



EL GRAN
VIAJE
INTERIOR

VISITAS
ESCOLARES

2º BACHILLERATO
Artes Plásticas, Imagen
y Diseño



Ficha Situación **de Aprendizaje**

VISITAS ESCOLARES

Ficha Situación de Aprendizaje

Curso: 2º BACHILLERATO

Modalidad Artes: Artes Plásticas, Imagen y Diseño

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)
 Dibujo artístico II (DIBA)
 Dibujo técnico aplicado a las Artes Gráficas y el diseño II (DTAP)
 Diseño (DISE)
 Fundamentos artísticos (FART)
 Técnicas de expresión gráfico- plástica (TEGP)
 Actividad física, salud y sociedad (AFSS)
 Ciencias de la Tierra y el medioambiente (CCTI)
 Educación para la convivencia la ciudadanía democrática (EPCD)
 Electrotécnia (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.	
DIBA	5. Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos, con especial atención a los géneros discursivos del ámbito académico, para construir conocimiento y dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas. CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.	9.2. Realizar, con decisión y actitud positiva, proyectos gráficos compartidos, respetando las aportaciones de los demás, afrontando los retos que surjan y evaluando tanto la planificación como las modificaciones realizadas.	DIBA.2.A.3. DIBA.2.B.4. DIBA.2.D.5. DIBA.2.F.3. DIBA.2.F.4.
		9. Crear proyectos gráficos colaborativos, contribuyendo de forma creativa a su planificación y realización y adaptando el diseño y el proceso a las características propias de un ámbito disciplinar, para descubrir posibilidades de desarrollo académico y profesional y apreciar el enriquecimiento que suponen las propuestas compartidas. STEM2, STEM3, CPSAA3.1, CPSAA4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	
DTAP	5. Integrar y aprovechar las posibilidades que ofrecen las herramientas digitales, seleccionando y utilizando programas y aplicaciones específicas de dibujo vectorial 2D y de modelado 3D, para desarrollar procesos de creación artística personal o de diseño. STEM3, CD2, CD3, CPSAA5, CE3, CCEC3.2, CCEC4.1, CCEC4.2.	5.1. Realizar y presentar proyectos, aprovechando las posibilidades que las herramientas de dibujo vectorial aportan a los campos del diseño y el arte.	DTAP.2.C.1. DTAP.2.D.1.
DISE	4. Planificar proyectos de diseños individuales y colectivos, seleccionando con criterio las herramientas y recursos necesarios, para proponer y analizar críticamente soluciones creativas en respuesta a necesidades propias y ajenas. CD3, STEM3, CPSAA3.2, CPSAA5, CC4, CE1, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.	4.1. Planificar adecuadamente proyectos de diseño individuales o colectivos, estableciendo objetivos en función del impacto de comunicación buscado, programando las distintas fases del plan de desarrollo, seleccionando con criterio las herramientas y recursos y priorizando la sostenibilidad.	DISE.2.C.4. DISE.2.C.5. DISE.2.C.6. DISE.2.C.7. DISE.2.C.8.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
FART	3. Analizar formal, funcional y semánticamente producciones artísticas de diversos periodos y estilos, reconociendo sus elementos constituyentes y las claves de sus lenguajes y usando vocabulario específico, para desarrollar el criterio estético y ampliar las posibilidades de disfrute del arte. CCL2, CD1, CPSAA1.2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2.	3.2. Analizar formal, funcional y semánticamente, con criterio y sensibilidad, diferentes manifestaciones artísticas, haciendo uso de la terminología específica asociada a sus lenguajes.	FART.2.B.5. FART.2.B.6. FART.2.B.7.
TEGP	3. Planificar el proceso de realización individual y colectiva de obras gráfico- plásticas, valorando las posibilidades que ofrecen las distintas técnicas, materiales y procedimientos, así como su adecuación a una determinada propuesta, para responder con eficacia y creatividad a cualquier desempeño relacionado con la producción cultural o artística. STEM3, CPSAA3.2, CPSAA4, CE2, CCEC4.2.	3.1. Planificar el proceso completo de realización de obras gráfico-plásticas variadas, tales como dibujos, pinturas, grabados y técnicas mixtas, individuales o colectivas, estableciendo las fases de realización y argumentando la selección de las técnicas, materiales, procedimientos y lenguajes más adecuados en función de las distintas intenciones comunicativas o creativas.	TEGP.2.A.8. TEGP.2.A.9. TEGP.2.A.10.
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.
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.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
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	Cuna de civilizaciones 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.	Portfolio	Previo	Explorar
HFIL	Aquí yacen los cuerpos. ¿Dónde quedan las almas? Reflexión sobre la cultura del animismo teniendo como referente La Cueva de Nerja como lugar de enterramientos. Funciones animistas en un espacio milenario.	Portfolio	Posterior	Explorar

MATERIA	ACTIVIDAD PROPUESTA	INSTRUMENTO	MOMENTO	TAREA COMP.
LEXT	You understand me? Resumen de lo expuesto en el producto final traducido al inglés	Portafolio	Previo	Movilizar
LCYL	Escribiendo Redacción general del fanzine equilibrando y cohesionando los textos finales. Se usará una estructura dinámica de fácil lectura.	Portafolio	Durante/ posterior	Explorar
DIBA	Diseñando Planteamiento del fanzine como producto de autor y edición limitada. Elección del soporte y de las técnicas – diversas en cada página- para ilustrar el proyecto.	Portafolio	Previo	Estructurar
DTAP	Imprimiendo Diseño y definición del tipo de impresión con el que se realizarán las reproducciones de la obra. Opciones del diseño digital y valor de la copia.	Portafolio	Posterior	Aplicar y comprobar
DISE	Impactando Diseño visual del fanzine como elemento publicitario. Visualidad y color.	Portafolio	Previo/ Durante	Explorar
FART	Pinturas milenarias Análisis de las pinturas murales de la Cueva de Nerja. Descripción, técnicas usadas, relación con otros espacios prehistóricos, funciones e importancia.	Portafolio	Durante / Posterior	Explorar
TEGP	Grabando... Realización de una portada original para el fanzine creando un elemento reconocible de La Cueva de Nerja como reclamo visual.	Portafolio	Durante/ Posterior	Explorar
AFSS	De ruta 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.	Portafolio	Previo/ Durante	Aplicar y comprobar
CCTI	El agua esculpe Explicación y síntesis del modelado kárstico a partir de los modelos existentes en la Cueva de Nerja.	Portafolio	Previo/ Durante/ Posterior	Movilizar
EPCD	Fueron a buscar al maestro 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	Portafolio	Posterior	Explorar
ELTR	¿Es la luz un problema? 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.	Portafolio	Posterior	Aplicar y comprobar
FYEC	Financiando mi empresa 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.	Portafolio	Previo	Movilizar
FAG	¡Una ventana al mundo Utilización de códigos QR para ampliar información recogida dentro del fanzine. Deben estar vinculados a vídeos, imágenes y demás elementos complementarios	Portafolio	Posterior	Explorar

MATERIA	ACTIVIDAD PROPUESTA	INSTRUMENTO	MOMENTO	TAREA COMP.
IMYS	¿No sabes lo que te pierdes? Realizar un vídeo durante la visita a modo de resumen, editándolo posteriormente con efectos y música.	Portfolio	Durante/ Posterior	Estructurar
MITO	¿Lo habría hecho Gea? Texto fundamentado en el papel creador de Gea y como habría generado las estructuras de La Cueva de Nerja.	Portfolio	Previo/ Durante	Explorar
PRYC	La Cueva tiene web Realización y diseño de una web sencilla que recoja información básica de la Cueva de Nerja y sus servicios.	Portfolio	Durante	Movilizar
PSIC	Modos de pensar 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	¡Te cuento mi aventura! 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.

VISITAS
ESCOLARES

Ficha Situación de Aprendizaje

Curso: **2º BACHILLERATO**

Modalidad Artes: **Artes Plásticas, Imagen y Diseño**

Temporalización: **11 sesiones**

EL GRAN
VIAJE
INTERIOR



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.				