



EL GRAN  
VIAJE  
**INTERIOR**

VISITAS  
**ESCOLARES**

2º BACHILLERATO  
Ciencias y Tecnología



Ficha Situación **de Aprendizaje**

# VISITAS ESCOLARES

## Ficha Situación de Aprendizaje

Curso: 2º BACHILLERATO  
Modalidad Artes: **Ciencias y Tecnología**  
Temporalización: 11 sesiones

## EL GRAN VIAJE INTERIOR



### MATERIAS RELACIONADAS

Historia de España (HESP)  
Historia de la Filosofía (HFIL)  
Inglés (LEXT)  
Lengua Castellana y Literatura II (LCYL)  
Matemáticas II (MATE)  
Matemáticas aplicadas a las Ciencias sociales (MACS)  
Biología (BIO)  
Dibujo técnico II (DIBT)  
Física (FISI)  
Geología y Ciencias ambientales (GYCA)  
Química (QUIM)  
Tecnología e Ingeniería (TECI)  
Actividad física, salud y sociedad (AFSS)  
Ciencias de la Tierra y el medioambiente (CCTI)  
Educación para la convivencia la ciudadanía democrática (EPCD)  
Electrotécnica (ELTR)  
Finanzas y economía (FYEC)  
Fundamentos de administración y gestión (FAG)  
Imagen y Sonido (IMYS)  
Mitología clásica (MITO)  
Programación y computación (PRYC)  
Psicología (PSIC)  
Tecnología de la información y la comunicación (TICO)

### II JUSTIFICACIÓN

El conocimiento generado a través de lo vivencial y de la experiencia en primera persona, constituye una de las fuentes más valiosas del aprendizaje. De este modo, conocer un espacio prestando atención a aquello que se observa- combinando lo teórico y lo práctico- genera una comprensión asociativa que vincula lo visible a lo estudiado, produciéndose así una experiencia relacional que consolida de forma eficaz conceptos y dimensiones del saber.

La Cueva de Nerja es un elemento patrimonial, histórico, cultural –entre otros muchos otros ámbitos patrimoniales- que permite abordarla desde múltiples posibilidades educativas y trabajar a través de ella la práctica totalidad de las materias que ha de cursar el alumnado.

Es por ello que esta situación de aprendizaje se formula como una propuesta globalizadora a través de todas las asignaturas, en las que a través de retos y actividades de cada materia, si constituye un gran producto final que engloba todas las sinergias de éstas.

### III DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Creación de un producto en papel tipo *fanzine* en el que recoger de forma muy visual las características de La Cueva de Nerja. Se deben incluir elementos informativos, de diseño y de organización visual de aquello que se quiere contar en relación al monumento y espacio que comprende La Cueva de Nerja.

### IV CONCRECIÓN CURRICULAR

#### COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia plurilingüe
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
HESP	6. Interpretar el valor geoestratégico de España y su conexión con la historia mundial, señalando las analogías y singularidades de su evolución histórica en un contexto global cambiante, por medio de la búsqueda y el tratamiento de información, para avalar los compromisos de nuestro país en materias de cooperación y seguridad, promover actitudes solidarias y asumir los valores del europeísmo. STEM4, CPSAA1.1, CPSAA4, CC1, CC2, CC3, CCEC1, CCEC2.	6.2. Reconocer el valor geoestratégico de la península ibérica, identificando el rico legado histórico y cultural generado a raíz de su conexión con procesos históricos relevantes, caracterizando las especificidades y singularidades de su evolución con respecto a otros países europeos y los estereotipos asociados a las mismas, así como la influencia de las relaciones internacionales.	HESP.2.A.2. HESP.2.A.5
HFIL	6. Reconocer las formas diversas en que los interrogantes filosóficos y sus intentos de respuesta se han presentado históricamente en otros ámbitos de la cultura, mediante el análisis interpretativo de textos y otras manifestaciones pertenecientes a esos ámbitos, para promover una concepción sistemática, relacional y compleja de la historia de la cultura occidental y del papel de las ideas filosóficas en ella. CCL2, CC1, CC2, CC3, CCEC1	6.1. Adquirir una concepción sistémica y relacional de la historia de la cultura occidental, y del papel de las ideas filosóficas en ella, mediante el análisis, comentario y comparación de textos o documentos literarios, historiográficos, periodísticos, científicos o religiosos, así como de cualquier otra manifestación cultural, en los que se expresen problemas y concepciones filosóficamente relevantes.	HFIL.2.A.2. HFIL.2.B.2. HFIL.2.C.1. HFIL.2.C.10.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
LEXT	1. Comprender e interpretar las ideas principales y las líneas argumentales básicas de textos orales, escritos y multimodales expresados en la lengua estándar, en soportes tanto analógicos como digitales, buscando fuentes fiables y haciendo uso de estrategias de inferencia y comprobación de significados, para responder a las necesidades comunicativas planteadas. CCL2, CCL3, CP1, CP2,STEM1, CD1, CPSAA4.	1.1. Extraer y analizar las ideas principales, la información detallada y las implicaciones generales de textos de cierta longitud, bien organizados y complejos, orales, escritos y multimodales, tanto en registro formal como informal, sobre temas de relevancia personal o de interés público, tanto concretos como abstractos, expresados de forma clara y en la lengua estándar o en variedades frecuentes, incluso en entornos moderadamente ruidosos, a través de diversos soportes analógicos y digitales.	LEXT.2.A.5.1. LEXT.2.A.7.
		1.2. Interpretar y valorar de manera crítica el contenido, la intención, los rasgos discursivos y ciertos matices, como la ironía o el uso estético de la lengua, de textos de cierta longitud y complejidad, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, así como de textos de ficción, sobre una amplia variedad de temas de relevancia personal o de interés público	LEXT.2.A.5.1. LEXT.2.A.5.2.
LCYC	4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, con especial atención a textos académicos y de los medios de comunicación, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, integrando la información explícita y realizando las inferencias necesarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos	4.2. Valorar críticamente el contenido y la forma de textos especializados, Evaluando su calidad y fiabilidad, así como la eficacia de los procedimientos lingüísticos empleados.	LCYL.2.B.3.2. LCYL.2.B.3.4.
		5.1. Elaborar textos académicos coherentes, cohesionados y con el registro adecuado en torno a temas curriculares o de interés social y cultural, precedidos de un proceso de planificación que atienda a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal, y de redacción y revisión de borradores entre iguales o utilizando otros instrumentos de consulta, respetando los valores constitucionales y desarrollando un espíritu crítico y de fomento de la igualdad en todas sus vertientes.	
MATE	6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas. STEM1, STEM2, CD2, CPSAA5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.	6.2. Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, valorando su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas: consumo responsable, medio ambiente, sostenibilidad, etc., y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.	MATE.2.B.1.4. MATE.2.B.2.3. MATE.2.C.3.2. MATE.2.C.3.5. MATE.2.E.2.2. MATE.2.F.3.2.
MACS	2. Verificar la validez de las posibles soluciones de un problema empleando el razonamiento y la argumentación para contrastar su idoneidad. STEM1, STEM2, CD3, CPSAA4, CC3, CE3.	2.1. Demostrar la validez matemática de las posibles soluciones de un problema e interpretarlas utilizando el razonamiento y la argumentación	MACS.2.A.1.3. MACS.2.B.1.2. MACS.2.C.3.2.
BIO	1. Interpretar y transmitir información y datos a partir de trabajos científicos y argumentar sobre estos con precisión, utilizando diferentes formatos para analizar conceptos, procesos, métodos, experimentos o resultados de las ciencias biológicas. CCL1, CCL2, CP1, STEM2, STEM4, CD3, CPSAA4, CC3 y CECC4.1.	1.1. Analizar críticamente conceptos y procesos biológicos, seleccionando e interpretando información en diferentes formatos (modelos, gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas u otros).	BIOL.2.A.1.1. BIOL.2.A.2.1. BIOL.2.A.3.1.
DIBT	5. Investigar, experimentar y representar Digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design) de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	5.1. Integrar el soporte digital en la representación de objetos y construcciones mediante aplicaciones CAD (Computer Aided Design), valorando las posibilidades que estas herramientas aportan al dibujo y al trabajo colaborativo.	DIBT.2.C.1. DIBT.2.C.3. DIBT.2.D.1.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
FISI	5. Aplicar técnicas de trabajo e indagación propias de la Física, así como la experimentación, el razonamiento lógico- matemático y la cooperación, en la resolución de problemas y la interpretación de situaciones relacionadas, para poner en valor el papel de la Física en una sociedad basada en valores éticos y sostenibles. STEM1, CPSAA3.2, CC4, CE3.	5.3. Valorar la Física, debatiendo de forma fundamentada sobre sus avances y la implicación en la sociedad desde el punto de vista de la ética y de la sostenibilidad.	FISI.2.A.5. FISI.2.C.4. FISI.2.D.5.
GYCA	6. Identificar y analizar los elementos geológicos del relieve a partir de observaciones de campo o de información en diferentes formatos para explicar fenómenos, reconstruir la historia geológica, hacer predicciones e identificar posibles riesgos geológicos de una zona determinada. CCL3, CP2, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA4, CE3, CCEC1.	6.4. Explicar, a través de la Teoría de la Tectónica de Placas, los procesos relacionados con el magmatismo, diagénesis y metamorfismo de una región determinada de Andalucía, para que el alumnado sea capaz de comprender las manifestaciones actuales de geodinámica externa de la Tierra.	GYCA.2.C.1. GYCA.2.C.2. GYCA.2.E.4.
QUIMI	6. Reconocer y analizar la Química como un área de conocimiento multidisciplinar y versátil, poniendo de manifiesto las relaciones con otras ciencias y campos de conocimiento, para realizar a través de ella una aproximación holística al conocimiento científico y global. STEM4, CPSAA3.2, CC4	6.3. Solucionar problemas y cuestiones que son característicos de la Química utilizando las herramientas provistas por las matemáticas y la tecnología, reconociendo así la relación entre los fenómenos experimentales y naturales y los conceptos propios de esta disciplina.	QUIM.2.B.1.2. QUIM.2.B.1.3. QUIM.2.B.3.1.
TECI	5. Diseñar, crear y evaluar sistemas tecnológicos, aplicando conocimientos de programación informática, regulación automática y control, así como las posibilidades que ofrecen las tecnologías emergentes, para estudiar, controlar y automatizar tareas en sistemas tecnológicos y robóticos. STEM1, STEM2, STEM3, CD2,CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3.	5.2. Conocer y evaluar sistemas informáticos emergentes y sus implicaciones en la seguridad de los datos, analizando modelos existentes.	TECI.2.E.1 TECI.2.F.1
AFSS	2. Experimentar y desarrollar competencias, además de la motriz, implicadas en los estudios y salidas profesionales asociadas a la actividad física y el deporte, tales como dirección de grupos, organización de actividades, observación de situaciones motoras, diseño de actividades creativas, de ocio y de enseñanzas deportivas para dotar al alumnado de una visión global de las actividades motrices en los diferentes contextos que se pueda encontrar en su futuro desempeño laboral. CCL1, CCL5, STEM5, CD2, CD3, CPSAA2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CE3.	2.2. Diseñar, planificar y dirigir actividades individuales y colectivas de aprendizaje, recreación o acondicionamiento físico, adaptado al grupo, observando las medidas de seguridad y cuidado de la salud pertinentes y garantizando un tiempo de desempeño motor suficiente, así como la eficiencia en los procesos de comunicación inicial y de feedback necesarios que incluirá tanto información técnica como motivacional	AFSS.2.B.1. AFSS.2.B.3. AFSS.2.B.7.
CCTI	1. Comprender el funcionamiento de la Tierra y de los sistemas terrestres y sus interacciones, como fundamento para la identificación de las repercusiones globales de algunos hechos aparentemente locales y viceversa, aplicando la dinámica de sistemas. STEM2, CPSAA4, CC1	1.1. Realizar modelos de sistemas considerando las distintas variables, analizando la interdependencia de sus elementos.	CCTI.2.A.2. CCTI.2.A.3. CCTI.2.E.1.
EPCD	2. Comprender la necesidad de las normas, así como distinguir en el ejercicio del poder del Estado las acciones que garanticen y promuevan la consecución de los valores de libertad, igualdad y justicia, partiendo de su vida escolar y trascendiendo al resto de contextos vitales, para guiar nuestra acción ética y política de manera responsable, crítica y comprometida con la convivencia pacífica y con el bien común. CCL2, CCL3, CCL4, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CCEC1.	2.2. Generar un compromiso activo con el bien común, tomando conciencia de su papel relevante frente a problemas éticos presentes en la convivencia social, partiendo de su vida escolar y trascendiendo al resto de contextos vitales, adoptando una postura social proactiva a la vez que beligerante ante posibles amenazas a la comunidad.	EPCD.2.A.2.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
ELTR	1. Comprender y explicar los principios básicos del electromagnetismo, seleccionando y utilizando los componentes de un circuito eléctrico que responda a una finalidad predeterminada, comprendiendo su funcionamiento y utilizando adecuadamente los aparatos de medida de magnitudes eléctricas, estimando su orden de magnitud y valorando su grado de precisión dirigido hacia el uso práctico de las unidades de medidas de las magnitudes eléctricas. STEM1, CD1, CPSAA1.1, CE1	1.2. Conocer los fundamentos sobre magnitudes eléctricas y manejar correctamente sus unidades.	ELTR.2.A.1. ELTR.2.A.2. ELTR.2.A.4.
FYEC	4. Implementar técnicas de emprendimiento personal como la gestión de la inteligencia emocional, así como valorar la importancia del emprendimiento empresarial y social para crear renta y empleo y mejorar el bienestar social, diseñando, con sentido ético y solidario, estrategias de emprendimiento innovadoras y sostenibles que den respuesta a las necesidades locales, andaluzas, españolas y globales detectadas. CCL1, CCL2, CCL3, STEM3, STEM5, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE2, CE3.	4.2. Diseñar, llevar a cabo y exponer los resultados de una investigación sobre un problema económico o social que emplee datos, analice algún caso relevante relacionado con asuntos empresariales o financieros o lleve a cabo un experimento ilustrativo de principios económicos.	FYEC.2.D.1. FYEC.2.D.2. FYEC.2.D.3. FYEC.2.D.4.
FAG	4. Reconocer y desarrollar las habilidades básicas de las personas para el trabajo en equipo y para llevar a cabo la comunicación de ideas, empleando soportes diversos con el fin de contribuir al desarrollo de un proyecto emprendedor y a la difusión de sus resultados. CCL1, CCL3, CP1, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA1, CE3, CCEC3, CCEC4.	4.5. Emplear herramientas digitales y creativas visuales de diferente tipo para diseñar la propuesta de valor y para realizar presentaciones de diferentes etapas del proyecto ante un auditorio, interactuando con sus integrantes.	FAG.2.C.4. FAG.2.C.5.
IMYS	3. Conocer y aplicar las técnicas de captación de fotografía y vídeos, eligiendo los elementos más adecuados de captación de imágenes para su posterior edición digital. STEM3, STEM4, CD2, CD3	3.1. Grabar piezas audiovisuales aplicando técnicas de captación de imágenes fotográficas y de vídeo, y reforzando su expresividad mediante los recursos y medios técnicos del lenguaje audiovisual.	IMYS.2.A.2. IMYS.2.C.1. IMYS.2.C.2. IMYS.2.C.3.
MITO	2. Reconocer y relacionar las historias más representativas de la Mitología Clásica, estableciendo semejanzas y diferencias entre los mitos, héroes y heroínas de la Antigüedad con los actuales, para elaborar productos en los que el alumnado exprese con coherencia y fluidez sus propios juicios y sentimientos, a la vez que muestre respeto y empatía por los juicios y expresiones de los demás. CCL1, CCL4, CD1, CPSAA3.1, CPSAA4, CC1, CC3, CCEC3.1.	2.1. Elaborar productos y expresar con coherencia y fluidez juicios acerca de la conexión entre la Mitología Clásica y otras manifestaciones del mito en la sociedad actual, demostrando el dominio de los saberes básicos.	MITO.2.B.1. MITO.2.B.2. MITO.2.B.3. MITO.2.B.4. MITO.2.B.5. MITO.2.B.6. MITO.2.B.7. MITO.2.B.8. MITO.2.B.9.
PRYC	3. Desarrollar aplicaciones web sencillas con acceso a una base de datos utilizando html, css y un lenguaje de script, elaborando páginas web con el fin de programar de manera accesible. CCL1, CCL3, CP2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE1, CE3.	3.1. Utilizar los lenguajes de marcado y estilos para la creación de páginas web, teniendo en cuenta aspectos relativos al diseño adaptativo.	PRYC.2.C.1.1. PRYC.2.C.1.2. PRYC.2.C.1.3. PRYC.2.C.1.4.
PSIC	2. Comprender las bases de la conducta humana, identificando los condicionantes relativos a factores genéticos y endocrinos, así como de los procesos cognitivos básicos y superiores, para apreciar y comprender su influencia en la misma y adquirir conciencia de la complejidad del comportamiento humano. CCL2, CCL3, STEM4, CD1, CD2, CPSAA1.1, CPSAA4, CC1.	2.1. Explicar la evolución del cerebro humano desde un enfoque antropológico, identificando sus características en relación con el de otras especies.	PSIC.2.B.1. PSIC.2.B.2. PSIC.2.C.7.
TICO	3. Usar, seleccionar y combinar múltiples aplicaciones informáticas, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, incluyendo la creación de un proyecto web, para crear producciones digitales que cumplan unos objetivos determinados. CCL1, CP2, STEM2, CD2, CD3, CD4, CPSAA1.2, CC1, CE1, CCEC4.1.	3.1. Elaborar y publicar contenidos en la web, integrando información textual, gráfica y multimedia, teniendo en cuenta a quién va dirigida y el objetivo que se pretende conseguir, midiendo, recogiendo y analizando datos de uso.	TICO.2.B.1.

# SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES



Al ser una actividad complementaria, planteamos un trabajo de la visita en tres momentos: previo, durante y posterior a la visita de la Cueva de Nerja. Ello servirá para conocer mejor este espacio y que el alumnado tome conciencia de la dimensión del lugar al que van a acceder; prestar atención al recorrido en el interior de la cueva y sacar conclusiones en el aula a través de lo experimentado en ella y generando el producto final.

MATERIA	ACTIVIDAD PROPUESTA	INSTRUMENTO	MOMENTO	TAREA COMP.
HESP	<b>Cuna de civilizaciones</b> Investigación y relación de ideas sobre la importancia de Nerja como lugar de establecimiento de civilizaciones. De la Prehistoria a nuestros días. Contexto y evolución de este espacio.	Portafolio	Previo	Explorar
HFIL	<b>Aquí yacen los cuerpos. ¿Dónde quedan las almas?</b> Reflexión sobre la cultura del animismo teniendo como referente La Cueva de Nerja como lugar de enterramientos. Funciones animistas en un espacio milenario.	Portafolio	Posterior	Explorar
LEXT	<b>You understand me?</b> Resumen de lo expuesto en el producto final traducido al inglés	Portafolio	Previo	Movilizar
LCYL	<b>Escribiendo</b> Redacción general del fanzine equilibrando y cohesionando los textos finales. Se usará una estructura dinámica de fácil lectura.	Portafolio	Durante/ posterior	Explorar
MATE	<b>Matemáticas en la roca</b> Estudio y explicación de redes modulares pétreas existentes en la cueva de Nerja.	Portafolio	Durante/ Posterior	Movilizar
MACS	<b>Entradas y salidas</b> Cálculo de los ingresos por entradas que recibe la Cueva de Nerja así como gastos de explotación del recinto. Cifras aproximadas a partir de información obtenida en la visita y a través de lo publicado en diversos medios virtuales oficiales.	Portafolio	Posterior	Aplicar y comprobar
BIO	<b>El agua crea</b> Propiedades compositivas del agua que la hacen un agente modelador y modificador del entorno de la Cueva de Nerja. Ejemplos.	Portafolio	Previo/ Durante	Explorar
DIBT	<b>Simplificando formas</b> Creación de un modelado 3d sencillo de alguna de las formas kársticas de la Cueva de Nerja ( estalactita, estalagmita, columna central, etc) incidiendo en sus valores plásticos.	Portafolio	Durante / Posterior	Explorar
FISI	<b>Luz y riesgos</b> Análisis del tipo de luz instalada en el interior de La Cueva de Nerja. Composición, funcionamiento, riesgos.	Portafolio	Durante/ posterior	Explorar
GYCA	<b>Génesis de un espacio hecho de roca</b> Determinar el proceso geológico creador de la Cueva de Nerja y su importancia como espacio a conservar, mantener, estudiar y difundir.	Portafolio	Durante/ Posterior	Explorar
QUIMI	<b>Cuestión de química</b> Analizar un proceso químico que se da en La Cueva de Nerja teniendo en cuenta sus agentes intervinientes y sus repercusiones en el espacio	Portafolio	Previo/ Durante	Explorar
TECI	<b>El futuro en el 3D</b> Análisis de la Sala 3D de la Cueva de Nerja como producto cultural. Sistema y funcionamiento.	Portafolio	Durante/ Posterior	Estructurar



MATERIA	ACTIVIDAD PROPUESTA	INSTRUMENTO	MOMENTO	TAREA COMP.
AFSS	<b>De ruta</b> Diseño de una ruta a través del sendero existente en La Cueva de Nerja planteando un calentamiento previo y pequeñas estaciones de ejercicio durante el trayecto.	Portfolio	Previo/ Durante	Aplicar y comprobar
CCTI	<b>El agua esculpe</b> Explicación y síntesis del modelado kárstico a partir de los modelos existentes en la Cueva de Nerja.	Portfolio	Previo/ Durante/ Posterior	Movilizar
EPCD	<b>Fueron a buscar al maestro</b> Reflexión sobre la importancia de los maestros en la segunda mitad del s. XX como personajes públicos y referencias sociales en pueblos y ciudades. Indagar sobre el concepto de "poder intelectual" de estas figuras y de la trascendencia actual de la formación y el conocimiento.	Portfolio	Posterior	Explorar
ELTR	<b>¿Es la luz un problema?</b> Reflexión argumentada de la influencia del uso de luz incandescente en la iluminación interna de La Cueva de Nerja. Unidades de medida, influencias de la radiación. Riesgos.	Portfolio	Posterior	Aplicar y comprobar
FYEC	<b>Financiando mi empresa</b> Proyecto de financiación de una empresa propia relacionada con el sector cultural que ofrezca actividades del sector a La Cueva de Nerja. En caso de cursar EYDI se proyectará la financiación de la misma.	Portfolio	Previo	Movilizar
FAG	<b>¡Una ventana al mundo</b> Utilización de códigos QR para ampliar información recogida dentro del fanzine. Deben estar vinculados a vídeos, imágenes y demás elementos complementarios	Portfolio	Posterior	Explorar
IMYS	<b>¿No sabes lo que te pierdes?</b> Realizar un vídeo durante la visita a modo de resumen, editándolo posteriormente con efectos y música.	Portfolio	Durante/ Posterior	Estructurar
MITO	<b>¿Lo habría hecho Gea?</b> Texto fundamentado en el papel creador de Gea y como habría generado las estructuras de La Cueva de Nerja.	Portfolio	Previo/ Durante	Explorar
PRYC	<b>La Cueva tiene web</b> Realización y diseño de una web sencilla que recoja información básica de la Cueva de Nerja y sus servicios.	Portfolio	Durante	Movilizar
PSIC	<b>Modos de pensar</b> Estudio del cerebro humano y su evolución hacia nuestros días pasando por diferentes épocas. Lectura comparada de al menos tres artículos y visión personal argumentada sobre el modo de pensar desde la Prehistoria a nuestros días.	Portfolio	Previo	Explorar
TYD	<b>¡Te cuento mi aventura!</b> Creación de una página web en la que se recojan todas las actividades realizadas sobre La Cueva de Nerja, a modo de resumen y divulgación.	Portfolio	Posterior	Aplicar y comprobar

## MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Organización de la respuesta educativa en base a las características del alumnado. Pueden usarse los principios del Diseño universal del aprendizaje (DUA).

En el caso de la visita a La Cueva de Nerja el alumnado con problemas motrices que le impidan la visita completa tendrá una explicación especial de la misma.

El alumnado que no pueda visualizar la sala 3D podrá ver un vídeo con información de La Cueva.

INDICADOR ANALIZADO	INSTRUMENTO			PROPUESTA DE MEJORA
	INICIADO	MEDIO	AVANZADO	
El alumnado ha alcanzado los objetivos previstos.				
El alumnado ha entendido la multiplicidad de ámbitos desde los que analizar La Cueva de Nerja.				
Las tareas han sido adecuadas al nivel y capacidades del alumnado.				
Se ha trabajado de forma coordinada entre el profesorado implicado en esta situación de aprendizaje.				
Los resultados del alumnado reflejan la comprensión de los elementos propuestos en esta situación de aprendizaje.				
Se han trabajado las actividades propuestas antes, durante y tras la visita.				
El producto final recoge todos los apartados propuestos y es coherente.				
El alumnado comprende y explica los valores inherentes a La Cueva de Nerja desde las diversas materias imbricadas en la situación de aprendizaje.				