artístico. Además, el vestíbulo del centro se utiliza como espacio expositivo, lo que permite a los estudiantes mostrar sus producciones y participar activamente en la vida cultural del colegio. Los servicios complementarios incluyen comedor, transporte escolar y un servicio de orientación educativa y psicopedagógica que ofrece apoyo a alumnado y familias.

En cuanto a la organización institucional, el centro se estructura de acuerdo con los órganos establecidos por la normativa vigente (Decreto 102/2023 y Orden de 30 de mayo de 2023, Junta de Andalucía):

- Órganos de gobierno: La Dirección, la Jefatura de Estudios y la Secretaría, que coordinan la gestión pedagógica, administrativa y organizativa del centro.
- Órganos colegiados: El Claustro de Profesorado, el Consejo Escolar (con representación de familias, alumnado, profesorado y personal de administración y servicios) y el Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica (ETCP), que planifica y evalúa las líneas pedagógicas del centro.
- Órganos de coordinación docente: Los Departamentos Didácticos, los Equipos Docentes de Nivel y el Departamento de Orientación, que colaboran en la planificación de las programaciones y en la atención a la diversidad.
- Otros órganos de participación: La Asociación de Madres y Padres del Alumnado (AMPA) y la Delegación de Alumnos, que promueven la implicación activa de la comunidad educativa en la vida del centro.

Esta estructura organizativa y participativa garantiza una gestión democrática y una práctica educativa coherente con los principios de inclusión, sostenibilidad y calidad educativa, fomentando la colaboración entre todos los agentes implicados.

El grupo al que se dirige esta programación didáctica está formado por 30 alumnos de 3.º de Educación Secundaria Obligatoria, con una ratio equilibrada entre géneros y un clima de convivencia positivo. Las relaciones interpersonales son en general adecuadas, destacando la colaboración y el respeto mutuo entre compañeros. No obstante, en ocasiones es necesaria la intervención docente para fomentar una participación equitativa dentro de los equipos de trabajo. El nivel académico del grupo es heterogéneo, con alumnado que muestra un alto grado de autonomía y creatividad junto a otros estudiantes que precisan un acompañamiento más cercano en la planificación y ejecución de sus tareas. Esta diversidad constituye una oportunidad para aplicar metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo, que promueven la ayuda mutua, el trabajo en equipo y la construcción conjunta del conocimiento (Salido López, 2020).

En cuanto a necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), el grupo cuenta con un alumno diagnosticado con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Este estudiante requiere adaptaciones en los tiempos de trabajo, instrucciones claras y tareas estructuradas. El uso de metodologías visuales, apoyos gráficos y actividades manipulativas resulta especialmente eficaz para potenciar su participación activa y el desarrollo de sus capacidades creativas. Asimismo, la programación aplica los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), con el fin de asegurar la accesibilidad, la inclusión y la equidad en el proceso educativo.

La composición y dinámica del grupo favorecen la implementación de metodologías innovadoras, ya que los estudiantes muestran una actitud afín hacia propuestas que integran arte, sostenibilidad y trabajo colaborativo (Banegas et al., 2025). Su interés por los temas medioambientales y su sensibilidad hacia la creación artística constituyen una base sólida para desarrollar proyectos en los que se estimule la imaginación, la conciencia ecológica y la responsabilidad social (Yáñez-Martínez, 2023). De este modo, la educación artística se convierte en un recurso pedagógico transformador, capaz de promover la reflexión crítica sobre los retos ambientales contemporáneos, integrando la sostenibilidad como eje transversal del aprendizaje (Carbonell et al., 2023).

Finalmente, el alumnado participa activamente en la vida escolar, colaborando en actividades culturales, exposiciones y campañas de sensibilización promovidas por el centro. Esta implicación favorece la creación de una comunidad educativa cohesionada y comprometida

con los valores de la cooperación, la inclusión y el respeto por el entorno, contribuyendo a una educación artística que trasciende el aula y conecta con la realidad social del alumnado.

2.3. Elementos curriculares.

Los elementos curriculares son la base sobre la que se construye toda la programación didáctica. Define los elementos que guían el proceso de enseñanza-aprendizaje y asegura que todo esté alineado con la legislación educativa actual. En el caso de la Educación Secundaria Obligatoria, el marco normativo está establecido por la Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre (LOMLOE), el Real Decreto 217/2022, del 29 de marzo, que establece la organización y las enseñanzas mínimas de esta etapa, y, a nivel autonómico, por el Decreto 102/2023, del 9 de mayo, y la Orden de 30 de mayo de 2023 de la Junta de Andalucía, que desarrollan el currículo en esta comunidad. Estas normativas definen los principios pedagógicos, las competencias clave, los conocimientos básicos y los criterios de evaluación que orientan la práctica docente.

El currículum se estructura en torno a varios elementos interconectados. Los objetivos generales de la etapa reflejan las capacidades que los estudiantes deben alcanzar al finalizar la Educación Secundaria Obligatoria, promoviendo su desarrollo integral en los ámbitos intelectual, social, artístico y ético. Los conocimientos básicos abarcan las habilidades, destrezas y actitudes fundamentales que sirven como guía para diseñar las actividades de enseñanza y aprendizaje. Por otro lado, las competencias clave son el conjunto de habilidades, conocimientos y actitudes que permiten a los estudiantes desenvolverse de manera efectiva en diferentes contextos, siguiendo las recomendaciones del Parlamento Europeo y del Consejo (2018).

Además, las competencias específicas que detallan, dentro de cada materia, las habilidades y aprendizajes que se espera que los estudiantes desarrollen, fusionando los conocimientos básicos con los criterios de evaluación. Estos criterios son esenciales para medir el nivel de adquisición de las competencias y guiar la práctica evaluativa hacia un aprendizaje que sea formativo y basado en competencias. Por último, los elementos transversales aseguran que el currículo incluya valores fundamentales como la igualdad, la inclusión, el respeto por los derechos humanos, la sostenibilidad y la ciudadanía democrática, todo en línea con la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) (Naciones Unidas, 2015). En conjunto,

estos elementos crean un marco curricular que dirige la programación didáctica hacia un modelo educativo inclusivo, basado en competencias y sostenible, donde el arte se convierte en una herramienta clave para el desarrollo integral de los estudiantes y para formar ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno.

2.3.1. Objetivos curriculares.

Los objetivos curriculares son como el mapa que guía toda la acción educativa, ayudando a definir con claridad los aprendizajes que los estudiantes deben alcanzar durante esta etapa. En esta sección, se identifican los objetivos de la etapa que se desarrollarán a lo largo de la programación, así como aquellos que se enfocan específicamente en la situación de aprendizaje que hemos diseñado. La normativa educativa actual subraya que estos objetivos son fundamentales para asegurar que el proceso de enseñanza sea coherente y para garantizar un avance adecuado en el desarrollo de las competencias del alumnado (LOMLOE, 2020).

2.3.1.1. Objetivos de etapa.

En este apartado se determinan los objetivos curriculares, indicando qué objetivos de etapa se van a trabajar a lo largo de la programación y concretando qué objetivos de etapa aplican a la situación de aprendizaje diseñada.

Los objetivos de etapa que se van a trabajar a lo largo de la programación elaborada, están determinados según Real Decreto 104/2023, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

En relación con la situación de aprendizaje se desarrollan especialmente los siguientes objetivos de etapa:

Tabla 1. Objetivo de etapa anual y situación de aprendizaje.

		Objetivos de etapa Autonómico Andalucía, Real Decreto 104/2023 (BOJA)													
		a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)
Anual		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
SA		x	x		x	x		x			x	x	x		
		Objetivos de etapa Estatales Real Decreto 217/2022(BOE)													
Anual		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x		
SA		x	x		x	x		x			x	x	x		

Fuente: tabla de elaboración propia, 2025.

A continuación, se detalla cómo se relaciona la Situación de Aprendizaje “Mundo marino, instalación artística” con los objetivos de etapa autonómicos y los objetivos de etapa estatales (Anexo I). Este análisis revela que ambos conjuntos de objetivos comparten las mismas metas educativas, lo que significa que la SA apoya de manera coherente y simultánea el desarrollo de los objetivos establecidos tanto en la normativa autonómica como en la estatal.

a) La SA fomenta la responsabilidad, la cooperación y el diálogo, ya que el trabajo colaborativo necesario para crear la instalación artística impulsa la tolerancia, la solidaridad y la participación democrática.

b) La planificación y realización de la instalación exige disciplina, hábitos de estudio y trabajo individual y en equipo, consolidando la constancia y la responsabilidad compartida entre el alumnado.

d) La creación colectiva favorece el desarrollo afectivo, promoviendo empatía, respeto y resolución pacífica de conflictos, esenciales para un clima de trabajo emocionalmente saludable durante la SA.

e) La investigación sobre formas, colores, referentes marinos y artísticos desarrolla destrezas en el uso crítico de fuentes de información, aplicadas a la búsqueda y análisis de materiales visuales y conceptuales.

g) La SA estimula el espíritu emprendedor, la iniciativa personal y la capacidad de aprender a aprender, ya que el alumnado toma decisiones, planifica, experimenta y reflexiona sobre su proceso creativo, asumiendo responsabilidades en el proyecto.

j) La instalación se vincula al patrimonio artístico y natural andaluz, permitiendo conocer y valorar elementos de la cultura e identidad propias y ajenas, reforzando el sentido de pertenencia.

k) La temática del Mundo Marino potencia la valoración crítica de los hábitos sociales relacionados con el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos y el medioambiente, sensibilizando sobre sostenibilidad y conservación.

l) La SA impulsa la apreciación del arte y el uso de distintos lenguajes plásticos, ya que el alumnado se expresa mediante collage e instalación artística, comprendiendo el arte como medio de comunicación, creación y reflexión colectiva.

2.3.1.2. Objetivos didácticos.

Los objetivos didácticos establecen las metas de aprendizaje que se pretenden alcanzar a lo largo del curso y en cada situación de aprendizaje concreta. En la asignatura de Artes Plásticas, estos objetivos están diseñados para desarrollar competencias artísticas, creativas y críticas, promoviendo la autonomía, la iniciativa y la capacidad de trabajo en equipo de los estudiantes. Además, se alinean con una metodología activa y basada en proyectos (ABP), asegurando que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje y puedan aplicar de manera significativa los conocimientos, habilidades y valores que han adquirido (Salido, 2020). Los objetivos didácticos que se desarrollan en mi SA.

- Investigar y analizar información sobre los ecosistemas marinos y los problemas ambientales que enfrentan, utilizando criterios para seleccionar y valorar las fuentes adecuadamente.
- Planificar y diseñar un proyecto artístico en grupo, creando bocetos y propuestas que combinen creatividad con una función comunicativa efectiva.
- Experimentar con diversas técnicas y materiales artísticos, aplicando estrategias para explorar y resolver problemas de manera innovadora. Colaborar en equipo, organizando tareas, tomando decisiones en conjunto y valorando la diversidad de ideas y estilos que cada uno aporta.
- Desarrollar habilidades para presentar y comunicar artísticamente, asegurando que el proyecto final se exponga de manera clara y significativa.
- Reflexionar y evaluar el proceso creativo, reconociendo aciertos, dificultades y aprendizajes obtenidos, promoviendo así la metacognición y una mayor conciencia social y ambiental.

2.3.2. Competencias curriculares.

Las competencias son fundamentales para centrar el proceso educativo en los aprendizajes clave que los estudiantes deben alcanzar durante su formación. Su definición varía según la normativa de cada Comunidad Autónoma, y dentro de la programación, es crucial identificar tanto las competencias clave como las específicas que se desarrollarán en el curso. Además, es importante especificar cuáles de estas competencias se abordarán en la situación de aprendizaje que se ha diseñado y cómo se implementarán, tal como indican los enfoques actuales que se basan en el aprendizaje por competencias (Zabala & Arnau, 2014).

2.3.2.1. Competencias clave.

En este apartado se determinan las competencias clave que se van a trabajar a lo largo de la programación, señalando aquellas que se desarrollan de manera prioritaria en la situación de aprendizaje diseñada. Las competencias clave que se abordan en la programación elaborada están determinadas según el Real Decreto 104/2023, (BOJA) por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. La tabla que a continuación aparece nos informa cual es la relación de las competencias clave de la situación de aprendizaje que se desarrollara:

Tabla 2. *Competencias clave anual y situación de aprendizaje.*

	Competencias clave							
	CCL	CP	STEM	CD	CPSAA	CC	CE	CCEC
Anual	x	x	x	x	x	x	x	x
SA	x		x	x	x	x	x	x

Fuente: tabla de elaboración propia, 2025.

La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) (Anexo II) se desarrolla de forma natural en el proyecto, ya que el alumnado investiga información, analiza obras artísticas, explica y justifica sus procesos creativos y trabaja en equipo para comunicar decisiones y resultados. Así, se integran comprensión, expresión y comunicación colaborativa con los conocimientos artísticos y patrimoniales del proyecto.

La Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) (BOJA 23, Anexo II) se potencia al plantear y desarrollar proyectos, diseñar, fabricar y evaluar prototipos que representen la vida marina, resolver problemas creativamente y en equipo, adaptarse a la incertidumbre, gestionar conflictos y valorar la sostenibilidad en todo el proceso de creación de la instalación.

Según el BOJA 2023, la Competencia Digital (CD) (Anexo II) se desarrolla mediante la búsqueda de información fiable sobre la vida marina y el patrimonio andaluz, el uso de entornos y programas digitales para construir conocimiento y crear contenidos de la instalación, la comunicación y colaboración responsable en plataformas digitales y el diseño de soluciones tecnológicas sencillas y sostenibles, integrando un uso crítico y creativo de la tecnología en todo el proyecto.

Conforme al BOJA 2023, la Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) (Anexo II) se trabaja al regular y expresar emociones ante retos creativos, colaborar en la planificación y realización de la instalación, distribuir tareas y asumir responsabilidades equitativamente, evaluar críticamente el propio aprendizaje y ajustar estrategias, integrando experiencias propias y ajenas para mejorar el trabajo en equipo.

En línea con el BOJA 2023, la Competencia Ciudadana (CC) (Anexo II) se desarrolla al analizar la dimensión social, cultural y ambiental de la vida marina y del patrimonio andaluz, promoviendo valores como respeto, equidad y cooperación. Se fomenta la participación democrática, la resolución de conflictos, la reflexión sobre la sostenibilidad y la conservación del medio marino (ODS 14), integrando la Agenda 2030 y utilizando el arte como herramienta de reflexión y transformación para una ciudadanía ética y comprometida.

De acuerdo con el BOJA 2023, la Competencia Emprendedora (CE) (Anexo II) se impulsa al plantear, diseñar y crear la instalación marina, tomando decisiones basadas en información, planificando y gestionando el proyecto de forma colaborativa, aplicando creatividad para resolver problemas y reflexionando sobre el proceso. Así, el alumnado transforma ideas en soluciones innovadoras y sostenibles con valores sociales, culturales y ambientales.

Según el BOJA 2023, la Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales (CCEC) (Anexo II) se trabaja mediante el análisis y valoración crítica del patrimonio cultural y artístico andaluz y la creación de instalaciones marinas para expresar ideas, emociones y opiniones con diversos medios, técnicas y soportes, tanto individual como colectivamente. Esto favorece creatividad, autoestima y sentido de pertenencia, integrando el arte como herramienta de reflexión, transformación y enriquecimiento cultural y social.

2.3.2.2. Competencias específicas.

La situación de aprendizaje que hemos diseñado tiene como objetivo principal fomentar el desarrollo integral de las competencias específicas en el área de Educación Artística, tal como se indica en el Real Decreto 104/2023 (Junta de Andalucía, 2023). Esta propuesta brinda a los estudiantes la oportunidad de analizar, crear y compartir producciones artísticas, conectando sus propias experiencias con el rico patrimonio cultural y artístico, especialmente el de Andalucía. A través de esta situación de aprendizaje, se promueve la adquisición de habilidades como la observación, el análisis crítico, la creatividad y la expresión, además de valorar tanto el trabajo propio como el de los demás. También se estimula la capacidad de aplicar diversas técnicas y lenguajes artísticos, explorar recursos tecnológicos y comunicarse de manera efectiva, lo que favorece la reflexión personal, la identidad cultural y la participación en entornos colaborativos. Así, esta situación de aprendizaje se convierte en un espacio activo y competencial, donde las competencias específicas se desarrollan de forma práctica, significativa y contextualizada, contribuyendo al crecimiento artístico, personal y social de los estudiantes.

A continuación, podemos observar una tabla relacionando las competencias específicas que se determina en el Real Decreto 104/2023, de 9 de mayo, (BOJA). Relacionando cada competencia con la situación de aprendizaje que planteamos.

Tabla 3. *Competencias específicas anual y SA.*

Competencias específicas (Anexo III)	Anual	SA
1	X	X
2	X	X
3	X	X
4	X	X
5	X	X
6	X	X
7	X	X
8	X	X

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023. (Pág-111-115).

A partir de la tabla anterior, se observa que la situación de aprendizaje (SA) diseñada, centrada en la creación de una instalación artística sobre el Mundo Marino, abarca íntegramente todas las competencias específicas del área de Educación Artística según el Real Decreto 104/2023 (Junta de Andalucía, 2023). Esta SA permite comprender y apreciar las manifestaciones culturales y artísticas, destacando el patrimonio andaluz, su riqueza y la importancia de su

conservación, a la vez que vincula el arte con la conciencia ecológica, sensibilizando sobre la fragilidad del medio marino y la necesidad de cuidar el planeta.

La SA fomenta la comparación y el análisis de sus propias creaciones, las piezas de la instalación, con las de sus compañeros y con obras patrimoniales o de referencia, argumentando sus opiniones, promoviendo el diálogo intercultural y evaluando su progreso desde la intención hasta la realización. También desarrolla el análisis crítico, la observación y el disfrute estético de propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, estimulando la experimentación con técnicas mixtas, materiales reciclados y recursos creativos para representar elementos marinos y generar ideas innovadoras.

Mediante producciones individuales y colectivas, los estudiantes aplican herramientas, técnicas y soportes adecuados a su intención expresiva, comunicando emociones, ideas y su visión del mundo marino, reforzando su creatividad, autoconfianza y reflexión crítica. Asimismo, se impulsa la apropiación de referencias culturales y ambientales del entorno, integrándolas en la instalación para fortalecer la identidad personal, social y cultural, combinando técnicas tradicionales con recursos tecnológicos para enriquecer los lenguajes artísticos.

Finalmente, se promueve la socialización y difusión de la instalación, adaptando el mensaje y el formato al público destinatario. Esto favorece la comunicación artística y resalta el esfuerzo, el desarrollo personal del alumnado y la conciencia sobre la protección del mundo marino y la conservación del patrimonio andaluz.

2.3.2.3. Relación entre las competencias clave y específicas.

La conexión entre las competencias clave y las competencias específicas del área, se establecen de forma clara en esta programación. Garantizando un desarrollo competencial integrado que cumple con la normativa actual. En la tabla podemos ver como se detalla cada competencia clave y se relaciona con las competencias específicas de cada área. Lo que permite que los estudiantes avancen en los descriptores operativos específicos a través de tareas significativas que combinan análisis, creación, reflexión y aplicación práctica en la situación de aprendizaje (Real Decreto, 2023).

Tabla 4. Relación entre las competencias clave y las competencias específicas.

Competencias clave	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
Descriptores operativos	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Competencias específicas	1	X																		X				X	X							X		
	2																		X	X				X						X		X		
	3	X	X																			X		X							X			
	4		X											X	X					X											X			
	5		X																X	X	X												X	X
	6		X											X						X				X								X		
	7		X	X										X				X					X		X									X
	8	X								X						X				X		X							X					X

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023.

2.3.3. Saberes básicos / contenidos.

Los saberes básicos son un pilar fundamental en la organización curricular que se establecen en la LOMLOE, y a través del Decreto 10/2023, del 9 de mayo, publicado en el BOJA 104/23. Este documento describe los saberes básicos como un conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y prácticas culturales esenciales que deben asegurar un aprendizaje significativo y progresivo a lo largo de la etapa educativa. Desde esta perspectiva, los saberes básicos funcionan como el eje central del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permiten conectar de manera coherente lo que los estudiantes aprenden con las competencias específicas, los criterios de evaluación, las competencias clave y los objetivos de la etapa. Su propósito es garantizar que los contenidos no se perciban como elementos aislados, sino como saberes interrelacionados que buscan movilizar aprendizajes competenciales en contextos reales y funcionales (Ministerio de Educación y Formación Profesional, 2022; Junta de Andalucía, 2023).

En este trabajo, se presentan los saberes básicos correspondientes al curso completo, que representan el marco general de contenidos esenciales de la materia (Anexo IV). Luego, se detallan los saberes básicos seleccionados específicamente para la situación de aprendizaje diseñada.

Tabla 5. Saberes básicos anuales y situación de aprendizaje.

Saberes básicos (Anexo IV)		ANUAL	SA
A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía	EVP.3. A.1.	X	X
	EVP3. A.2.	X	
	EVP.3. B.1.	X	
	EVP.3. B.2.	X	
	EVP.3. B.3.	X	X
B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica.	EVP.3. B.4.	X	
	EPV.3. B.5.	X	X
	EVP.3. C.1.	X	X
C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.	EVP.3. C.2.	X	X
	EVP.3. D.1.	X	
D. Imagen y comunicación visual y audiovisual.	EVP.3. D.2.	X	
	EVP.3. E.1.	X	
	EVP.3. E.2.	X	
E. Geometría, repercusión en el arte y la arquitectura.	EVP.3. E.3.	X	
	EVP.3. E.4.	X	

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023.

La situación de aprendizaje que se desarrolla permite al alumnado abordar de manera integrada los contenidos básicos del currículo de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, desarrollando tanto la comprensión del patrimonio artístico y cultural como las habilidades de análisis, expresión y creación artística.

Conforme al bloque A. (EPV.3. A. 1) Ver Anexo IV. En relación con la SA Mundo Marino, esto se traduce en la investigación y el estudio de obras patrimoniales y contemporáneas que incorporan elementos naturales o marinos. Esto permite a los alumnos entender cómo el arte se conecta con la historia, la cultura y la identidad andaluza, y aplicar esos conocimientos en la creación de su propia instalación artística.

Con respecto al bloque B. (EPV.3. B. 3 y EPV.3. B. 5) Ver Anexo IV. En conexión con la SA, estos conocimientos se ponen en práctica directamente en el diseño de una instalación sobre el Mundo Marino, donde combinan materiales, colores y texturas para crear composiciones que son armoniosas, expresivas y que reflejan la temática ecológica y patrimonial.

Finalmente, con respecto al bloque C. (EPV.3. C. 1 y EPV.3. C. 2) Ver Anexo IV. En relación con la SA, estos conocimientos se aplican de manera directa en la creación de la instalación sobre el mundo marino, fusionando técnicas tanto tradicionales como contemporáneas, empleando materiales reciclados y elementos plásticos para capturar las formas, volúmenes y texturas del entorno marino. Esto no solo fomenta la creatividad y la expresividad, sino que también asegura una coherencia con la temática ecológica y patrimonial.

2.3.4. Relación de todos los elementos curriculares.

2.3.4.1. Relación con los objetivos de etapa y las competencias clave.

La siguiente tabla tiene como propósito mostrar de forma visual cómo se relacionan los objetivos de etapa con las competencias clave. Se presenta para aclarar de qué manera cada objetivo se conecta directamente con las competencias y su descriptor de salida, lo que facilita una planificación educativa coherente y asegura que contribuya al desarrollo integral de las habilidades esenciales de los estudiantes. (Anexo V).

Tabla 6. Relación entre los objetivos de etapa y las competencias clave.

Competencias clave	Descriptorios operativos (Anexo VI)	Objetivos de etapa													
		a)	b)	c)	d)	e)	f)	g)	h)	i)	j)	k)	l)	m)	n)
CCL	CCL1														X
	CCL2														X
	CCL3														X
	CCL4														
	CCL5														
CP	CP1														
	CP2														
	CP3														
STEM	STEM1														
	STEM2														
	STEM3					X									
	STEM4														
	STEM5														
CD	CD1			X											
	CD2													X	
	CD3													X	
	CD4														
	CD5														
CPSAA	CPSAA1			X			X								
	CPSAA2			X		X	X								
	CPSAA3														
	CPASS4			X			X		X						
	CPSAA5					X			X						
CC	CC1		X											X	
	CC2		X											X	
	CC3		X											X	
	CC4														
CE	CE1														
	CE2														
	CE3														X
CCEC	CCEC1														X
	CCEC2														X
	CCEC3									X					
	CCEC4											X			

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023.

2.3.4.2. Tabla relación de todos los elementos curriculares (objetivos de etapa, saberes básicos, competencias clave y específicas y criterios de evaluación) que aplican a la situación de aprendizaje.

Tabla 7. Relación entre todos los elementos curriculares.

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023.

Objetivos de etapa	Competencias clave	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Saberes básicos	
a), b), d), e), g), j), k), l).	CCL, STEM, CD, CPSAA, CC, CE, CCEC.	1.	1.1.	EPV. 3.A.1.	A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía. B. Elementos formales de la imagen y del lenguaje visual. La expresión gráfica. C. Expresión artística y gráfico-plástica: técnicas y procedimientos.
		2.	2.2.	EPV.3. B. 3.	
				EPV.3. B. 5.	
			2.3.	EPV.3. B. 5.	
				EPV.3. C. 1.	
		3.	3.3.	EPV.3. B. 3.	
		4.	4.1.	EPV.3. C. 1.	
				EPV.3. C. 2.	
			4.2.	EPV.3. C. 2.	
		5.	5.1.	EPV.3. C. 1.	
				EPV.3. C. 2.	
			5.2.	EPV.3. C. 1.	
				EPV.3. C. 2.	
				EPV.3. B. 5.	
			5.3.	EPV.3. C. 1.	
				EPV.3. C. 2.	
	6.	6.1.	EPV.3. A. 1.		
		6.2.	EPV.3. B. 5.		
		6.3.	EPV.3. A. 1.		
	7.	7.2.	EPV.3. C. 1.		
			EPV.3. C. 2.		
	8.	8.2.	EPV.3. B. 3.		
			EPV.3. B. 5.		

2.3.5. Elementos transversales.

La programación didáctica que se presenta, junto con la situación de aprendizaje, incluye todos los elementos transversales que marcan la normativa vigente, tanto a nivel estatal como autonómico. Estos elementos se integran de manera fluida en las actividades, metodologías, recursos y dinámicas que caracterizan el área de Artes Plásticas, Visuales y Audiovisuales, lo que favorece una formación integral y competencial para el alumnado. A continuación, se detallan los elementos transversales que se han seleccionado y cómo se concretan en la propuesta:

1. Educación en valores y convivencia: esta materia impulsa la cooperación, el respeto y la tolerancia a través de actividades grupales de creación artística. Aquí, la escucha activa, la negociación y el respeto por las ideas de los demás son fundamentales. Se utiliza la crítica artística dialogada como una herramienta para aprender a expresar opiniones de manera respetuosa y a valorar la diversidad creativa.
2. Igualdad de género: se abordan también referentes femeninos para la creación audiovisual evitando una visión sesgada del ámbito artístico. Además, se fomenta el uso de un lenguaje inclusivo y la distribución equitativa de roles en las actividades cooperativas, como dirección, diseño, edición e ilustración.
3. Educación para la ciudadanía democrática: a través del análisis de imágenes, audiovisuales y mensajes visuales en el entorno, los estudiantes desarrollan un pensamiento crítico que les permite identificar estereotipos, manipulación visual y discursos discriminatorios. Las actividades de debate ayudan a construir opiniones informadas y argumentadas, respetando los turnos y la diversidad de perspectivas.
4. Competencia digital y uso seguro de las TIC: la creación de moodboards y la pequeña instalación y la presentación de la SA requiere un manejo responsable de dispositivos y programas. Se trabaja en la protección de datos personales, la gestión ética de contenidos y el respeto a los derechos de autor, integrando programas y bancos de imágenes libres.
5. Educación para el desarrollo sostenible: la asignatura promueve el uso responsable de materiales físicos y digitales, utilizando materiales reciclados utilizando fomentando la creatividad. Se reflexiona sobre el impacto medioambiental.

6. **Expresión emocional y educación afectiva:** En esta Situación de Aprendizaje, crear una instalación artística sobre el mundo marino se transforma en un espacio donde los estudiantes pueden explorar y expresar sus emociones a través del arte. La temática del océano evoca sensaciones como la tranquilidad, la inmensidad, la vulnerabilidad o la inquietud ante la contaminación, permite que cada alumno se conecte de manera personal con la obra. Mediante la experimentación con colores, formas, texturas y volúmenes, los estudiantes identifican y representan sus propios sentimientos, aprendiendo a gestionarlos y comunicarlos de forma respetuosa. Así, la creación artística se convierte en un canal seguro para la autorreflexión y el desarrollo emocional, fortaleciendo la empatía hacia el entorno natural y hacia las experiencias emocionales de sus compañeros.
7. **Patrimonio cultural y artístico:** los estudiantes reflexionan sobre lo valioso que es el patrimonio natural de Andalucía, centrándose especialmente en sus mares y costas, que son una parte fundamental de nuestra identidad cultural. A través de actividades de observación, análisis y reinterpretación de obras, los alumnos aplican lo aprendido en el diseño de una instalación artística marina. Esto les ayuda a apreciar y proteger este legado. Así, la SA no solo fomenta habilidades artísticas, sino que también cultiva un sentido de pertenencia y una conciencia sobre el valor sociocultural y ambiental del patrimonio marino andaluz.
8. **Educación para la paz y los derechos humanos:** En esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes se embarcan en la creación de una instalación artística que explora el fascinante mundo marino. Su objetivo es reflexionar sobre el derecho a disfrutar de un medio ambiente saludable y la importancia de vivir en armonía con la naturaleza. A través del análisis de obras de arte, descubren cómo el arte puede ser una poderosa herramienta para señalar problemáticas sociales. Esta instalación tiene como propósito concienciar sobre la degradación de los ecosistemas marinos, fomentando valores como la responsabilidad, el respeto por la vida y el compromiso con un futuro sostenible.

2.4. Metodología

La metodología que se utiliza es una metodología activa, que sitúa al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, fomentando la participación, la reflexión, la colaboración y la construcción de conocimientos de manera significativa (Martínez, Pegalajar, y Burgos, 2023). Dentro de estas metodologías activas, la Metodología Basada en Proyectos

(ABP) se presenta como un enfoque idóneo para integrar aprendizaje, creatividad y aplicación práctica (Vallecillo, 2023). El ABP permite que los estudiantes desarrollen proyectos reales y significativos, trabajando de manera colaborativa, investigando, diseñando y produciendo un producto final que dé respuesta a un problema o necesidad concreta (Archilla-Segade, 2024). Además, este tipo de metodologías se presenta como una estrategia pedagógica activa donde los estudiantes trabajan en un proyecto que generalmente tiene un objetivo claro, real y significativo en el centro de su aprendizaje. En lugar de enfocarse solo en la transmisión de información, el ABP fomenta un aprendizaje más profundo, la autonomía de los alumnos, la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico (Archilla, 2024).

Cuando llevamos esta metodología al mundo de la educación artística, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) nos permite ver el arte no solo como un objeto de conocimiento o una experiencia estética, sino como una herramienta valiosa para la experimentación, la expresión, la reflexión y la investigación. Esto integra diversas disciplinas y lenguajes, ya sean visuales, conceptuales, sociales, éticos o ambientales (Salido, 2020). El uso del ABP aplicado a las artes, trae consigo ventajas pedagógicas muy importantes. Facilita un aprendizaje más profundo y contextualizado, permite que los estudiantes asuman roles activos y creativos, fomenta el trabajo colaborativo e inclusivo, y además ayuda a desarrollar habilidades transversales como la resolución de problemas, la metacognición, la sensibilidad estética y la conciencia social (Salido et al., 2023).

Por estas razones, mi planificación anual se basa en la metodología activa del ABP con un enfoque artístico. Esto me permite desarrollar proyectos reales, como la situación de aprendizaje que se determina en el proyecto, una instalación artística sobre el mundo marino, que combinan aprendizaje, creatividad, conciencia ambiental y valores sociales. De esta manera, promovemos un enfoque educativo moderno que se centra en las competencias, el pensamiento crítico y el compromiso con nuestro entorno (Vallecillo, 2023).

En la programación anual y la situación de aprendizaje se contemplan diferentes tipos de actividades que permiten un aprendizaje integral y significativo. Las actividades de desarrollo incluyen la investigación y el análisis de referentes, así como la experimentación con materiales y técnicas artísticas, fomentando la creatividad y la exploración. Las actividades de síntesis se centran en la creación de productos artísticos, como instalaciones o exposiciones, y en la presentación de los resultados junto con la reflexión grupal sobre el proceso. Por su

parte, las actividades de evaluación combinan la autoevaluación, la coevaluación y el uso de rúbricas, enfocándose en las competencias y criterios artísticos. Finalmente, las actividades complementarias abarcan talleres prácticos, visitas a exposiciones, el uso de recursos digitales y la participación en debates sobre temáticas relacionadas, como la sostenibilidad y la conciencia social.

2.5. Organización de los espacios de aprendizaje

La organización de los espacios de aprendizaje se determinará en el aula de arte del centro educativo. Un espacio de aprendizaje flexibles, diseñados para metodologías activas. Las aulas están dispuestas de tal manera que el mobiliario fomente la colaboración y el trabajo en equipo, con mesas y sillas móviles que permiten diversas configuraciones según la actividad, ya sea individual, en pareja o en grupos. Contamos con materiales generales como pizarras, proyectores, ordenadores y acceso a recursos digitales, además de estanterías llenas de material artístico como papeles, pinceles, pinturas, materiales reciclables y herramientas de diseño. También hay espacios específicos como laboratorios de tecnología y creatividad, áreas para la experimentación artística y rincones dedicados a la lectura o la investigación, que facilitan un aprendizaje activo, autónomo y contextualizado.

La SA sobre la instalación artística del mundo marino necesita diferentes espacios dependiendo de la fase en la que se encuentre la actividad. Las fases de investigación y planificación se llevan a cabo en un aula de trabajo colaborativo, donde hay mesas que se pueden agrupar, recursos digitales y material de consulta. La fase de creación se realiza en el taller de arte o laboratorio creativo, que cuenta con materiales plásticos, herramientas de construcción, buena iluminación y espacio suficiente para montar la instalación. Para la exposición y presentación de los resultados, se utilizará un espacio amplio y flexible que permita la circulación de alumnos y visitantes, facilitando así la interacción con la obra. Estas configuraciones están diseñadas para atender la diversidad de actividades propuestas, asegurando que cada estudiante pueda participar activamente según sus intereses y necesidades.

2.6. Distribución del tiempo

La estructura temporal diseñada para esta programación didáctica está organizada de manera anual, lo que asegura que los contenidos y conocimientos de la materia de Educación Plástica,

Visual y Audiovisual para 3º de Educación Secundaria Obligatoria se distribuyan de forma coherente, progresiva y equilibrada. Para facilitar una planificación clara y práctica, se detalla en qué momento del curso se llevarán a cabo cada una de las Situaciones de Aprendizaje previstas, así como el momento exacto en que se implementará la situación de aprendizaje diseñada para esta programación. Para ello, se ha tenido en cuenta el calendario escolar oficial establecido por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, así como el horario lectivo semanal asignado al área. Esta planificación también responde a la necesidad de garantizar un ritmo adecuado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, organizando las actividades didácticas de manera que se disponga del tiempo necesario para desarrollar proyectos, adquirir conocimientos, realizar producciones artísticas y trabajar en competencias.

Se presenta una tabla de temporalización que organiza las distintas situaciones de aprendizaje a lo largo de los tres trimestres del curso. En ella, se detallan los bloques de contenido y los saberes básicos involucrados, además del número estimado de sesiones necesarias para llevarlas a cabo.

Tabla 8: *Tabla de temporalización.*

Educación Plástica, Visual y Audiovisual en tercero de Educación Secundaria Obligatoria (ESO)			
Trimestre	Situación de aprendizaje	Bloque de contenido	Número de sesiones
Primero	SA01. Introducción al arte cultura visual	Bloque A (3A1, 3A2) y Bloque B (3B1)	6
Primero	SA02. Fundamentos del lenguaje visual	Bloque B (3B1,3B2, 3B3, 3B4,3B5)	7
Primero	SA03. Expresión artística y gráfico plástica	Bloque C (3C1,3C2)	8
Segundo	SA04. Dibujo técnico básico aplicado al diseño	Bloque E (3E1,3E2)	8
Segundo	SA05. Composición y color: el arte del diseño gráfico.	Bloque B (3B1,3B5)	7
Segundo	SA06. Interpretación del arte y patrimonio andaluz	Bloque A (3A1, 3A2)	6
Segundo	SA07. Mundo marino, instalación artística	Bloque A (3A1) Bloque B (3B3,3B5) y Bloque C (3C1,3C2)	8
Tercero	SA08. Iniciación al audiovisual guion y storyboard	Bloque D (3D1, 3D2)	8
Tercero	SA09. Edición básica de vídeo	Bloque D (D2), Bloque B (3B3, 3B5) y Bloque C (3C1,3C2)	7
Tercero	SA10. Autorretrato creativo multidisciplinar	Bloque A (3A1,3A2) Bloque B (3B1,3B5) Bloque C (3C1,3C2) y Bloque E (3E4)	7

Fuente: elaboración propia, 2025. (La información de la columna bloque de contenido, es proporcionada del Real Decreto 104/2023.

Seguidamente, se presenta un cronograma detallado que corresponde a la situación de aprendizaje elegida. En este cronograma, se especifica el número total de sesiones, su orden y las actividades o contenidos clave que se abordarán en cada una de ellas.

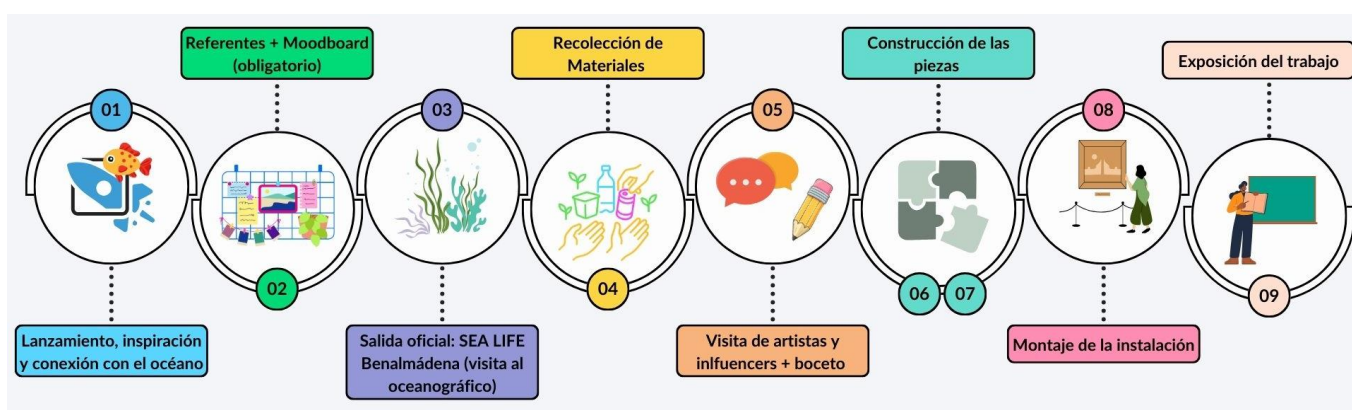
Tabla 9. Cronograma detallado SA07. Mundo marino, instalación artística.

Sesiones	Semana 01	Semana 02	Semana 03	Semana 04	Semana 05
01	Actividad 1				
02	Actividad 2				
03		Actividad 3			
04		Actividad 4			
05			Actividad 5		
06			Actividad 6		
07				Actividad 6	
08				Actividad 7	
09					Actividad 8

Fuente: elaboración propia, 2025.

A continuación, la imagen ilustra el itinerario de aprendizaje de la SA, ofreciendo un resumen visual de lo que se abordará en cada sesión. Gracias a esta secuencia, los estudiantes pueden captar de un vistazo las diferentes fases del proceso y el recorrido que seguirán, desde las primeras actividades hasta la creación y presentación final.

Figura 1. Itinerario de aprendizaje.



Fuente: elaboración propia, 2025.

2.7. Selección y organización de los recursos y materiales

En línea con el diseño de la programación anual, se utilizarán recursos y materiales que apoyen el desarrollo de competencias en los estudiantes, fomenten aprendizajes significativos y permitan la creación de productos finales relacionados con su entorno. La selección de estos

recursos se basa en criterios de accesibilidad, sostenibilidad, funcionalidad pedagógica y alineación con los objetivos de la Situación de Aprendizaje (SA).

Tabla 10. *Recursos y materiales generales y SA.*

Recursos y materiales generales para la programación anual.	Recursos y materiales específicos para la SA “Mundo marino, Instalación artística”.
<p>Recursos digitales: vídeos educativos, proyector, pizarra digital, tabletas o dispositivos de los estudiantes, banco de imágenes libres y repositorios digitales del centro.</p> <p>Recursos impresos: cuadernos de trabajo, guías, fichas de observación, rúbricas y plantillas para la evaluación.</p> <p>Recursos del entorno: visitas a espacios culturales o científicos, colaboraciones con agentes externos, materiales reciclables generados en el centro, y espacios naturales o patios escolares.</p> <p>Materiales básicos de aula: cartulinas, tijeras, pegamento, rotuladores, pinturas, reglas, cuerdas, cintas adhesivas y papeles variados.</p> <p>Materiales audiovisuales: cámaras o dispositivos móviles autorizados para registrar fotos o vídeos.</p>	<p>Cuadernos y material de dibujo: cuaderno de observación, cuaderno de artista, lápices y material de trabajo.</p> <p>Material digital: ordenadores, cámaras, dispositivos fotográficos autorizados y proyector.</p> <p>Organización y seguridad: cajas, bolsas, guantes y bolsas para residuos permitidos.</p> <p>Material reciclado del entorno: plásticos, cartones, papeles, envases, cuerdas, tapas, redes, etc.</p> <p>Materiales para color y relieve: pinturas, tintes, colorantes, alambres, telas y plásticos flexibles.</p> <p>Herramientas básicas: tijeras, grapadoras, cortadores, silicona caliente, cintas y adhesivos.</p> <p>Sistemas de sujeción y soporte: hilos, ganchos, adhesivos especiales, paneles, cartones rígidos y estructuras ligeras.</p>

Fuente: elaboración propia, 2025.

2.8. Atención a la diversidad

La atención a la diversidad constituye un principio fundamental del sistema educativo, recogido en la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020), que establece la obligación de garantizar una educación inclusiva y equitativa, adaptada a las características, ritmos y necesidades del alumnado. Asimismo, las normativas autonómicas, en materia de inclusión, atención educativa personalizada y diseños universales, que refuerzan la necesidad de planificar medidas ordinarias y extraordinarias que aseguren la participación, el acceso y el aprendizaje de todos los estudiantes en igualdad de oportunidades.

En coherencia con dichos principios, la presente programación incorpora medidas inclusivas basadas en los fundamentos del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), asegurando múltiples formas de representación, acción y expresión, y motivación, de manera que cada estudiante pueda acceder a los contenidos y demostrar sus aprendizajes según sus características individuales.

2.8.1. Medidas generales de atención a la diversidad aplicables a todo el grupo-clase

Se integran medidas ordinarias que se aplican de forma preventiva y universal:

Tabla 11. Medidas generales.

Medidas metodológicas
<ul style="list-style-type: none"> - Diversificación de estrategias didácticas: aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje experiencial y uso de referentes visuales. - Secuenciación de tareas con distintos niveles de complejidad. - Andamiajes como guías, plantillas, ejemplos visuales y modelos graduados. - Ritmos diferenciados: tiempos flexibles dentro de la construcción artística y las tareas de documentación.
Medidas organizativas
<ul style="list-style-type: none"> - Agrupamientos heterogéneos que faciliten apoyo entre iguales. - Espacios versátiles: aula, patios, SEA LIFE, zonas de taller y espacios de exposición. - Rincón de materiales accesible para favorecer la autonomía creativa.
Medidas de acceso al aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> - Uso de materiales manipulativos y apoyos visuales para facilitar la comprensión. - Posibilidad de emplear dispositivos electrónicos para registrar, documentar y presentar información. - Adaptación del volumen de tareas cuando sea necesario sin afectar a los criterios de evaluación.

Fuente: elaboración propia a partir del LOMLOE.

2.8.2. Medidas específicas de atención a la diversidad (DUA) aplicadas a la SA “Mundo marino, instalación artística”.

En la situación de aprendizaje se incorporan medidas concretas:

Tabla 12. Medidas SA.

Múltiples formas de representación.
Paneles con pictogramas para instrucciones básicas.
Vídeos y fotografías tomadas en SEA LIFE como apoyo visual permanente.
Múltiples formas de acción y expresión.
Opciones variadas de presentación: moodboard físico o digital, prototipos manuales o digitales, maquetas, estructuras flexibles, presentaciones orales apoyadas en imágenes.
Evaluación flexible mediante rúbricas que priorizan procesos y no solo la destreza técnica.
Posibilidad de realizar bocetos simplificados o maquetas básicas para alumnos con dificultades motrices o de planificación.
Múltiples formas de implicación y motivación.
Tareas vinculadas al entorno cercano y a experiencias reales (salidas, visita de artistas, exposición final).
Roles diferenciados dentro de los grupos: coordinador, documentalista, diseñador, responsable de materiales, etc., ajustados a fortalezas individuales.
Espacios de elección en materiales, técnicas y formas expresivas.

Fuente: elaboración propia a partir del LOMLOE.

2.8.3. Caso concreto de atención a la diversidad

En el grupo-clase existe un alumno/a (A.R.M.) identificado en la contextualización como alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH, tipo combinado) y

dificultades de planificación y autorregulación, con informe de necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE).

Tabla 13. Informe individualizado.

INFORME INDIVIDUALIZADO PARA LA RESPUESTA EDUCATIVA DEL ALUMNO/A
Nombre y apellidos: A.R.M. (<i>nombre ficticio</i>) Etapa / Nivel: 3º ESO. Tutor/a: -
CÓMO ES Y CÓMO SE VE A SÍ MISMO/A
El alumno A.R.M. se caracteriza por ser sociable y creativo, con un gran interés por las actividades manipulativas y artísticas. A veces se ve a sí mismo como “alguien que no logra organizarse”, lo que puede afectar su autoconfianza. Sin embargo, se siente muy motivado cuando participa en actividades prácticas y dinámicas, especialmente aquellas que tienen un propósito real y que involucran movimiento, experimentación o el uso de dispositivos digitales.
APRENDIZAJE
¿QUÉ SABE?
El alumno muestra un buen nivel de competencia en contenidos visuales y plásticos. Reconoce colores, formas y texturas con gran precisión, identifica patrones en su entorno y tiene la habilidad de hacer conexiones visuales entre obras de arte y sus propias creaciones. Además, comprende conceptos básicos sobre el ecosistema marino, identifica problemas ambientales y es capaz de aportar ideas originales durante las sesiones de lluvia de ideas. También tiene un sólido conocimiento previo sobre reciclaje y reutilización.
¿CÓMO APRENDE?
Muestra un estilo de aprendizaje que se potencia especialmente a través de experiencias prácticas, apoyos visuales, esquemas, instrucciones desglosadas y tareas que ofrezcan una variedad sensorial. Mantiene mejor la atención cuando trabaja en grupos reducidos o cuando asume roles definidos dentro de ellos. Presenta dificultades con la planificación, para mantener la atención durante períodos prolongados y en la gestión del tiempo, por lo que necesita anticipación, pasos claros y un acompañamiento gradual. El uso de tecnología, como fotos, vídeos y plantillas digitales, ayuda a mejorar la organización.
PARTICIPACIÓN
EN LAS ACTIVIDADES DENTRO DEL GRUPO
Participa de manera activa cuando la tarea es práctica y colaborativa. Se involucra en discusiones creativas y aporta ideas frescas. Sin embargo, a veces interrumpe a sus compañeros o se distrae de la actividad, lo que hace que necesite recordatorios visuales y un poco de refuerzo positivo. Le gusta tener un rol específico, ya sea como documentalista, encargado de materiales o fotógrafo autorizado.
EN LAS ACTIVIDADES EN EL CENTRO
En espacios amplios o cambiantes, como patios o salas de plástica, se muestra más disperso, aunque esta movilidad le resulta estimulante. Se beneficia de instrucciones cortas, claras y repetidas, así como de una delimitación visual del espacio de trabajo.
EN LAS ACTIVIDADES FUERA DEL CENTRO
Durante las salidas, muestra una gran motivación y curiosidad. Requiere supervisión mientras se desplaza y necesita apoyo para completar su cuaderno de observación. Las actividades al aire libre fomentan su participación, siempre que estén bien organizadas en tiempos y pasos.
PRESENCIA O ACCESO
El alumno accede sin problemas al currículo siempre que se implementen medidas adaptadas a su perfil atencional: apoyos visuales constantes, tiempos flexibles, desdoblamiento de tareas, instrucciones claras y guía en la planificación. Su presencia en el aula es activa y participa de manera entusiasta en las dinámicas cooperativas. Necesita una organización adicional de materiales, secuencias de trabajo simplificadas y el uso de herramientas digitales como apoyo.

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 14. Necesidades y respuesta educativa.

NECESIDADES DEL ALUMNO/A	RESPUESTA EDUCATIVA
Necesidad de anticipación y estructura clara.	Entrega de agendas visuales, esquemas paso a paso, instrucciones breves y repetidas, y un panel visible que muestra "qué toca ahora" y "qué viene después".
Dificultades de atención sostenida.	Dividir tareas extensas en partes más pequeñas, alternar entre actividades cortas, programar micro descansos, y utilizar recordatorios tanto visuales como verbales.
Dificultades de organización y manejo de materiales.	Caja personal de materiales; apoyo inicial del docente para preparar el espacio; checklist de materiales; rol específico dentro del grupo.
Necesidad de guía en la planificación.	Plantillas para la planificación (desde el boceto hasta el prototipo y la pieza final); supervisión regular; y el uso de un temporizador visual.
Necesidad de reforzar su autoconcepto académico.	Refuerzos positivos inmediatos; valoración del proceso y roles de responsabilidad adaptados a sus fortalezas
Necesidad de mantener la motivación.	Actividades que sean prácticas, visuales y cooperativas, además de estar alineadas con su interés por el océano; selección de materiales; y fomentar la creatividad personal.
Necesidad de regulación conductual.	Establecer rutinas claras al inicio y al final de cada sesión; utilizar normas visuales; proporcionar retroalimentación calmada y frecuente; implementar estrategias de autocontrol guiadas.

Fuente: elaboración propia a partir del Real Decreto 104/2023.

2.9. Evaluación

La evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje se concibe como un elemento continuo y formativo que guía tanto la práctica del docente como el avance del alumnado.

Dependiendo del momento, se pueden identificar tres modalidades clave: la evaluación inicial, que ayuda a conocer los conocimientos previos y las necesidades del alumnado antes de iniciar una unidad; la evaluación continua, que acompaña el proceso y facilita la toma de decisiones para mejorar el aprendizaje; y la evaluación final, que establece el grado de logro de los objetivos al concluir la propuesta didáctica (Zabala y Arnau, 2010).

Además, según quién realice la evaluación, esta puede ser heteroevaluación, cuando el docente valora el desempeño del alumnado; coevaluación, cuando los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros; y autoevaluación, cuando el propio alumnado reflexiona sobre su aprendizaje, promoviendo así la autonomía y la autorregulación (López, 2012)

2.9.1. Abordaje de la evaluación en la SA.

El abordaje de evaluación en la situación de aprendizaje diseñada. Consiste en varias fases.

- Evaluación inicial: se realizará a través de un debate guiado y una autoevaluación diagnóstica. El objetivo es identificar los conocimientos previos, intereses y expectativas del alumnado.

- Evaluación continua: se llevará a cabo mediante el cuaderno de campo, donde cada estudiante registrará anotaciones y dibujos individuales que evidencien su proceso de aprendizaje, observaciones y reflexiones personales. Además, se evaluará el interés y la dedicación en las diferentes sesiones del proyecto.
- Evaluación final: consistirá en una presentación grupal, según corresponda. La valoración incluirá.
 - Heteroevaluación, utilizando una rúbrica establecida.
 - Coevaluación, en la que los compañeros votarán su trabajo favorito y explicarán el porqué.
 - Autoevaluación, mediante una lista de cotejo que permitirá reflexionar sobre el desempeño propio.

A continuación, podemos observar una tabla que muestra la evaluación que se realiza en las dos sesiones indicadas.

Tabla 15. Evaluación.

SESIÓN / ACTIVIDAD	OBJETIVO DE LA SESIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (ANEXO II)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE (FORMATIVO)	ACTIVIDADES Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (SUMATIVO)	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	VALOR EN LA SA
Sesión 1, Lanzamiento, inspiración y conexión con el océano	Presentar el proyecto, activar conocimientos previos y despertar interés por el mundo marino.	1.1, 6.1, 6.2	Presentación del proyecto. Visualización del patrimonio natural andaluz, y la problemática medioambiental que afecta a la vida marina. Visualización de artistas que trabajan materiales reciclados. Lluvia de ideas sobre el mar Formación de grupos y roles.	Participación en debate inicial. Registro de ideas sobre el mar y valores.	Lista de cotejo participación.	5%
Sesión 09. Exposición del trabajo	Presentar la instalación y reflexionar sobre el aprendizaje.	5.2, 6.2, 8.2	Presentación mediante una presentación digital conteniendo todo el proceso de la actividad conjunto con una reflexión. Autoevaluación y coevaluación.	Presentación pública. Reflexión escrita. Autoevaluación y coevaluación.	Rúbrica del proyecto.	90%

Fuente: elaboración propia, 2025.

Un ejemplo de los instrumentos de evaluación.

- Lista de cotejo. Sesión inicial.01.

La siguiente lista de cotejo corresponde a la sesión 01, y permitiendo valorar la participación inicial del alumnado, los conocimientos previos y la conexión con el tema del proyecto.

Tabla 16. Lista de cotejo.

Nombre del estudiante: _____ Fecha: _____			
Indicadores de logro. Marca Sí o No según el desempeño del alumno durante la sesión.			
Nº	ÍTEM DE EVALUACIÓN	Sí	No
1	Participa de manera activa en el debate inicial sobre el océano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Expresa conocimientos previos o ideas relacionadas con el mundo marino.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Muestra interés y atención durante la presentación del proyecto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Observa atentamente las imágenes y vídeos sobre el patrimonio natural andaluz y la problemática ambiental.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Participa en la lluvia de ideas aportando ideas, palabras o conceptos sobre el mar y los valores asociados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Registra en su cuaderno de campo ideas, palabras clave o dibujos relacionados con el océano.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Muestra respeto por las opiniones de los compañeros durante la conversación.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Se integra adecuadamente en su grupo y comprende el rol asignado .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
OBSERVACIONES DEL TUTOR			
-			

Fuente: elaboración propia, 2025.

- Rúbrica final del proyecto. Sesión final 09.

A continuación, se puede observar la rúbrica final para la Sesión 09, que tiene como objetivo evaluar de manera integral el producto final del proyecto y el aprendizaje que han alcanzado los estudiantes.

Tabla 17. Sistema de evaluación final. Rúbrica.

Sesión / Producto	Criterios asociados	Indicadores de Evaluación	1 – Inicial	2 – Suficiente	3 – Notable	4 – Excelente	Peso
Sesión 02. Moodboard	2.2, 4.2, 5.1	Selección de referentes, composición visual, coherencia del moodboard.	Moodboard incompleto o incoherente.	Moodboard simple, poco organizado.	Moodboard claro con referencias adecuadas.	Moodboard muy completo, coherente y personal.	10%
Sesión 03. Cuaderno de campo (SEA LIFE)	1.1, 2.2, 4.1, 6.3	Observaciones del ecosistema marino, reflexiones, integración con moodboard.	Registros mínimos o irrelevantes.	Observaciones superficiales; integración limitada.	Observaciones claras; integración adecuada.	Observaciones detalladas; reflexiones profundas; excelente integración.	10%
Sesión 4 – Materiales e ideas iniciales	4.2, 5.2, 5.3	Recolección, fotos, ideas y debate en grupo.	Aporta poco; sin registro.	Materiales básicos; ideas poco desarrolladas.	Materiales adecuados; ideas claras.	Recopilación excelente; ideas creativas y argumentadas.	10%
Sesión 5 – Boceto final	4.2, 5.1, 5.3	Bocetos individuales y selección grupal.	Bocetos mínimos o confusos.	Bocetos simples o poco definidos.	Bocetos claros y adecuados.	Bocetos detallados, funcionales, justificados.	10%
Sesiones 6/7 – Piezas finales	2.3, 4.2, 5.1, 5.2	Creatividad, técnica, acabado, coherencia con el diseño.	Piezas incompletas o mal acabadas.	Piezas simples; participación irregular.	Piezas bien logradas y funcionales.	Piezas creativas, cuidadosamente ejecutadas y coherentes.	10%
Sesión 8 – Montaje de la instalación	3.3, 7.2, 8.2	Trabajo en equipo, colaboración, montaje final.	Participación nula o escasa.	Participación limitada; necesita supervisión.	Participación adecuada y constante.	Participación activa; resolución de problemas; excelente actitud.	10%
Sesión 9 – Presentación digital	5.2, 6.2, 8.2	Claridad, organización, documentación del proceso.	Presentación muy pobre o ausente.	Presentación simple o incompleta.	Presentación clara y bien organizada.	Presentación muy completa, estética y detallada.	10%
Sesión 9 – Exposición oral	5.2, 6.2, 8.2	Claridad, comunicación, justificación del proceso.	Exposición confusa o sin preparación.	Exposición poco clara o breve.	Exposición clara y adecuada.	Exposición excelente, argumentada y reflexiva.	10%
Sesión 9 – Reflexión final + Auto/Co-evaluación	5.2, 6.2, 8.2	Profundidad de la reflexión, sinceridad en autoevaluación y coevaluación.	Reflexión mínima; evaluación superficial.	Reflexión breve; autoevaluación básica.	Reflexión clara; evaluación coherente.	Reflexión profunda y crítica; evaluación honesta y razonada.	10%

Fuente: elaboración propia, 2025.

2.10. Situación de aprendizaje/ unidad de trabajo

La situación de aprendizaje que se presenta se integra dentro de la programación anual y se ha diseñado con el objetivo de desarrollar en los estudiantes los conocimientos básicos, las competencias y los criterios de evaluación que establece la normativa vigente para la materia. Esta propuesta se presenta como un proyecto interdisciplinario que busca fomentar la creatividad, la conciencia ambiental y la investigación artística, centrándose en el estudio del ecosistema marino y en la creación de una instalación artística colectiva.

En línea con lo que se ha establecido en la programación, la situación de aprendizaje desarrollada en este proyecto detalla los objetivos de aprendizaje, los saberes básicos implicados, los criterios de evaluación, las competencias clave y específicas, así como los elementos transversales que se abordarán de manera integrada. Para garantizar la claridad y la coherencia curricular, todos estos elementos se presentan organizados en una tabla resumen, siguiendo los modelos propuestos en el apartado 2.8 de las instrucciones institucionales.

Además, se detallan las actividades que forman parte de la secuencia didáctica, explicando su propósito, cómo contribuyen al desarrollo de los conocimientos básicos y su función dentro del proyecto. Cada sesión se ha organizado teniendo en cuenta las etapas de motivación, exploración, desarrollo, creación y síntesis, utilizando metodologías activas que ponen al alumnado en el centro del proceso.

Acto seguido, se visualizan las tablas que resumen de manera clara la estructura por sesiones/actividades de la SA de la programación anual.

Tabla 18. Actividad 01.

SESIÓN 01/ ACTIVIDAD 01 “Lanzamiento e inspiración: conexión con el océano”.			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Motivación, activación de conocimientos previos e inspiración artística		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> > Introducir el proyecto y la instalación artística > Investigar y analizar información sobre los ecosistemas marinos y problemas medioambientales. 			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
1 sesión (60 mint.)	Aula de arte.	Pequeños grupos de cuatro.	Proyector, cuaderno de artista y pizarra.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			COMPETENCIAS CLAVE
Presentación del proyecto. Visualización de instalaciones artísticas ambientales. Lluvia de ideas sobre el mar. Formación de grupo y roles. Debate.			CCL, CPSAA, CC, CCEC.
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	Observación directa.		
MOMENTO	Inicial		
AGENTE	Docente		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: LISTA DE COTEJO.			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
1, 6	EVP.3. A.1,	1.1, 6.1,	Participa en debate inicial; registra ideas en cuaderno; integra valores en las aportaciones.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Educación en valores y convivencia, educación para la ciudadanía y igualdad de género (participación equitativa y lenguaje inclusivo)			

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 19. Actividad 02.

SESIÓN 02/ ACTIVIDAD 02 “Referentes y Moodboard”			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Análisis artístico y diseño conceptual		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> > Experimentar con diversas técnicas y materiales artísticos 			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
60	Aula de arte	Individual y grupos de cuatro.	Ordenador, cuaderno de artista, material escolar (lápices, goma, rotuladores, etc)
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			COMPETENCIAS CLAVE
Análisis de referentes; selección visual; elaboración del moodboard.			CCL, CD, CCEC, CPSAA, CC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	REVISIÓN MOODBOARD Y BOCETO		
MOMENTO	PROCESO		
AGENTE	DOCENTE		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: RUBRICA FINAL			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
2, 4, 5	EPV.3. B.3, EPV.3. B.5, EPV.3.C.1, EPV.3.C.2	2.2, 2.3, 4.1, 4.2, 5.1	Moodboard coherente.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Igualdad de género, educación en valores y convivencia, pensamiento crítico ante imágenes y educación para la ciudadanía democrática.			

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 20. Actividad 03.

SESIÓN 03/ ACTIVIDAD 03 “Salida SEA LIFE “			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Actividad experiencial, observación del entorno		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
- Observar, identificar y registrar para la creatividad.			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
1 sesión	Externo al colegio (SEA LIFE Benalmádena)	-	Cuaderno de observación, cámara autorizada,
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		COMPETENCIAS CLAVE	
Observación guiada, toma de fotografías, identificación de biodiversidad amenazada.		STEM, CCEC, CC, CPAA	
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	-		
MOMENTO	-		
AGENTE	-		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Rubrica final			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
2, 4, 6	EPV.3.B.3, EPV.3.C.1	2.2, 4.1, 4.2, 6.2,	Registros detallados en cuaderno, fotos autorizadas, propuesta de inclusión en moodboard.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Educación para la ciudadanía democrática., educación en valores y convivencia e igualdad de género.			

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 21. Actividad 04.

SESIÓN 04/ ACTIVIDAD 04 “Recolección de materiales”.			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Recolección responsable, iniciación al diseño.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
> Experimentar con diversas técnicas y materiales artísticos.			
> Desarrollar habilidades para presentar y comunicar artísticamente.			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
1 sesión.	Patio y Aula de arte.	Grupos de cuatro	Guantes, bolsas, mesas de clasificación, cámara, cuaderno.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		COMPETENCIAS CLAVE	
Salida por patios para recolectar materiales, reflexión guiada, clasificación y documentación fotográfica, inicio de boceto.		CE, CPSAA, CCEC, CD	
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	-		
MOMENTO	-		
AGENTE	-		
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN: Rubrica final			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
5, 7	EPV.3.C.1 y EPV.3.C.2.	5.1; 5.2; 5.3; 7.2	Clasificación correcta de materiales Y registro fotográfico.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Educación en valores y convivencia, ciudadanía democrática y igualdad de género.			

Fuente: elaboración propia, 2025

Tabla 22. Actividad 05.

SESIÓN 05/ ACTIVIDAD 05 "Visita de artistas y boceto"			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Expositiva y práctica artística.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> > Experimentar con diversas técnicas y materiales artísticos. > Desarrollar habilidades para presentar y comunicar artísticamente. > Planificar y diseñar un proyecto artístico en grupo. 			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
1 sesión	Aula de arte	Grupos de cuatro	Material reciclado, muestras, herramientas básicas.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			COMPETENCIAS CLAVE
Charla de artistas invitados y realización del boceto.			CCEC, CPSAA, CE
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	-		
MOMENTO	-		
AGENTE	-		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Rubrica final			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
4 y 5	EPV.3.C.1, EPV.3.C.2 y EPV.3.B.5	4.1, 4.2, 5.1, 5.2 y 5.3	Boceto final justificado; pruebas de materiales; adaptación de técnicas según función.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Igualdad de género, educación para la ciudadanía democrática y educación en valores y convivencia.			

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 23. Actividad 06.

SESIÓN 06 y 07/ ACTIVIDAD 06 "Construcción de las piezas finales"			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Producción artística tridimensional.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> > Experimentar con diversas técnicas y materiales artísticos. > Desarrollar habilidades para presentar y comunicar artísticamente. > Planificar y diseñar un proyecto artístico en grupo. 			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
2 sesiones	Aula de arte	Grupo de cuatro	Pinturas, herramientas, materiales reciclados, adhesivos, estructuras, etc.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD			COMPETENCIAS CLAVE
Construcción de los elementos marinos, aplicación de técnicas y acabados.			CE, CPSAA, CCEC
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	-		
MOMENTO	-		
AGENTE	-		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Rubrica final			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
5, 7 y 8	EPV.3.C.2, EPV.3.B.3 y EPV.3.B.5	5.2, 5.3, 7.2 y 8.2	Piezas con estructura funcional, coherencia con boceto, acabado y estabilidad y trabajo cooperativo.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Trabajo cooperativo y convivencia, igualdad de género y ciudadanía democrática.			

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 24. Actividad 07.

SESIÓN 08/ ACTIVIDAD 07 “Montaje de la instalación”			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Organización del espacio expositivo y comunicación.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> > Experimentar con diversas técnicas y materiales artísticos. > Desarrollar habilidades para presentar y comunicar artísticamente. > Planificar y diseñar un proyecto artístico en grupo. 			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
1 sesión	Espacio expositivo del centro	Grupos de cuatro personas.	Ganchos, cuerdas, paneles, carteles, material de presentación, luces led, etc.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		COMPETENCIAS CLAVE	
Colocar piezas en el espacio.		CCEC, CPSAA, CCL	
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	-		
MOMENTO	-		
AGENTE	-		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Rubrica final.			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
3, 7 y 8	EPV.3.B.5, EPV.3.D.2	EPV.3.D.1 y 3.3; 7.2; 8.2	Orden del montaje y coherencia espacial.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Educación en valores y convivencia, ciudadanía democrática e igualdad de género.			

Fuente: elaboración propia, 2025.

Tabla 25. Actividad 08.

SESIÓN 09/ ACTIVIDAD 08 “Exposición final”.			
TIPOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD	Presentación pública.		
OBJETIVOS DIDÁCTICOS			
<ul style="list-style-type: none"> > Reflexionar y evaluar el proceso creativo. 			
TIEMPO ESTIMADO	ESPACIOS	AGRUPAMIENTO	RECURSOS
1 sesión	Aula de arte.	Grupo de cuatro	Proyector.
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD		COMPETENCIAS CLAVE	
Presentación de cada grupo, autoevaluación y coevaluación.		CCL, CCEC, CE, CPSAA	
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE			
PROCEDIMIENTO	Autoevaluación, coevaluación y rúbrica docente.		
MOMENTO	Final.		
AGENTE	Alumnado y docente.		
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: Rubrica. Votación al mejor diseño.			
C. ESPECÍFICA	SABERES BÁSICOS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	INDICADOR DE LOGRO
5, 6 y 8	EPV.3. B. 3, EPV.3. C. 1 y EPV.3. C.2	5.2, 6.2 y 8.2.	Presentación clara; justificación del proceso; reflexión crítica.
ELEMENTOS TRANSVERSALES			
Educación para la ciudadanía democrática, pensamiento crítico frente a la propia producción y la ajena, igualdad de género y convivencia y respeto.			

Fuente: elaboración propia, 2025.

2.11. Evaluación de la Programación didáctica

La evaluación de la programación didáctica es clave para asegurar la calidad educativa, ya que nos ayuda a verificar si estamos cumpliendo con los objetivos, reconocer lo que se ha hecho bien y detectar áreas que necesitan mejoras. Este proceso fomenta una práctica docente más reflexiva y efectiva (Cárcamo, 2021). Evaluar la práctica docente también significa examinar la adecuación de las metodologías, los recursos, la organización y la atención a la diversidad, garantizando así una enseñanza flexible y en constante mejora (Castillo de Salom, 2014). Además, es fundamental considerar la viabilidad real de la situación de aprendizaje, teniendo en cuenta los recursos, el tiempo y las características del alumnado para asegurar un desarrollo adecuado. En este sentido, el análisis DAFO proporciona una visión integral que facilita la toma de decisiones informadas para optimizar la propuesta (Cárcamo, 2021).

Tabla 26. DAFO.

DAFO	
Debilidades <ul style="list-style-type: none"> > Diferentes ritmos de trabajo. > Necesidad de supervisión constante en cooperativo. > Poca experiencia en técnicas tridimensionales. > Gestión limitada del espacio y materiales voluminosos. 	Amenazas <ul style="list-style-type: none"> > Espacios limitados en el centro. > Material reciclado dependiente de disponibilidad externa. > Interferencias
Fortalezas <ul style="list-style-type: none"> > Alta motivación del alumnado. > Metodologías activas (ABP, DUA, cooperativo). > Uso creativo de materiales reciclados. > Conexión con intereses del alumnado y ODS. 	Oportunidades <ul style="list-style-type: none"> > Colaboración con instituciones culturales. > Iniciativas locales sobre sostenibilidad. > Posibilidad de exponer en el centro. > Interés del profesorado por metodologías activas con actividades del centro. > Desigual implicación del alumnado en cooperativo.

Fuente: elaboración propia, 2025.

El análisis DAFO revela que la situación de aprendizaje es viable y pedagógicamente adecuada, siempre que se maneje el tiempo de manera flexible, se organicen los recursos con anticipación y se establezcan mecanismos de apoyo y seguimiento para los estudiantes que necesiten más acompañamiento. Las fortalezas y oportunidades claramente superan las debilidades y amenazas, lo que demuestra que la propuesta es relevante, motivadora y está alineada con las necesidades educativas actuales. Así, la evaluación de la programación didáctica no termina con la entrega del documento, sino que es un proceso continuo que permitirá ajustar, ampliar y perfeccionar la propuesta. Esta reflexión docente será clave para

su futura implementación en el aula y para garantizar que el proyecto “Sostenibilidad y Arte” mantenga su carácter inclusivo, creativo y transformador.

A continuación, se presenta un análisis CAME que complementa al DAFO, ya que propone estrategias orientadas a enriquecer y fortalecer la programación didáctica. A partir de las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades identificadas, se establecen las siguientes acciones de mejora.

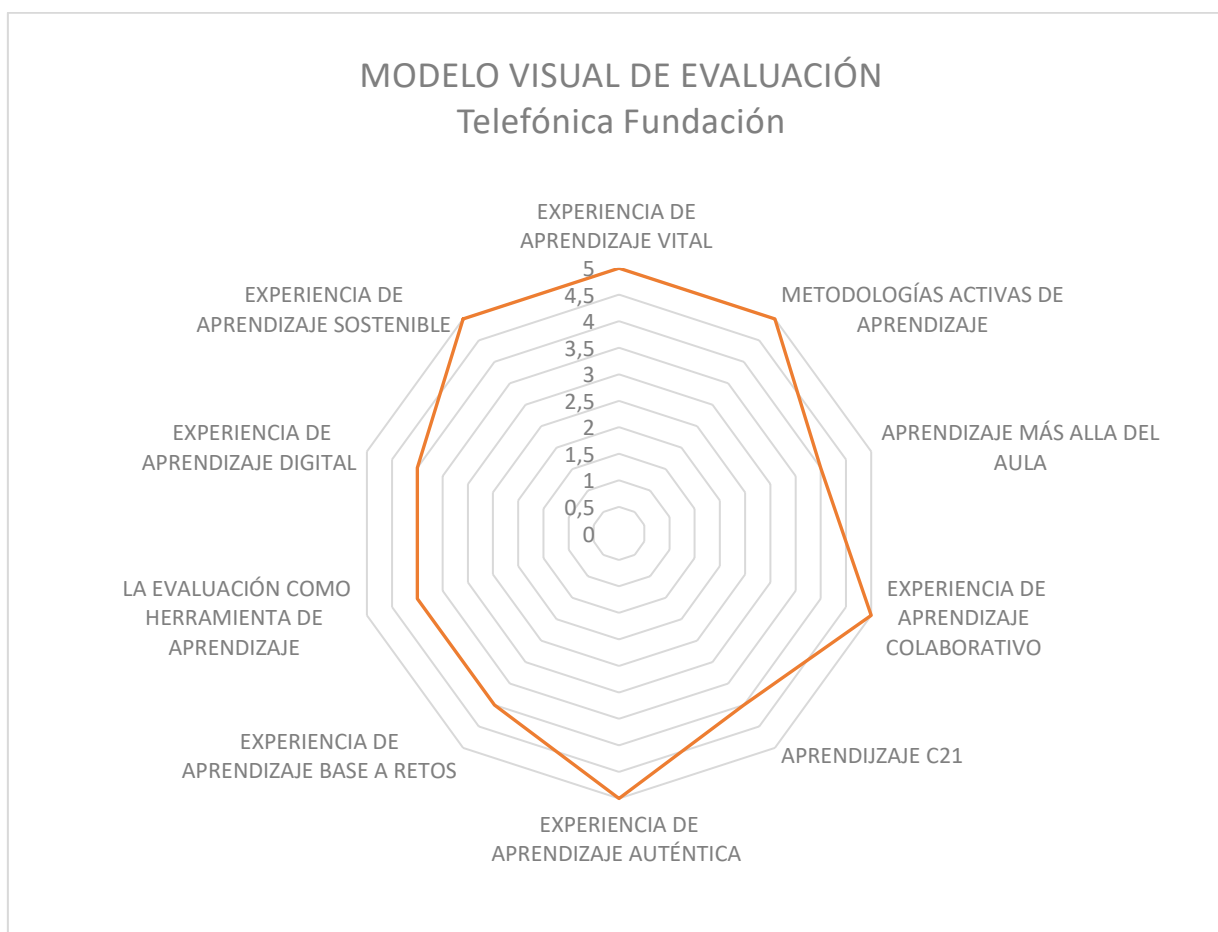
Tabla 27. CAME.

CAME	
CORREGIR	AFRONTAR
Graduar tareas y roles según ritmos.	> Adaptar tamaño de la instalación o modularla.
Mayor autonomía mediante rúbricas y coevaluación.	> Campaña previa de recogida de materiales.
Sesión previa para practicar técnicas 3D.	> Coordinar calendario con el centro.
Organización de un espacio fijo para materiales.	> Incorporar roles activos para reforzar implicación.
MANTENER	EXPLORAR
> Mantener actividades motivadoras y visuales.	> Establecer contactos con museos y entidades.
> Continuar con ABP y dinámicas cooperativas.	> Participar en iniciativas medioambientales.
> Reforzar el uso de materiales reciclados como valor sostenible.	> Planificar la instalación para su exhibición.
> Seguir integrando intereses del alumnado.	> Explorar proyectos interdisciplinares con otros docentes.

Fuente: elaboración propia, 2025.

El análisis CAME es una herramienta que transforma el DAFO en acciones concretas, optimizando así la programación didáctica. Al abordar las debilidades, enfrentar las amenazas, mantener las fortalezas y explorar las oportunidades, se crea un entorno de aprendizaje más sólido, viable y adaptable al contexto escolar. Esto no solo asegura la calidad de la propuesta, sino que también resalta su carácter innovador y su alineación con los principios de la LOMLOE y la Agenda 2030.

La evaluación de esta programación didáctica, especialmente en lo que respecta a la situación de aprendizaje "Mundo Marino, Instalación artística", se enriquece con una herramienta visual llamada Diana de evaluación. Esta herramienta permite analizar de manera sintética y comparativa el progreso del proyecto en varios indicadores clave relacionados con la calidad educativa y la innovación. El modelo se inspira en la Diana de Proyectos Innovadores de Telefónica, que organiza la evaluación en torno a dimensiones fundamentales: diseño pedagógico, metodología, impacto en el alumnado, sostenibilidad, viabilidad, uso de recursos, integración de competencias y capacidad de mejora.

Figura 2. Gráfico de evaluación de proyecto innovación.

Fuente: elaboración propia a partir de la Diana de Proyectos Innovadores de Telefónica.

Como conclusión, la gráfica nos revela que la situación de aprendizaje es realmente significativa, promoviendo la conexión con la vida real, la colaboración, la creatividad y la sostenibilidad. También destaca áreas donde se puede mejorar, como la ampliación de actividades externas, el fortalecimiento de competencias digitales, la estructuración de retos y la autoevaluación del alumnado. En resumen, refleja un aprendizaje activo, auténtico y alineado con los objetivos educativos del siglo XXI.

3. Conclusiones

La elaboración de esta programación didáctica y de la Situación de Aprendizaje *“Mundo marino: instalación artística”* ha permitido comprobar el enorme potencial que posee la Educación Plástica, Visual y Audiovisual para integrar la creatividad con la conciencia ambiental y la formación en valores. A lo largo del desarrollo del trabajo se ha demostrado que el arte puede constituirse como un medio transformador, capaz de sensibilizar al alumnado ante los retos ecológicos actuales y de promover una actitud crítica y comprometida con el entorno. respecto a los retos ecológicos actuales.

En relación con el objetivo general planteado al inicio de este trabajo fin de máster, centrado en el diseño de una programación didáctica que integrase la creatividad artística con la sensibilización ambiental mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos, puede afirmarse que ha sido plenamente alcanzado. La propuesta desarrollada articula contenidos artísticos, metodologías activas y educación para la sostenibilidad en un marco coherente, realista y aplicable al contexto educativo actual.

En cuanto a los objetivos específicos, estos se han abordado de manera progresiva y satisfactoria a lo largo del trabajo. En primer lugar, el análisis de la normativa vigente, tanto a nivel estatal como autonómico, ha permitido fundamentar la propuesta educativa en el marco de la LOMLOE, asegurando su coherencia curricular y su orientación hacia el desarrollo competencial del alumnado. En segundo lugar, el diseño de actividades con enfoque ambiental y artístico ha favorecido la integración de conocimientos, habilidades y valores, promoviendo aprendizajes significativos y contextualizados. Finalmente, la elaboración de instrumentos de evaluación y de reflexión docente ha contribuido a consolidar una propuesta flexible, inclusiva y adaptada a los diferentes ritmos, intereses y capacidades del alumnado.

La Situación de aprendizaje que se ha diseñado, ha demostrado ser una herramienta muy efectiva para combinar conocimientos artísticos con una reflexión crítica sobre el medio ambiente. A través del proceso creativo, los estudiantes no solo investigan y experimentan con diferentes materiales y lenguajes visuales, sino que también desarrollan una perspectiva ética y comprometida hacia el entorno marino. La creación de una instalación artística colectiva se convierte en un producto final que reúne conocimientos, habilidades y valores, ofreciendo una experiencia que es tanto motivadora como transformadora.

Desde una perspectiva global, este trabajo resalta la importancia de la educación artística en la formación de ciudadanos responsables, críticos y conscientes de los problemas que enfrenta el mundo. En este contexto, la programación que se presenta ofrece una propuesta realista y aplicable en el aula, diseñada para fomentar aprendizajes profundos, estimular la creatividad y contribuir de manera significativa a la educación para la sostenibilidad en el entorno escolar. Además, es importante señalar que este tipo de propuestas didácticas promueven un aprendizaje que es transferible y duradero, ya que permiten a los estudiantes conectar los contenidos escolares con problemas reales que les rodean.

La educación artística, vista desde una perspectiva interdisciplinaria y basada en competencias, no solo ayuda en el desarrollo de habilidades expresivas, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la empatía y la participación activa en la sociedad. Asimismo, el papel del docente como guía y mediador del aprendizaje es esencial para crear espacios inclusivos que respeten los diferentes ritmos, intereses y capacidades de los estudiantes. En este sentido, la programación presentada puede servir como un modelo adaptable a otras áreas y contextos educativos, reforzando el compromiso de la escuela con una educación transformadora, sostenible y alineada con los desafíos del siglo XXI (Zabala y Arnau, 2010).

En definitiva, este trabajo pone en manifiesto la relevancia de la Educación Plástica, Visual y Audiovisual como una herramienta pedagógica eficaz para abordar problemáticas globales desde una perspectiva creativa, crítica y comprometida. La propuesta desarrollada evidencia que el arte puede desempeñar un papel relevante en la formación de una ciudadanía consciente y responsable, al tiempo que demuestra la eficacia de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Diseño Universal para el Aprendizaje en la construcción de aprendizajes inclusivos, participativos y centrados en el alumnado.

4. Limitaciones y prospectiva

A partir del trabajo desarrollado, se abren diversas líneas de futuro que permiten ampliar y mejorar la propuesta presentada. Una de las formas más efectivas, es llevar a cabo la programación didáctica y la Situación de Aprendizaje “*Mundo marino: instalación artística*” en un entorno real de aula. Su puesta en práctica permitiría analizar de manera más precisa la respuesta del alumnado, la adecuación de los tiempos y la eficacia de las actividades, así como evaluar el grado de adquisición de competencias y el impacto de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos en la educación artística y ambiental. Esta aplicación práctica facilitaría la introducción de ajustes más ajustados a la realidad del aula en relación con los recursos, la atención a la diversidad y la evaluación del proceso de aprendizaje. Asimismo, el trabajo podría ampliarse mediante la incorporación de nuevas situaciones de aprendizaje vinculados a otros Objetivos de Desarrollo Sostenible, favoreciendo una continuidad metodológica a lo largo del curso y reforzando el enfoque transversal de la sostenibilidad. En esta línea, también resultaría enriquecedor integrar recursos digitales y audiovisuales más avanzados que amplíen las posibilidades del alumnado y fortalezcan la conexión entre el arte contemporáneo, la tecnología y la educación ambiental. Del mismo modo, el establecimiento de colaboraciones con instituciones culturales o museos contribuiría a dotar de mayor realismo y significatividad al proyecto, fomentando experiencias educativas más participativas y conectadas con el entorno cultural del alumnado.

No obstante, el trabajo presenta algunas limitaciones. En primer lugar, la propuesta tiene un carácter teórico, ya que no ha sido posible su aplicación en un contexto real. Esto impide evaluar de forma empírica su impacto en el aprendizaje del alumnado y limita la posibilidad de ajustar con precisión aspectos como la gestión del tiempo, la dinámica de grupo o la disponibilidad de recursos. Asimismo, la elaboración de la programación ha supuesto un reto debido a la complejidad y abundancia de la normativa vigente, tanto a nivel estatal como autonómico, lo que ha dificultado el proceso de selección y organización de los elementos curriculares más relevantes. A pesar de estas limitaciones, el trabajo presentado constituye una base sólida y realista para futuras aplicaciones e investigaciones, ofreciendo una propuesta didáctica flexible y susceptible de mejora que puede servir como referencia para docentes interesados en integrar el arte, la sostenibilidad y la innovación metodológica en la Educación Secundaria Obligatoria.

5. Referencias Bibliográficas

- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades: Nuevas prácticas en la enseñanza de las artes y la cultura visual*. Los Libros de la Catarata. https://mediacionartistica.org/wpcontent/uploads/2022/02/la_educacion_artistica_no_son_manualidad.pdf
- Archilla Segade, H. (2024). La producción científica en Aprendizaje basado en proyectos artísticos. Un análisis bibliométrico. *Revista Complutense de Educación*, 35(3), 461–473. <https://doi.org/10.5209/rced.85811>
- Ayuntamiento de Málaga. (s. f.). Área de Cultura. <https://cultura.malaga.eu/>
- Banegas Pichastor, M., y Chalmeta Rosaleñ, R. (2025). Metodologías activas, sostenibilidad y Objetivos de Desarrollo Sostenible. *Étic@net. Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*. <https://doi.org/10.30827/eticanet.v25i1.32696>
- Bernaschina, D. (2023). El arte ecológico como herramienta para la educación ambiental y la adaptación al cambio climático: Reflexiones y estrategias educativas. *Revista de Educación Ambiental y Sostenibilidad*, 5(2). https://doi.org/10.25267/Rev_educ_ambient_sostenibilidad.2023.v5.i2.2103
- Bourriaud, N. (2009). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora. <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/49903252/EsteticarelacionalNicolasBourriaudlibre.pdf>
- Cabrera, D., y García, I. (2021). Metodologías activas e inclusión educativa en secundaria: un estudio de caso desde el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Revista de Educación Inclusiva*, 14(1), 112–130. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/1032>
- Cárcamo-Cuvi, V. R. (2021). La evaluación de la práctica educativa: una revisión de sus fundamentos y posibilidades. *Revista de Investigación*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8383921.pdf>
- Carbonell-Alcocer, A., Romero-Luis, J., & Gertrudix, M. (2023). Metodologías y recursos educativos para fomentar la cultura ecológica y la concienciación climática en la escuela. *Revista de Investigación Educativa*. <https://revistas.um.es/rie/article/view/520901>

- Castillo de Salom, M. A. (2014). Evaluación de la práctica docente y calidad educativa. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(2), 45–63. <https://rieoei.org/RIE/article/view/331>
- Efland, A. (2002). *Art and Cognition: Integrating the Visual Arts in the Curriculum*. Teachers College Press. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=DhUuYYd4O4AC>
- Eliasson, O. (s. f.). Olafur Eliasson. <https://olafureliasson.net/>
- Fundación Botín. (2014). *Artes y emociones que potencian la creatividad*. Fundación Botín. https://fundacionbotin.org/89dguuytdfr276ed_uploads/EDUCACION/creatividad/artes%0y%20emociones%202014/2014%20Informe%20Creatividad%20ES.pdf
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Gobierno de España. (2022). *Boletín Oficial del Estado*, nº 76, 1–198. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217>
- Real Decreto 102/2023, de 9 de mayo, Gobierno de España. (2023). https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/BOJA2309000035847101_00283504.pdf
- Gutiérrez Ajamil, E., & Gómez Miranda, A. (2024). La ecología en el arte contemporáneo: Hacia una educación artística para el desarrollo sostenible. *AusArt*, 12(2), 249–259. <https://doi.org/10.1387/ausart.26208>
- Herrera, M., y Orozco, L. (2015). Educación artística y creatividad en el aula. *Revista Complutense de Educación*, 26(3), 641–657. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2015.v26.n3.44563
- Junta de Andalucía. (2023, 2 de junio). *Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía* (BOJA núm. 104). https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/104/BOJA23-104-00289-9727-01_00284752.pdf
- Junta de Andalucía. (2023, 15 de mayo). *Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía* (BOJA núm. 90, pp. 8471–8476). https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/BOJA23-090-00035-8471-01_00283504.pdf

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, 122868–122953.
- López Pastor, V. M. (2012). *Evaluación formativa y compartida en educación*. Graó. <https://www.grao.com/es/producto/evaluacion-formativa-y-compartida-en-educacion>
- Martínez Valdivia, E., Pegalajar Palomino, M. C., & Burgos García, A. (2023). Metodologías Activas para el Desarrollo Sostenible en la Formación Docente: Análisis Bibliométrico. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 12(2), 191–211. <https://doi.org/10.15366/riejs2023.12.2.011>
- Mesa, M. (2019). La Educación para la Ciudadanía Global: Una apuesta por la Democracia. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 8(1). <https://doi.org/10.15366/riejs2019.8.1.001>
- Naciones Unidas. (2015). *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://sdgs.un.org/es/goals>
- Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). (s. f.). *Educación artística, cultura y ciudadanía*. <https://oei.int/wp-content/uploads/2011/08/educacion-artistica.pdf>
- Ortuño, S. Q. (2023). El arte ambiental en la escuela: un recurso pedagógico para la ecología. *Revista Crónica*, 8, 140–190. <https://revistacronica.es/index.php/revistacronica/article/view/140/90>
- Parlamento Europeo y del Consejo. (2018). Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea (C 189/1)*, 4 de junio de 2018. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A32018H0604%2801%29>
- Ramos Vallecillo, N. (2023). El aprendizaje significativo en educación artística a partir del aprendizaje basado en proyectos. *Campo Abierto*, 42(1), 55–66. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/262014>
- Riera, M. A., Ferrer, M., & Ribas, C. (2014). La participación de las familias en los procesos de innovación educativa. *Revista Educar*, 58(1). <https://educar.uab.cat/article/download/v58-n1-riera-et-al/1346-pdf-es/6608>

- Robson, A. (s. f.). Aurora Robson. <https://www.aurorarobson.com/>
- Salido López, M. (2020). Arte, educación y metodologías activas: un enfoque interdisciplinar. *Revista de Educación Artística*, 12(1), 33–50.
- Salido López, P. V. (2020). Metodologías activas en la formación inicial de docentes: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y educación artística. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 24(2), 120–143. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i2.13656>
- Salido López, P. V., y colaboradores. (2023). Aprendizaje Basado en Proyectos Artísticos (ABP A) y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): evaluación cualitativa de un programa de intervención pedagógica en la formación inicial de docentes. *Revista de Investigación Educativa*. <https://doi.org/10.6018/rie.565501>
- Sanz-Camarero, R., y Ortiz-Revilla, J. (2025). Fomentando la sostenibilidad: una propuesta STEAM sobre el impacto de tirar basura al suelo. En *II Congreso Internacional sobre Innovación... Libro de Actas* (pp. 165–166). Universidad de Burgos.
- UNESCO. (2021). *Reimaginar juntos nuestros futuros: Un nuevo contrato social para la educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>
- Urrea-Solano, M., Hernández-Amorós, M. J., y Vega-Ramírez, L. (2024). *Educación para la sostenibilidad. Estrategias, innovaciones y retos*. Octaedro. <https://octaedro.com/wp-content/uploads/2024/12/9788410790063.pdf>
- VikMuniz. (2025). VikMuniz. <https://vikmuniz.net/>
- Yáñez-Martínez, B. (2023). Estrategias del arte alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. *EARI Educación Artística: Revista de Investigación*, 14, 79–94. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/9231378.pdf>
- Zabala, A., y Arnau, L. (2010). *11 ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Graó. <https://www.grao.com/es/producto/11-ideas-clave-ensenar-competencias>

6. Anexos.

Anexo I. Objetivos generales de etapa

Real Decreto 104/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la organización y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se fijan la organización y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

La etapa de Educación Secundaria Obligatoria tiene como finalidad desarrollar en el alumnado las competencias necesarias, relacionadas con la situación de aprendizaje determinada, que le permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad, ejercitarse en el diálogo y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática. El trabajo colaborativo y el respeto en grupo fomentan la cooperación, la responsabilidad y la convivencia democrática, esenciales en el desarrollo de la ciudadanía activa.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo. La propuesta requiere planificación, compromiso y coordinación entre el alumnado para lograr un resultado común, favoreciendo hábitos de constancia y responsabilidad compartida.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas, rechazar la violencia y resolver pacíficamente los conflictos. La creación colectiva potencia la empatía, el respeto y la comunicación positiva, promoviendo un clima de trabajo cooperativo y emocionalmente saludable.
- e) Desarrollar destrezas básicas en el uso de fuentes de información con sentido crítico. Durante el proceso de investigación sobre formas, colores y referentes artísticos, el alumnado aplica estrategias de búsqueda y análisis crítico de la información visual y conceptual.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor, la participación, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Se promueve la autonomía creativa, la experimentación y la reflexión sobre el propio proceso artístico, potenciando la iniciativa personal y la autoevaluación.
- j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propia y de las demás, apreciando los elementos específicos de la cultura andaluza. La instalación colectiva

puede vincularse al patrimonio artístico y al arte contemporáneo andaluz, así como al valor del entorno natural local, reforzando el sentimiento de identidad y pertenencia.

k) Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos y el medioambiente. La temática marina elegida favorece la sensibilización sobre el respeto a la naturaleza, la sostenibilidad y la conservación del entorno, promoviendo actitudes responsables hacia el medioambiente.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. Este objetivo constituye el eje central de la propuesta, ya que el alumnado desarrolla la expresión plástica a través del collage y la instalación artística, comprendiendo el arte como medio de comunicación, creación y reflexión colectiva.

Anexo II. Competencias Clave. Real Decreto 90/2023, de 15 de mayo

Decreto 90/2023, del 15 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL).

La competencia en comunicación lingüística supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa. La competencia en comunicación lingüística constituye la base para el pensamiento propio y para la construcción del conocimiento en todos los ámbitos del saber. Por ello, su desarrollo está vinculado a la reflexión explícita acerca del funcionamiento de la lengua en los géneros discursivos específicos de cada área de conocimiento, así como a los usos de la oralidad, la escritura o la signación para pensar y para aprender. Por último, hace posible apreciar la dimensión estética del lenguaje y disfrutar de la cultura literaria.

- COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM).

La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés) entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible. La competencia matemática permite desarrollar y aplicar la perspectiva y el razonamiento matemáticos con el fin de resolver diversos problemas en diferentes contextos. La competencia en ciencia conlleva la comprensión y explicación del entorno natural y social, utilizando un conjunto de conocimientos y metodologías, incluidas la observación y la experimentación, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas para poder interpretar y transformar el mundo natural y el contexto social. La competencia

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

- COMPETENCIA DIGITAL (CD).

La competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

- COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA).

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

- COMPETENCIA CIUDADANA (CC).

Contribuye a que el alumnado pueda ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores

propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible.

- COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE).

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

- COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CCEC).

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

Anexo III. Competencias específicas. Real Decreto 104/2023, de 9 de mayo

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

Descriptores operativos: CCL1, CPSAA3, CC1, CC2, CCEC1.

2. Explicar las producciones plásticas, visuales y audiovisuales propias, comparándolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y artístico dentro y fuera de Andalucía, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intención hasta la realización, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el diálogo intercultural, así como para superar estereotipos.

Descriptores operativos: CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC1, CCEC3.

3. Analizar diferentes propuestas plásticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observación e interiorización de la experiencia y del disfrute estético, para enriquecer la cultura artística individual y alimentar el imaginario.

Descriptores operativos: CCL1, CCL2, CD1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC2.

4. Explorar las técnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y artísticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepción y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

Descriptores operativos: CCL2, CD1, CD2, CPSAA3, CC3, CCEC2.

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

Descriptores operativos: CCL2, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CC3, CCEC3, CCEC4.

6. Apropiarse de las referencias culturales y artísticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

Descriptores operativos: CCL2, CD1, CPSAA3, CC1, CCEC3.

7. Aplicar las principales técnicas, recursos y convenciones de los lenguajes artísticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnologías, para integrarlos y enriquecer el diseño y la realización de un proyecto artístico.

Descriptores operativos: CCL2, CCL3, STEM3, CD1, CD5, CC1, CC3, CCEC4

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

Descriptores operativos: CCL1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Anexo IV. Saberes básicos. Real Decreto 104/2023, de 9 de mayo

Decreto 104/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

A. Patrimonio artístico y cultural. Patrimonio en Andalucía.

- EPV.3.A.1. Manifestaciones culturales y artísticas más importantes, incluidas las contemporáneas y las pertenecientes al patrimonio local: sus aspectos formales y su relación con el contexto histórico.

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

- EPV.3.B.3. Elementos visuales, conceptos y posibilidades expresivas: forma, color y textura. Mezcla aditiva y sustractiva. Colores complementarios. Utilización expresiva del color.
- EPV.3.B.5. La composición. Conceptos de equilibrio, proporción y ritmo aplicados a la organización de formas en el plano y en el espacio.

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

- EPV.3.C.1. Factores y etapas del proceso creativo: elección de materiales y técnicas, realización de bocetos.
- EPV.3.C.2. Técnicas básicas de expresión gráfico-plástica en tres dimensiones. Su uso en el arte y sus características expresivas.

Anexo V. Relación con los objetivos de etapa y las competencias clave.

- A: CC1, CC2, CC3: Relaciona directamente con el conocimiento y valoración del patrimonio andaluz (historia, cultura, contexto).
- B: CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4, CD1: Aplicación de elementos visuales y composición; el uso de herramientas digitales puede apoyar la expresión gráfica y la mezcla de colores.
- D: CPSAA3, CPSAA5, STEAM3: Desarrollo de ideas propias y experimentación con propuestas artísticas; integración de métodos creativos y científicos.
- E: CPSAA1, CPSAA3, CPSAA4: Técnicas de expresión gráfico-plástica en 3D, manipulación de materiales y expresión formal.
- G: CPSAA4, CPSAA5, CCEC3: Organización espacial y composición equilibrada; conciencia estética y responsabilidad social al integrar patrimonio cultural.
- J: CC1, CC2, CC3, CCEC4: Integración de contexto histórico y cultural en el proyecto; respeto y comprensión de la diversidad patrimonial.
- K: CCL1, CCL2, CCL3, CD2, CD3: Comunicación visual y gráfica para transmitir ideas; uso de recursos digitales para ilustrar la vida marina y patrimonio.
- L: CE3, CCEC1, CCEC2: Reflexión sobre el proceso creativo; autonomía y evaluación del propio trabajo y del trabajo en grupo; conciencia ética y social.

Anexo VI. Descriptores Operativos. Real Decreto 90/2023, de 15 de mayo

Decreto 90/2023, del 15 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
- CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
- CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
- STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.
- CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.
- CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
- CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera

- responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
- CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.
 - CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
 - CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
 - CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
 - CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.
 - CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
 - CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
 - CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa, y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.

- CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.
- CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
- CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
- CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.
- CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.