



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**Máster Universitario en Formación del Profesorado de  
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y  
Formación Profesional**

**Proyecto de investigación creativa para la asignatura “Educación en  
Valores Cívicos y Éticos”**

Creative research project for the subject “Education in Civic and Ethical Values”

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

Autor: Andrés García Armenteros

Tutor: Mariano Martín Gordillo

Curso 2023-2024

# Índice

I.	RESUMEN.....	3
II.	INTRODUCCIÓN.....	5
III.	BREVE REFLEXIÓN SOBRE LA FORMACIÓN RECIBIDA Y LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES REALIZADAS.....	7
IV.	PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.....	12
1.	Diagnóstico inicial.....	12
2.	Justificación y objetivos de la innovación.....	15
3.	Marco teórico de referencia de la innovación.....	17
4.	Desarrollo.....	20
5.	Evaluación y seguimiento de la innovación.....	50
V.	PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DOCENTE.....	52
1.	Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo y de los criterios de evaluación.....	52
2.	Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa.....	67
3.	Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.....	68
4.	Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares.....	73
5.	Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad y en su caso, las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidades educativas especiales, o con altas capacidades intelectuales.....	78
6.	Propuesta de actividades complementarias.....	79
7.	Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y de desarrollo de la programación docente.....	81
8.	Programa de refuerzo para recuperar los aprendizajes no adquiridos cuando se promoció con evaluación negativa en la asignatura.....	82
VI.	CONCLUSIONES.....	83
VII.	FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA.....	85
VIII.	ANEXOS.....	86

## I. RESUMEN

El presente trabajo responde a los apartados requeridos por un Trabajo de Fin de Máster de la disciplina. Incluirá una breve reflexión sobre la formación recibida en el Máster, una programación para un curso entero y una propuesta de innovación sobre una asignatura en base a la cual se realizará dicha programación. Ambas pertenecerán a la asignatura de “Educación en Valores Cívicos y Éticos” de 3º de la ESO, correspondiente al departamento de Filosofía. Por ello, la innovación desarrollará detalladamente una nueva metodología con la que articular dicha asignatura, mientras que la programación establecerá el ordenamiento de la asignatura bajo estos criterios.

El trabajo está realizado en base a los requerimientos de las vigentes leyes actuales de educación. La LOMLOE es el marco jurídico sobre el que se tiene que realizar una programación hoy en día. Es en base a sus criterios sobre los cuales se atiende desde la innovación y se realiza la programación. Se utiliza el Decreto Autonómico del Principado de Asturias como fuente de los contenidos, criterios y recomendaciones de la actual legislación sobre los que cimentar tanto la innovación como la programación.

El proyecto de innovación es el resultado de una investigación y una reflexión propia, aunque haya tenido que ser ajustada a unos requerimientos mínimos por la legislación. Responde a una serie de necesidades y objetivos concretos en base al periodo del Prácticum. Se plantea introducir una metodología creativa con la que realizar las investigaciones de la asignatura para un mejor uso del temario, asimilación de ideas y personalización del trabajo. La programación será la plasmación técnica de este proyecto en el funcionamiento de un curso entero.

### **Abstract**

This work responds to the sections required by a Master's Thesis of the discipline. It will include a brief reflection on the training received in the Master's Degree, a syllabus for an entire course and an innovation proposal on a subject based on which said syllabus will be carried out. Both will belong to the subject “Education in Civic and Ethical Values” of 3rd year of ESO, corresponding to the Philosophy department. Therefore, innovation will develop in detail a new methodology with which to articulate

said subject, while the syllabus will establish the ordering of the subject under these criteria.

The work is carried out based on the requirements of current education laws. The LOMLOE is the legal framework on which syllabus must be carried out today. It is based on its criteria that innovation is addressed, and syllabus is carried out. The Autonomous Decree of the Principality of Asturias is used as a source of the contents, criteria and recommendations of the current legislation on which to base both innovation and syllabus.

The innovation project is the result of research and self-reflection, although it has had to be adjusted to minimum requirements by legislation. It responds to a series of specific needs and objectives based on the Practicum period. It is proposed to introduce a creative methodology with which to carry out research on the subject for better use of the syllabus, assimilation of ideas and personalization of the work. The syllabus will be the technical expression of this project in the operation of an entire course

## II. INTRODUCCIÓN

En mi estancia en un instituto de secundaria y bachillerato tuve contacto con grupos de “Educación en Valores Cívicos y Éticos” de 3º de la ESO, lo cual suscitó mi elección para este trabajo. Pude observar dos cosas; el desinterés generalizado por la asignatura y la falta de capacidades del alumnado para afrontar las tareas que esta requería. Por ello, la propuesta y programación aquí presentes tratan de responder a estas necesidades de forma directa. Se pretende crear algo nuevo de esta asignatura para lograr una metodología atractiva y justificar su espacio en el curso escolar, al igual que utilizarla para poder fomentar aptitudes necesarias en el alumnado y resolver problemas de aprendizaje percibidos. Del mismo modo, teniendo en cuenta los designios de la LOMLOE y su acercamiento a las competencias como base del proyecto.

Se considera que esta asignatura es un espacio muy atractivo para la realización de propuestas de innovación. Se posee una carga lectiva reducida y una amplia variedad de contenidos para poder seleccionar y reflexionar. Por ello es un espacio adecuado en el que probar nuevas metodologías e introducir modelos diferentes de enseñanza. De esta forma se puede generar un interés nuevo al presentar una actividad distintiva frente a la del resto del curso. Así se puede utilizar la asignatura para crear un espacio de trabajo diferente y que pueda aportar una multiplicidad de beneficios incluir sesiones como esta para el alumnado.

Por otro lado, esta asignatura también tiene una utilidad en la formación del alumnado en el sentido de que pretende centrarse en aptitudes concretas que es necesario adquirir, aprovechando también el estadio todavía bastante inicial de su vida académica. Por eso, frente a la importancia que se podría otorgar a los contenidos, con este proyecto se pretende poner el foco de atención en destrezas como la selección de información, la capacidad de síntesis, la asimilación de conceptos ciudadanos o la aplicación de estos a las acciones diarias, entre otros. Esto son capacidades transversales muy útiles para la formación académica y que acompañarían al alumnado tanto en su vida diaria como en el futuro académico.

El apartado de innovación detallará toda la justificación de este proyecto, el funcionamiento efectivo del mismo y las tareas concretas que lo articularán, además de una temporalización, materiales, etcétera. Después de esa presentación ampliada sobre la metodología y sus beneficios se realizará una programación completa que abarcará un

curso entero para observar la formación oficial de una asignatura a partir de esta metodología. Por eso ambas partes están entrelazadas y cada una remite a la otra. La información base y todos los detalles o argumentos estarán en el apartado de innovación, pero en la programación se visualizará la formación del curso una vez se ha aplicado esta metodología.

### III. BREVE REFLEXIÓN SOBRE LA FORMACIÓN RECIBIDA Y LAS PRÁCTICAS PROFESIONALES REALIZADAS.

Para comenzar con este trabajo el primer apartado corresponde a realizar unas breves reflexiones sobre la formación recibida durante el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. Esta etapa de formación se podría dividir fundamentalmente en dos áreas de trabajo: primero, el periodo teórico formado por las clases impartidas en la universidad a través de una diversidad de asignaturas y, segundo, el periodo práctico articulado a través de las prácticas en un centro escolar.

En la formación recibida por parte de las clases teóricas del Máster he tenido un total de nueve asignaturas, cada una enfocada, a priori, en un ámbito distinto con el cual afrontar el trabajo de docente. Por ello, también cada una ha aportado algo distinto a la formación estrictamente teórica de los profesores de prácticas como yo. Personalmente de entre todas ellas destaco la asignatura *Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad* por la correcta y sólida estructuración del temario que sirvió para aportar una serie de nociones concretas y muy específicas de psicología aplicada al proceso de enseñanza.

Considero ese temario un repertorio de herramientas muy bien ordenadas que sin duda ya han sido identificables en el periodo de prácticas y que serán útiles en una futura labor docente. El formato clásico lectivo era absolutamente funcional para un correcto aprendizaje y asimilación de las ideas clave de la asignatura. Entre sus tareas se encuentran el desarrollo de diversos seminarios con participación del alumnado y realización de cuestionarios, un trabajo final en torno a un tema educativo basado en psicología con su consecuente exposición y un examen final de tipo test sobre el conjunto del temario.

Otras asignaturas incluyen, por ejemplo, las específicas de especialidad, que en mi caso fueron *Complementos para Filosofía y Aprendizaje y Enseñanza: Filosofía*. La primera fue una aportación de contenidos extracurriculares a los impartidos en instituto y en universidad que pueden servir como herramienta complementaria de la que extraer menciones, perspectivas y puntos de interés en la formación académica. Por otro lado, la segunda, es una visión más pedagógica desde la filosofía donde se abordaron una amplia variedad de temas y se hablaron situaciones concretas del trabajo docente para cuestionar las acciones más adecuadas al respecto. Esta segunda se desarrolló en ocasiones con un

cariz más participativo en el que se entabla una conversación directa entre profesor y alumnado en base a la experiencia vivida en las prácticas. A partir de ella se extraen los temas relevantes que se quieren trabajar.

Las asignaturas puramente pedagógicas son la mayoría del currículo universitario y cada una se dirige a un ámbito distinto. Por ejemplo, *Procesos y Contextos Educativos* es una de las asignaturas que más tiempo de formación abarca e incluye en sí misma muchos de los temas más relevantes de la docencia. Así se aporta el marco jurídico, la organización del centro, asuntos de convivencia, el trabajo tutorial y la labor de la orientación o nociones de atención a la diversidad. La primera asignatura posee un total de cuatro trabajos de final de bloque donde se recopilan y desarrollan las principales cuestiones de cada tema, además de una serie de trabajos más pequeños y livianos según asuntos concretos del temario, incluyendo presentaciones y exposiciones

En la misma línea de atención a la diversidad se encuentra la asignatura *Sociedad, Familia y Educación* que es el espacio de este proceso de formación dedicado a tomar conciencia sobre la amplitud de circunstancias particulares que rodean al conjunto del alumnado y que habrá que tener en cuenta como docente. Ambas acompañadas de un alto número de sesiones denominadas como “prácticas” enfocadas en la participación directa del alumnado con el objetivo de producir actividades por ellos mismos. Sus tareas incluyen el desarrollo continuo de distintas lecturas, cuestionarios y exposiciones cómo forma de desarrollar cada punto temático.

En mi caso, otra asignatura elegida como optativa fue la de *Lengua Inglesa para el Aula Bilingüe*. La aportación de esta asignatura es la de ofrecer directrices que se deberían seguir a la hora de impartir docencia en la sección bilingüe de un instituto. Para la filosofía puede ser útil porque en muchas secciones bilingües se incluyen las asignaturas del departamento de filosofía que son obligatorias en los ciclos de la educación secundaria (actualmente se podría hablar de “Educación en Valores Cívicos y Éticos”, pero siempre ha habido otras asignaturas similares que son las utilizadas en estas secciones). La carga de trabajo en esta asignatura resulta algo superior a la del resto de optativas e incluso alguna asignatura común; incluyendo un examen, la realización de una unidad didáctica enterar en inglés, la exposición en inglés de una parte de dicha unidad didáctica, el desarrollo de un glosario de terminología clave de la especialidad y la grabación con pronunciación adecuada de la misma.



También se incluyeron asignaturas con una menor carga lectiva, pero igualmente para las que había que trabajar y con criterios evaluables. Estas serían *Tecnologías de la Información y la Comunicación* o *Diseño y Desarrollo del Currículum*. En la primera no hubo carga lectiva en el sentido de impartición de contenidos por parte del profesor, sino que fue un trabajo grupal en el que aprender a desarrollar herramientas diversas a través de la tecnología que se puede utilizar en el aula. El producto final constituía una llamada “caja de herramientas” que incluyese diversos utensilios basados en las tecnologías de la información con una guía de cómo utilizarlos adecuadamente en el desarrollo de una clase. La segunda, por otro lado, resultó ser una invitación continua a utilizar otros métodos al margen de la lección curricular para la enseñanza.

Por último, la asignatura final que hemos recibido es *Innovación Docente e Iniciación a la Investigación Educativa*, la cual sirve de apoyo, entre otras cosas, para la propia realización de este Trabajo de Fin de Máster. Es la única asignatura en la que se aborda el tema de los proyectos de innovación y consiste en una exposición extensa de diferentes metodologías o cuestionamientos sobre ámbitos educativos diversos de tal forma que el alumnado en formación pueda reflexionar e incluir estos asuntos en su desarrollo docente. Entre las actividades que han acompañado la realización de este curso se encuentran el desarrollo de debates, la participación semanal en distintos foros de reflexión y el desarrollo de una propuesta de innovación ajena al trabajo final aquí presente.

La otra parte de la formación es la etapa del Prácticum que supone el eje vertebrador del periodo de formación y la parte más importante de este. Sin duda la parte más positiva y útil de todo el periodo. Es en esta etapa es donde se aprende todo con respecto al trabajo docente, se presencia la vida de un instituto desde dentro y se atiende durante un periodo determinado a una variedad de actividades distintas que siempre tienen algo que ofrecer. Por ello, su mayor fuerte es la amplia duración de las prácticas, dado que permite una mayor inmersión en el entorno escolar y una mayor posibilidad de presenciar más situaciones, etapas y cambios. En esta etapa se da la comprensión real de los contenidos del trabajo docente. El contacto directo con docentes, alumnado, órganos educativos y prácticas concretas es la mejor forma de aprender una diversidad de recursos y de realidades. Ayuda tanto a obtener nueva información como a afianzar ideas viendo su realización efectiva.

En mi caso considero haber tenido mucha suerte con el centro asignado y sus circunstancias. Este era un centro de amplio tamaño por lo que incluía mucha más variedad de elementos que observar y situaciones de las que aprender. Las asignaturas en las que tuve un seguimiento continuo fueron “Educación en Valores Cívicos y Éticos” de 3º de la ESO, “Psicología y Sociedad” de 2º de Bachillerato y “Historia de la Filosofía” de 2º de Bachillerato. Aunque también tuve acceso a la “Tutoría” de un grupo y presencia clases de “Filosofía” de 1º de Bachillerato y de la optativa “Filosofía” de 4º de la ESO. Esto permitió observar la flexibilidad que existe en la labor docente y dentro del propio departamento por cómo se trabaja de forma diferente y con contenidos distanciados según la edad del alumnado.

En muchas de estas clases tenía una labor puramente observacional, pero igual de enriquecedora por tener un acceso directo y privilegiado hacia la realidad docente. Aun así, también pude tener mucho trato cercano tanto en las clases que yo impartí como a lo largo de asignaturas en el seguimiento del alumnado. Esto sirvió de la mejor manera para comprender esta amplitud de circunstancias y la realidad del estudiantado en la actualidad.

La experiencia más importante de este periodo de prácticas considero que son las propias clases que tuve que impartir en algunas de estas clases. Con respecto a ello creo que son la prueba fundamental que superar en el camino de la formación del docente. Personalmente me encontré muy cómodo en esa tarea, dediqué mucho tiempo a su preparación y fui muy bien acogido por alumnado. Con esas tareas culmina el periodo de formación pudiendo presentarnos a los profesores de prácticas el reto directo de enfrentarnos a una clase entera y preparar lecciones por nosotros mismos que tengan cierto calado sobre ellos. Sin duda es de lo que más se puede aprender.

Otras actividades realizadas dentro del marco de la clase, pero separadas de lo puramente teórico, abarcan la asistencia a reuniones con los padres o actividades de tutoría. La primera con el consentimiento de los padres consistía en presenciar una tutoría privada sobre algún alumno respecto a sucesos recientes o información que se debe comentar directamente con la familia. Lo segundo sigue la línea del cumplimiento de programas para tutoría conformados por diferentes conferencias en torno a temáticas acordes al grado seleccionado.

A parte del trabajo continuado relacionado con la docencia se realizaron varias actividades relacionadas con el centro. La organización se fundamentaba en un amplio número de sesiones presenciales con los representantes de distintos organismos del centro. Por ejemplo, reuniones con jefatura de estudios, el director del centro, la encargada del proyecto de lectura, la encargada de la biblioteca, el departamento de orientación, el secretario... Todas ellas se orientaban a dar a conocer actividades ajenas a o puramente lectivo, pero que forman parte intrínseca en la construcción y formación de un centro. Por ello, son de real utilidad al presentar todos los ejes que son cubiertos desde dentro.

Otras actividades a parte de las clases se incluyen en la presencia de diferentes actos. Los estudiantes de práctica asisten a reuniones de departamento, claustros y evaluaciones de igual modo que los profesores (sólo que con un obvio carácter presencial). Del mismo modo se cubren carencias del tutor a la hora de presenciar aquello que él no abarque, por ejemplo, con visitas a clases de formación profesional que él no tiene o reuniones de departamento y evaluaciones de cursos ajenos a los que el tutor posea. De este modo se presencia una visión más amplia y no algo limitado a aquello que sea exclusivo del tutor.

En los meses de desarrollo de las prácticas se dio el caso de la organización de diversas actividades complementarias y extracurriculares de un gran interés. Así se dio el caso de la asistencia a grabación de varios podcasts del centro, conferencias de personas u organismos externos, visitas a la universidad, jornadas de orientación laboral o la formación de actividades como debates con presencia pública creadas por distintos departamentos del instituto.

#### IV. PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.

##### 1. Diagnóstico inicial.

##### 1.1. Los ámbitos de mejora detectados.

A lo largo de mi periodo de observación y participación durante el Prácticum pude percibir ciertas lagunas en el sistema de trabajo y evaluación que considero que pueden ser superadas con un cambio de enfoque sencillo. Muchas herramientas de evaluación y métodos de trabajo podrían llegar a estar obsoletos muy pronto, o incluso ya pueden estarlo en la actualidad. En concreto hablo de la forma de realizar proyectos en forma de trabajo de investigación con una metodología clásica de búsqueda de información en línea y redacción de texto posterior. Es una metodología común utilizada en los institutos transversalmente en diferentes asignaturas desde hace años, pero que en mi opinión podría peligrar. Además, puede ser un método muy reducido en cuanto al aporte que hace al aprendizaje del alumnado y con respecto al desarrollo de sus competencias.

El método respecto al cual pretendo ofrecer un cambio con la innovación es a la investigación clásica (individual o en un grupo) en la que se debe buscar información respecto a un tema y posteriormente redactar un ensayo en base a esa información. El principal punto débil que observo en esta metodología es que no garantiza, y muchas veces olvida, el elemento, a mi juicio, más importante de este tipo de trabajos: desarrollar la capacidad de síntesis del alumnado. Sobre todo, en cursos primerizos como al que me dirijo, estos trabajos remiten a un traslado del texto y de la información de manera mecánica en la que no se percibe la personalidad del alumnado ni una comprensión real de la información con la que están trabajando. Esas son las lagunas principales y sistemáticas del método que se intentan resolver con la innovación aquí presente.

Otro problema inicial que diagnosticó por observación y experiencia en el aula tiene que ver con el contexto actual, frente a los problemas anteriores que parecen sistemáticos del método. Esto tiene que ver con el auge de las inteligencias artificiales, en concreto *ChatGPT*, y su utilización en el aula. En mi paso por el centro de prácticas pude observar de primera mano, tanto en la práctica como por conversación directa con el alumnado, la enorme presencia de esta herramienta en el aula. Ha habido un cambio general en el que está mucho más inserto en la concepción del alumnado de lo que podría haber imaginado antes de mi trabajo práctico. Muchos de los alumnos consideran esta

aplicación como fuente de información directa y herramienta de cabecera para afrontar el desarrollo de un trabajo. Es un problema fundamental porque efectiviza la obsolescencia del trabajo de investigación clásico y aumenta aún más su inutilidad en cuestiones de aprendizaje y comprensión del contenido.

Por último, con respecto al alumnado, además de todo lo ya mencionado, cabe destacar una falta de personalización e implicación en este tipo de trabajos. Se percibe como algo mecánico, una mera resolución de problemas donde se encajan textos y no se logra una inmersión real en él. De este modo se pierden tanto sus capacidades formales, ya mencionadas, como en contenido donde no hay un interés real ni un trabajo personal de investigación. Hay deficiencias en las capacidades antes vistas, no saber investigar, comprender, sintetizar, organizar información; pero también hay una fuerte falta de implicación en los proyectos.

Otro tema paralelo, pero importante, está en el lugar de la propia asignatura “Educación en Valores Cívicos y Éticos”, la cual muchas veces es relegada y tratada de una forma inadecuada. La importancia y desinterés del alumnado es muchas veces generalizado, pero se apoya en que no se comprende la función real del contenido. Esta metodología se orienta también en que haya una asimilación de ideas y reflexión de estas por encima de la adquisición memorística de contenidos plasmada en un examen final. Es decir, se centra el interés en que el alumnado reflexione ampliamente sobre asuntos éticos de la actualidad y forme opiniones críticas y personales al respecto con el objetivo de formar su ciudadanía.

Por ello, el planteamiento de esta propuesta de innovación pasa por plantear un diseño de una metodología distinta para realizar proyectos grupales o trabajos. Esta pasará por la investigación y desarrollo creativo de las ideas con el fin de socavar estas deficiencias, además de ofrecer una educación estética implícita, disciplinalmente transversal y acorde a las nuevas recomendaciones educativas. De este modo se diagnostica y trata de resolver el problema de la capacidad de síntesis, organización y crítica de la información del alumnado; ofrecer una metodología que obligatoriamente sea realizada por el alumnado sin el uso de herramientas como *ChatGPT*, y una forma personal de acercarse a las temáticas de la asignatura para garantizar una mejor comprensión y reflexión de los temas que sería el verdadero interés de una asignatura así.

## 1.2. Descripción del contexto donde se llevará a cabo la innovación.

El nivel de actuación al que va especialmente dirigida la presente innovación es actualmente 3º de la ESO. Sin embargo, esto supone la demarcación de la innovación al currículo actual, pero extrapolable a cualquier asignatura del departamento asociada a la ESO. Es decir, se adapta a cualquier cambio de los muchos que ha habido frente a la presencia del departamento de Filosofía en la educación secundaria. Se trata de una innovación destinada al aula y al tiempo de clase por ofrecer una metodología concreta que aplicar al tiempo de clase en el instituto y al clima del aula. El foco principal es la ESO, donde mejor se pueden trabajar metodologías así. Se orienta a la asignatura actual de “Educación en Valores Cívicos y Éticos”, pero se puede rescatar para asignaturas afines que ocupen su lugar en la ESO o similares en carga lectiva y presencia curricular.

Ha sido elegido de esta forma por ser; primero, el margen de edad donde mejor se muestran las carencias y dificultades que se tratan de resolver con la innovación y, segundo, por ser este nivel el espacio en el que la Filosofía tiene un margen más amplio de maniobra y unos objetivos menos concretos (véase la obtención de medias en Bachillerato o EVAU) que permiten la flexibilización de la materia y sus metodologías. Esta menor densidad de temario, propuestas y una bajada de seriedad permiten trabajar de distintas formas y buscar un aprendizaje distinto para el alumnado.

Respecto al contexto marcado de la innovación para un centro se concibe una innovación aplicable a toda variedad de centros. Busca acoger a todo tipo de alumnado con una metodología sencilla y fácil de aplicar, sin necesidad de recursos económicos de un coste elevado o dispositivos que no puedan estar al acceso de una mayoría necesaria. Es adaptable a cualquier tipo de centro y cualquier número de alumnado, además los materiales más necesarios son de fácil acceso.

En concreto, es inevitable tomar como referencia para lo que será la forma concreta de desarrollo el centro en el que realicé mi Prácticum o también mi centro previo de formación, dado que ambos son muy parecidos en sus rasgos fundamentales. Esto lleva a pensar en clases amplias de más de 20 alumnos lo cual permita trabajar con varios grupos dentro de cada clase. Igualmente, la metodología es aplicable a centros rurales con menor número de alumnado, suponiendo el exclusivo cambio de la reducción del número

de grupos en los que se divide la clase. Podría incluso aplicarse a clases en las que hubiera dos o sólo un grupo y se trabajase en específico en el proyecto de este grupo. Por tanto, la referencia es clara, pero la innovación piensa en ser abarcable por una pluralidad de contextos dispersos.

Los grupos formados por la clase tendrían un número adecuado de 4 o 5 personas en los cuales se dividiría la clase. Por ello, tanto en un centro grande como en un centro pequeño se pueden realizar esos grupos independientemente del número de alumnos. El factor que varía sería el número de grupos presentes en la clase, pero que no afecta el desarrollo de la actividad en absoluto. Además, no es un factor importante que el centro sea rural o urbano abarcando un cambio sencillo en la metodología que todos pueden acoger independientemente.

La última característica que se plantea en la formación de grupos es que estos permanezcan a lo largo de todo el curso en cada trimestre. De esta manera se garantiza que haya un trabajo continuado porque los alumnos se vayan amoldando a sus propias dinámicas. Dada la novedad y complejidad de los métodos creativos es mejor que no se añada el problema de tener que adaptarse a nuevas mecánicas, dinámicas o acompañantes cada evaluación; sino que se desarrolla una misma confianza de trabajo.

La excepción vendrá dada de polémicas en los grupos valoradas por el profesor, esto es, problemas personales entre compañeros o dinámicas exageradamente desajustadas en un grupo por un desconocimiento inicial. Lo preferible es que los grupos no varíen, pero en caso de polémicas personales se separará a los sujetos implicados en busca de una dinámica más positiva y adecuada de trabajo. En el caso de desajustes en el trabajo es preferible que el profesor tenga una buena implicación y observación en el grupo como para poder resolverlo y que no se requiera realizar cambios. En este caso los cambios serían un último recurso si no ha habido una solución práctica con un grupo específico.

## 2. Justificación y objetivos de la innovación.

Primero de todo, cabe justificar el proyecto de innovación con respecto a las dificultades anteriormente destacadas. Este proyecto se justifica en la pretensión de resolver algunas de las lagunas que contiene la forma de trabajar por proyectos

actualmente, de formar ensayos y de investigar. Se ofrece aquí una metodología creativa y novedosa que supone en sí misma el aprendizaje de la síntesis de información. No se puede realizar sin que el alumnado trabaje organizando información y posteriormente siendo capaces de resumirla. Lo cual implica en sí mismo el proceso de comprensión de la información de una forma absoluta alejado de la copia de textos. También supone una metodología que se escapa de la aplicación concreta de *ChatGPT* que utiliza el alumnado actualmente. No se puede recurrir a la inteligencia artificial para resolver los retos aquí planteados. Por último, incorpora la personalización del trabajo haciendo que cada grupo tenga que realizar una aproximación propia al tema e implicación en el proceso.

El cambio principal está en abordar los temas de la asignatura desde otra perspectiva la cual permita al alumno una implicación mayor en el proyecto y una mejor conexión con el temario y comprensión de los contenidos. Además, fomentando un aprendizaje creativo de nuevas herramientas que den presencia en el grupo a alumnado con otro tipo de aptitudes. Dada la amplitud de la metodología cada miembro del grupo se puede interesar o participar en elementos diferentes y no se ve obligado a estar restringido a un solo método de trabajo. Así se acoge a todos más en el proceso de desarrollo de su proyecto.

Se concluye que los objetivos entonces son, primero, en un sentido amplio mejorar la forma de trabajar proyectos de investigación por grupos atendiendo a las carencias de esto. Mejorar la capacidad de sintetizar información, de organizar las fuentes de información y de formar el pensamiento crítico. También evitar el uso inevitable de tecnologías que faciliten la redacción de textos sin trabajo del alumnado. El logro de un proyecto personal y la extensión del trabajo a un mayor rango de competencias del alumnado.

Se justifica además en los designios de la vigente ley educativa y el decreto actual que recomiendan sistemas educativos basados en la participación del alumnado y el desarrollo de sus competencias. Con esta metodología de trabajo se aúnan varias competencias en la mera realización del trabajo, mientras que otras están incluidas perfectamente en los contenidos de los trabajos. En especial se destaca un aprendizaje artístico y creativo que sea transversal e interdisciplinar al ser utilizado en esta metodología. Pero también se utilizan tecnologías en su desarrollo o en el objeto de análisis, capacidades sociales en el trabajo grupal y colaborativo a parte de contenidos de justicia social, capacidades lingüísticas en los medios acordados o sus exposiciones y



debate, emprendimiento a la hora de formar un proyecto y un producto final... Las competencias serán analizadas en detalle en su respectivo punto.

Por último, cabe resaltar que esta forma de trabajo también se justifica en incorporar la involucración directa del alumnado en la producción de información por la investigación como eje vertebrador de los contenidos, la colaboración continua y transversal entre alumnos o dar protagonismo al alumnado que produce, comparte y recibe información de los demás. Son valores fundamentales y también un aprendizaje en sí que se incluye en la forma de trabajar más allá de los contenidos tratados por el temario.

### 3. Marco teórico de referencia de la innovación.

El presente proyecto se presenta dentro de la legislación determinada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Por ello, se atiende a sus cambios, metodologías y criterios como base del desarrollo de este plan. Por ello, la LOMLOE y su extensión serán la referencia directa del trabajo.

La premisa fundamental se extraerá de las directrices sobre la asignatura “Educación Valores Cívicos y Éticos” indicadas en el Currículo LOMLOE sobre Educación Secundaria Obligatoria del Principado de Asturias en su Decreto Oficial. En este apartado se indica que la asignatura “implica movilizar el conjunto de conocimientos, destrezas, actitudes y valores que permiten a alumnos y alumnas tomar conciencia de su identidad personal y cultural, afrontar cuestiones éticas fundamentales, y adoptar una actitud consecuente con el carácter interconectado y ecodependiente de su vida en relación al entorno; todo ello con el objetivo de apreciar y aplicar con autonomía de criterio aquellas normas y valores que rigen la convivencia en una sociedad libre, plural, justa y pacífica”<sup>1</sup>.

Con la LOMLOE se enlistan ocho competencias clave de punto de partida: competencia en comunicación lingüística, competencia plurilingüe, competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería, competencia digital, competencia

---

<sup>1</sup> CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN: *Currículo Lomloe: Educación Secundaria Obligatoria*. Principado de Asturias, 2020, p. 166.

personal, social y de aprender a aprender; competencia ciudadana, competencia emprendedora, competencia en conciencia y expresión culturales.

Esta asignatura concreta cuatro competencias específicas: autoconocimiento y desarrollo de la autonomía moral, comprensión del marco social de convivencia y del compromiso ético con los principios, valores y normas que lo rigen; la adopción de actitudes compatibles con la sostenibilidad del entorno desde el entendimiento de nuestra relación de inter y eco-dependencia y, por último, la educación de las emociones en el ámbito de la reflexión sobre los valores y problemas éticos<sup>2</sup>. Este enfoque en la comprensión y asimilación de conocimientos se integra en la búsqueda de un método de trabajo como este por las razones anteriormente expuestas.

Por último, otra base que mencionar son los saberes básicos entonces que se deben escoger. Aquí se distribuyen en tres bloques distintos que serían “Autoconocimiento y autonomía moral”, “Sociedad, justicia y democracia” y “Desarrollo sostenible y ética ambiental”. Con especial atención a la tarea comprensiva de los temas para formar sujetos morales que tomen decisiones diarias con diversas implicaciones.

Respecto a la idea de la propuesta se encuentran teorías en la historia de la filosofía orientadas a la unión entre estética y ética muy convenientes para este trabajo dada la inclusión de una dimensión estética en la educación en valores y el trato de los valores a través de la creación estética. Llevándolo a un terreno práctico lo que importa de esta reflexión es la potencia de la creación artística o la actividad creativa en el proceso de aprendizaje. El marco teórico que aquí se busca es el de encontrar en el proceso creativo una actividad fundamentalmente personal que integra contenidos con la reflexión y personalización de estos. Así lo ejemplifica el filósofo inglés Herbert Read situando la importancia del arte en que: “el arte ha sido y es todavía el instrumento esencial en el desarrollo de las conciencias humanas”<sup>3</sup>. El autor sitúa en la creación del producto artístico una exploración de los valores y la identidad propia con el fin de manifestar el objeto.

---

<sup>2</sup> *Ibid.*, p. 166

<sup>3</sup> READ, HERBERT (1957) *Imagen e Idea. La función del arte en las conciencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica, p. 12.

En este sentido y reconducido al aula se puede mencionar, por ejemplo, a John Dewey, filósofo estadounidense también acercado a teorías de pedagogía. En su obra *El arte como experiencia* habla del producto artístico como una experiencia humana significativa que refleja esta misma experiencia en lo referente a la formación del individuo. Su desarrollo provoca un aprendizaje único que no se iguala con otros medios: “El medio de expresión en arte no es ni objetivo ni subjetivo. Es la materia de una nueva experiencia en que lo subjetivo y objetivo han cooperado de tal manera que ninguno tiene existencia por sí mismo”<sup>4</sup>. Partiendo de esta tesis, gracias a la creación estética en el aula, se aunaría el aprendizaje de los contenidos con la asimilación propia de estos a través de la experiencia; es algo más personal y directo.

Otro punto importante con esto es que Dewey destaca la facultad de la imaginación que sería propia de la creación estética y abarca lagunas educativas: “No obstante, nuestra revuelta supone, en efecto, una reflexión sobre la educación, que procede con métodos tan literales que excluyen la imaginación y no tocan los deseos y emociones del hombre”<sup>5</sup>. En este sentido incorporar lo que denomina imaginación, que se puede asociar fácilmente con la fuerza creativa del proyecto, resalta facultades emocionales necesarias en esta asignatura, además de una conexión directa con la experiencia humana para una mejor asociación con la mejora individual que se busca.

A partir de la imaginación se puede traer a coalición a otra filósofa como es Martha Nussbaum y su teoría sobre el enfoque de las capacidades. Con esta perspectiva aborda también el campo de la imaginación para la educación, en concreto en la formación del ciudadano que es el ámbito concreto de la asignatura: “Conectada con la formación en esa ciudadanía mundial, Martha Nussbaum muestra un fuerte interés por el desarrollo de las artes en el currículum ya que cultivan la imaginación, la empatía y las capacidades de juicio y sensibilidad, que son esenciales para la construcción de tal ciudadanía”<sup>6</sup>. Así en Nussbaum se encuentra la relación directa en la formación específica de valores cívicos y el medio estético en al que se fundamenta la propuesta de innovación del presente trabajo.

---

<sup>4</sup> DEWEY, JOHN (2008): *El Arte como Experiencia*. Barcelona: Editorial Paidós, p. 324

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 393.

<sup>6</sup> GUICHOT REINA, VIRGINIA (2015) “El "enfoque de las capacidades" de Martha Nussbaum y sus consecuencias educativas: hacia una Pedagogía socrática y pluralista” En: *Teoría de la Educación*, N°27, p. 64

Dentro de todas las artes (que pueden servir al mismo beneficio) Nussbaum destaca la literatura, pero lo hace para realizar la narratividad de esta, la cual es un elemento presente en las disciplinas de este proyecto de innovación. La justificación consiste en: “su enorme poder para representar circunstancias y poderes específicos de las personas de distintas clases y, por tanto, de mostrar cosas que podrían suceder, recurso especialmente valioso en la vida política; además de su valor para estimular la capacidad de comprender a los demás, poder adoptar su perspectiva, su visión del tema tratado, sintonizar con sus sentimientos, habilidad importante en un mundo plural como el nuestro.”<sup>7</sup> Se encuentra aquí una formulación de la ideal inicial sobre cómo esta metodología permite una aproximación mucho más personal y amplia hacia los contenidos que además garantiza una mejor asimilación de las ideas trabajadas.

#### 4. Desarrollo.

##### 4.1. Plan de actividades.

Las actividades que se propondrán son la forma en la que se va a articular cada trimestre o evaluación de la asignatura. El punto central está en el desarrollo de un trabajo grupal en cada trimestre como actividad principal. El resto de las actividades son complementarias a este trabajo en el sentido en que preparan al alumnado para realizarlo o utilizan al trabajo como base. Esto se materializa en que habrá dos clases teóricas de impartición de contenidos por parte del profesor, pero sólo dirigidas a contenidos útiles para la realización del trabajo. Al igual que habrá una exposición y consecuente debate posterior al trabajo que se fundamenta en el previo desarrollo de este. Por tanto, la actividad principal será desarrollar un trabajo, mientras que las demás actividades serán clases teóricas, exposición y un debate enfocado en este mismo trabajo.

La innovación propuesta viene en la metodología aplicada al desarrollo de este trabajo. Lo que se pretende es sustituir la formulación clásica de un ensayo dividido entre los miembros de un grupo que ha estado siempre tan presente en los entornos escolares. Se trata de un trabajo de investigación, manteniendo el formato de recopilar información o noticias, contenidos de las clases y manifestarlos en un trabajo. El gran cambio viene

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 64

en la plasmación de este trabajo. El resultado final no es un ensayo o una exposición pura de contenidos informativo, sino que se trata de que cada grupo genere un producto artístico/creativo. Por tanto, la actividad principal de la asignatura con esta propuesta se convertiría en la creación de un producto artística de manera grupal, acompañado de actividades complementarias como las ya antes mencionadas.

Dentro de esta actividad principal se proponen tres metodologías distintas, pero que respetan el mismo formato y calendario docente. Las metodologías en cuestión serían la creación de un producto gráfico-narrativo (véase cómic, compendio de viñetas o conjunto de ilustraciones comunicativas), la creación de un producto audiovisual (un cortometraje siguiendo el criterio de duración, pero con amplitud de géneros para ficción o documental) y finalmente la creación de un producto escénico o una puesta en escena (una pequeña obra teatral, performance activa, exposición desarrollada, imitación de un formato reconocido puesto en escena... esta sección abarca el mayor margen de libertad para el alumnado siempre que se ubique en realizar una actividad escénica completa y adecuada a los contenidos).

Esta repartición de actividades y disciplinas no es del todo cerrada. La propuesta abarca enteramente esta amplitud, pero se asume que se pueden aceptar cambios en vista del funcionamiento y el seguimiento de las clases. Es decir, principalmente se propone una misma metodología creativa para todos los grupos en cada trimestre y una metodología diferente cada trimestre. Sin embargo, en vista de los resultados, la participación y la comparación de estos se puede flexibilizar el reparto. Por ejemplo, se puede hacer que cada grupo trabaje una metodología diferente (según el número de grupos si hay más de tres se tendría que repetir alguna). De este modo habría una mayor variedad en el aula y un aprendizaje mutuo a lo largo del curso puesto que se tiene de base haber observado el producto del grupo anterior encargado de la metodología designada. Otra variación puede ser la eliminación de alguna metodología en caso de no funcionar o extensión de alguna que sí funcione conformando más evaluaciones.

La organización de estas actividades es fundamentalmente práctica. El trabajo vertebrado casi toda la evaluación y la exposición y debate posterior también incluyen al alumnado como protagonista absoluto. Sin embargo, existe un pequeño margen teórico

para clases basadas en contenido que impartirá el profesor. Estas clases conformarán tan solo dos horas de cada trimestre, una semana total, lo cual no solapa mucho tiempo académico y supone una introducción orientada al trabajo. Estas dos horas deberían ser las dos primeras de cada trimestre. Esto es lo que se denominará la parte teórica del trabajo en el sentido clásico de la impartición lectiva de teoría que realizará el profesor.

La parte teórica consistirá en una serie de clases dedicadas a la introducción del bloque que se trabajará y de los diferentes temas que lo componen. La intención está en que estas clases no tengan tampoco una carga fuerte de contenidos, no se trata de impartir un conjunto teórico cerrado como cuando se aborda un examen. Estas clases deberían estar orientadas al planteamiento de cuestiones éticas generales y aproximarse en parte a la participación del alumnado. De esta forma se abre un tema y se recogen las ideas previas del alumnado al respecto, para trabajar sobre ellas. El formato a veces tomará esta forma dialógica como una herramienta más para indagar mayormente en aquello que despierte más interés en el alumnado. Sirve de la misma forma para orientar sus preferencias. De esta forma si el alumnado lleva contenido a clase (por ejemplo, una referencia concreta, un caso específico o una idea general) se puede hablar en clase sobre ello y ver si tiene valor para el posterior trabajo.

El profesor también ha de preparar un contenido básico que sirva como una especie de mapa de ideas. La intención está en que el profesor muestre los conceptos fundamentales, las principales líneas de pensamiento, los debates más importantes y ejemplos de un tema concreto. Esto sirve de base para que el alumnado en su trabajo personal decida qué aspectos prefiere trabajar y cómo los quiere relacionar. En este sentido lo que el profesor ofrece en esta parte del trimestre son herramientas para el alumno. De esta forma el alumno tiene un punto de partida a partir del cual comenzar a buscar información. Sabe los términos que debe usar, los temas base y algunas referencias sobre las que después investigará hasta dar con la concreción que necesite.

Dentro de estas clases teóricas se incluirá la presentación de la metodología creativa de la semana. Dado que su enseñanza es mejor durante la práctica, en este punto el profesor se limitará a mostrar ejemplos y el funcionamiento básico de la metodología. Por ejemplo, enseñar viñetas en el caso del cómic y explicar la diferencia entre el desarrollo de guiones y su posterior de plasmación, igualmente enseñar cortometrajes y

explicar los procesos de guion, rodaje y montaje o, por último, en la puesta en escena enseñar materiales teatrales y una lista de ejemplos de representaciones escénicas. Igualmente, la orientación sobre la propia metodología se realiza mejor durante el propio desarrollo del producto.

El trabajo de profesor no termina aquí. Si en las clases teóricas su función es orientar otorgando un mapa conceptual de contenidos base y unas directrices generales, después durante la práctica su labor será la de supervisar y guiar. El profesor no debe desaparecer una vez ha impartido sus clases. Él es la fuente principal de respuesta a las preguntas que genere el alumnado, ayuda con las búsquedas de información, la contrastación de esta y la realización del producto. Es su tarea al menos una vez por semana, en la sesión que elija, pasar directamente por cada producto a que le expliquen muy brevemente en qué punto se encuentran. De esta forma, esta actividad de supervisión semanal hace que el alumnado tenga algo nuevo que mostrar cada semana de lo que hablar y se garantiza un seguimiento continuo de trabajo en clase. Como parte de la evaluación final del producto se encontrará el trabajo continuo observado por el profesor.

Después la parte práctica llevará el protagonismo del trimestre y se dividirá en investigación, realización del producto y presentación con debate:

- Investigación:

Es la parte inicial donde se consultan fuentes variadas para extraer datos con los que conformar el trabajo. Incluye tanto la obtención de datos de especialidad, ejemplos y noticias como de revisión de referencias de la metodología creativa.

Lo ideal para esta actividad es que no tuviese una temporalización cerrada, sino que pueda ser un recurso continuo durante el trabajo. Es decir, que mientras se sigue desarrollando el producto; sea en una fase de escritura o de plasmación, se pueda seguir buscando documentación y añadir contenidos si se requieren. Sin embargo, sí se marca una primera sesión en la que todos los grupos deben estar sólo concentrados en la investigación. Además, al ser el primer paso también se implica en la investigación el primer planteamiento de lo que se quiere hacer. En la búsqueda de datos se integra la conversación del grupo en torno a qué quieren hacer, qué temas prefieren buscar, etcétera.

Por ello se deja un espacio libre en el que los grupos estén hablando entre ellos, tomando notas y buscando información.

Durante este periodo el profesor supervisará las conversaciones acercándose de vez en cuando a preguntar qué están planteando. En casos de dudas demasiado prolongadas el profesor debe intentar reconducir a que en no más de dos sesiones de investigación (entendiendo por investigación esa integración de búsqueda de información con planteamientos grupales) salga un tema o un área cerrada de trabajo. Así el profesor propone ideas o ayuda a reconducir las que haya hacia los terrenos más adecuados.

- Realización del producto:

A grandes rasgos este proceso abarca la mayor parte del trimestre y consiste en la síntesis y plasmación de la información recopilada en la investigación y las clases en forma del producto creativo asignado según la metodología del trimestre. Es el proceso en el que se genera el producto final asociado con el trabajo final que se entrega. Para ello, se puede subdividir en tres partes no organizadas por duración: planteamiento, diseño y construcción.

El planteamiento tiene que ver con el desarrollo de la idea principal. Aquí se ve que no hay tanta separación entre actividades, puesto que incluye mucho de la investigación. Consiste en las primeras conversaciones grupales acerca de qué se va a trabajar y supervisadas por el profesor. El punto al que se debe llegar es tema general, tema de investigación y forma de expresarlo. Esto debe ser comunicado al profesor en la etapa temprana del proyecto, aunque pueda haber cambios posteriores sino suponen un cambio radical.

Consiste en lo básico: dentro de lo abordado en clase qué han escogido para desarrollar, sobre qué tema van a buscar información extra y qué quieren hacer con ello (ficción, representación documental; en el caso del grafismo si es cómic o compilación de viñetas; en el caso del cortometraje el estilo, en el caso de la representación escénica la forma escénica...) Además, aquí se incluye también la repartición de los puestos de trabajo para saber de qué cosas se ocupará cada miembro. Hasta aquí lo único que deben generar son las ideas de cómo lo van a hacer, todavía ningún resultado.



El diseño tiene que ver con el diseño ya concreto del trabajo. Antes se ha hablado de los puestos desde los que parten y los temas, pero ahora deben diseñar de forma concreta qué se trabaja. Por ejemplo, si antes se tenía el tema ahora se habla de los datos concretos que van a aparecer reflejados y la forma en la que lo harán. Por ejemplo, se puede corresponder fácilmente con el diseño del guion. Si se hacen trabajos de ficción o documental se sigue un hilo narrativo, es ese hilo el que se debe escribir en esta parte. Ya se materializan las ideas en productos como son el texto que dictará lo que se va a hacer. También se indica aquí, a parte de lo creativo, el planteamiento formal de su realización, esto es, el tiempo que se va a utilizar en las cosas y cómo se van a hacer. Por ejemplo, un reparto de trabajo ya preparado para ser seguido, el diseño de las tareas específicas que van a hacer, etcétera.

Por último, se da la construcción del producto que tiene que ver con la plasmación final del objeto que se va a presentar al profesor para ser evaluado y que será expuesto ante la clase. Si se han seguido adecuadamente los anteriores pasos este proceso consistirá en la consecución de lo ya organizado. Se convertirá en días de trabajo donde se está cumpliendo el diseño que se ha hecho. En el caso del cómic, es la realización material de las viñetas a partir de un guion inicial, la grabación y edición del cortometraje que ya fue escrito y diseñado con sus estilos y planos o la preparación de la representación estética y de sus materiales para la presentación final. Se está siguiendo ya el patrón acordado y es pura realización material y factual de las ideas ya organizadas adecuadamente.

- Representación pública y debate:

Las sesiones finales, en principio pactadas para dos horas, será de exposición del producto y consecuentemente un debate sobre los temas aprendidos. Cada grupo pasa a presentar su producto final y explicar tanto su contenido como su formación. En este proceso se realiza por primera vez la visualización oficial de los trabajos de los demás grupos. Por ello es importante una primera presentación y después el comentario (lectura del cómic o visualización de los cortometrajes y representaciones antes de cada exposición).

La exposición debe cumplir con dos esferas distintas. Una primera que sea la explicación de la formación del trabajo: qué han hecho, porqué han tomado las decisiones

concretas y cómo ha sido el proceso. La segunda el contenido: de qué habla, la información detrás del producto y su relación con el temario establecido. De esta forma la propia exposición tiene dos funciones: la primera, presentar el trabajo a toda la clase y al profesor y, segunda, una defensa o justificación del trabajo y de sus decisiones. Por eso en este momento es también importante mostrar la valía de lo que cada grupo ha querido hacer y su significado con respecto al temario de la asignatura.

Posteriormente, una vez se hayan expuesto y defendido todos los trabajos se dará lugar al debate organizado por el profesor. Este debate no tiene un carácter competitivo ni de dar un ganador, sino que se realiza con el objetivo de una puesta en común y colaborativa de los trabajos. Ahora que todos han compartido sus experiencias y visualizado las de los demás podrán entre sí hablar y conversar al respecto. Aquí no se mantienen los equipos más allá de que cada uno remite a su trabajo grupal. Esto lleva a que la representación en este apartado es individual y lo que importa es la participación por encima de la calidad de la aportación.

La formulación principal será que el profesor realice una serie de preguntas o cuestiones iniciales y vaya creando y guiando una conversación continuada entre el alumnado. Se valorará que se comenten cosas sobre los productos de otros grupos, valorando lo que han aprendido de ellos o los detalles en los que se han fijado. Se hablará sobre los temas planteados en las clases iniciales, pero a partir de las nuevas aportaciones por lo que han descubierto en sus investigaciones y la forma en la que lo han plasmado en sus trabajos.

La programación elegida para este proyecto es una programación de mínimos en la que se trabaja un tema por trimestre acordando los tres bloques repartidos por evaluaciones de tal modo que los grupos trabajen un proyecto en cada evaluación. Está desarrollada en la parte del trabajo relativa a crear una programación. En la Programación Didáctica presente en el trabajo se ha delimitado que se abordará una Unidad Didáctica para cada trimestre. Esto vincula tres meses por cada unidad. A su vez, cada Unidad se dividirá en tres situaciones de aprendizaje: clases lectivas, desarrollo del proyecto y presentación con debate sobre los proyectos.

Con el fin de realizar un trabajo más detallado y completo se seleccionará un saber básico de cada bloque en forma de tema para trabajar. Es decir, uno dentro de

“Autoconocimiento y autonomía moral”, otro del bloque de “Sociedad, justicia y democracia” y otro del bloque “Sostenibilidad y ética ambiental”. Se realiza así por considerar dificultosa la impartición de todos los saberes básicos de un bloque como unidades temáticas. Además, se considera que en la profundización de un tema se pueden encontrar muchos elementos o herramientas relacionados con otros saberes básicos. Por ejemplo, dentro del tercer bloque, si se elige como tal el tema “Los límites del planeta y el agotamiento de los recursos” dentro de este se encontrarán multitud de otros como “La huella ecológica de las acciones humanas”, “La emergencia climática”, “Estilos de vida sostenible”, “El compromiso activo con la protección de los animales y del medio ambiente”, “Interdependencia, interconexión y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno” ... y más apartados del bloque. Se considera que por la naturaleza de la asignatura “Educación en Valores Cívicos y Éticos” no existe una división de saberes dentro de un bloque tan radical como para tener que detallar cada apartado y que es valioso trabajar la variedad dentro de un mismo trabajo bien enfocado. Además, se propone como beneficioso la reducción en todo caso de un temario por la mejor comprensión del todo global del bloque en esta metodología.

La propuesta aquí planteada sería elegir, como temas centrales, “Ética digital<sup>8</sup>: El problema de la desinformación. La protección de datos y el derecho a la intimidad. El ciberacoso y las situaciones de violencia en las redes. Las conductas adictivas.” para el Bloque A.; “Fines y límites éticos de la investigación científica: La bioética. El desafío de la inteligencia artificial. Las propuestas transhumanistas” para el Bloque B; y, por último, “Los límites del planeta y el agotamiento de los recursos. La huella ecológica de las acciones humanas. La emergencia climática” para el Bloque C. Se ofrecen varios saberes básicos para cada Bloque como tema central, pero porque se encuentra una cohesión interna entre ellos. Por eso, cada grupo puede abarcar la pluralidad en forma de reordenación e indagación en un resumen del conjunto de temas impartidos en las clases o especificar en uno sólo de los apartados. Por ejemplo, esto significaría que en el trabajo del primer trimestre alguien se centrara en las conductas adictivas de manera profunda o en el segundo trimestre se realizara un trabajo sólo sobre inteligencia artificial en el Bloque B, con la perspectiva del Bloque. La selección de profundizar en un tema o de

---

<sup>8</sup> El sobrenombre “Ética digital” no figura en el Decreto del Principado de Asturias, pero se utiliza como recurso para organizar los distintos contenidos referentes al último guion de saberes básicos del Bloque A.

abarcar una pluralidad de forma resumida es una elección basada en la preferencia de cada grupo.

Para realizar estas actividades se debe distribuir la clase en grupos formados por el profesor al inicio de curso una vez se ha de organizar la primera realización de un proyecto. Estos grupos deben incluir a todo el alumnado y se recomienda que estén formados por números de entre 4 o 5 personas. En principio son grupos fijos y se mantienen a lo largo de todo el curso, sin embargo, se pueden cambiar en caso de polémicas observables o tensiones en el aula; aunque es preferible crear una dinámica constante de trabajo para que cada trimestre se pueda mantener.

Los horarios pueden variar según la experiencia previa de otros trimestres para aumentar lo que sea necesario; por ejemplo, más tiempo para las clases del profesor o para las exposiciones. Sin embargo, en principio lo ideal serían dos semanas para el profesor y otras dos semanas para las exposiciones, todo lo demás sería el desarrollo del trabajo (que se puede completar en casa también). Por tanto, serían cuatro horas de clases lectivas, cuatro horas de exposiciones y debate (idealmente serían dos horas para cada cosa) y todo lo demás relativo al trabajo guiado.

#### 4.2. Agentes implicados.

El principal agente afectado es el docente que tiene que cambiar y redirigir su trabajo. Las primeras clases son un trabajo más clásico de impartición de contenidos. Sin embargo, en lo posterior a esas clases el trabajo del profesor pasará a tener un carácter de coordinar y guiar al alumnado en el desarrollo de sus trabajos. No tiene una pose tan protagonista, pero sí es un trabajo activo. Por eso es fundamental la implicación del profesorado para que una innovación como esta salga bien. Pese a no tener que liderar las sesiones debe estar supervisando y gestionando tanto las investigaciones como los trabajos constantemente, lo cual pasaría a ser su tarea fundamental.

Dentro de las clases basadas en contenidos es preferible la creación de una situación de aprendizaje dinámica, más que en una lista de temario y apuntes. De esta forma la clase es más cercana para el alumnado y de la misma forma sirve mejor para plantear una serie de temas basada en los intereses y aportaciones del alumnado. Lo que el profesor tiene que preparar es una serie de recursos para ejemplificar el contenido y la

práctica al igual que un mapa de conceptos sobre el cual partir en estas clases. Sobre cada concepto se aporta el debate básico y la caracterización del tema para proceder a posibles aportaciones del alumnado. De no haberlas se pasaría al siguiente concepto trazando una serie de ideas generales como resultado final.

En el primer trimestre el trabajo era de “Ética Digital”, por lo que el profesor realizará una presentación de los debates y corrientes de pensamiento principales al respecto, adaptados al curso escolar y el contacto del alumnado sobre la materia. Se mencionará el problema de la desinformación, enfocado al auge de las *fake news* y redes sociales; el debate sobre seguridad y libertad a partir de la lucha entre la protección de datos y el derecho a la intimidad; la noción de ciberacoso con sus características y, por último, una aproximación a las conductas adictivas orientadas principalmente a la adolescencia y juventud con ejemplos y casos reales. Se tratará de aclarar cada tema desde estas perspectivas para enseñar la línea hacia la que se puede dirigir la reflexión acerca de la ética digital. Así, a partir de estas nociones el alumnado en sus trabajos profundizará, ejemplificará o reordenará estos temas. De forma intrínseca en la investigación y el temario se incluyen nociones de libertad y moralidad, pensamiento crítico y filosófico, naturaleza humana e identidad entre otros saberes básicos del Bloque.

En la segunda sesión se presentará la metodología audiovisual brevemente. Se presentarán principalmente ejemplos, con películas y escenas que pueden ser visitadas en casa, al igual que una breve indicación del proceso. De aquí se señalará la necesidad de recabar información, desarrollar un guion creativo, otro técnico, un rodaje y una edición final para resultar en un cortometraje que será proyectado en clase. Se justifica en que la temática de este bloque es la que mejor encaja con la metodología audiovisual. Es más fácil rodar vídeos sobre temas más cercanos a su día a día que pueden reflejar con la cámara. Además, porque se configura ante todo en la forma del guion y la posterior grabación será nueva para todo el mundo y artísticamente sencilla de realizar (dado que no se exige un gran apartado artístico audiovisualmente hablando). Por eso, la grabación de un vídeo puede ser útil como primera introducción para luego subir la dificultad cada trimestre del medio artístico una vez se hayan adaptado a trabajar de esta forma con experiencia previa.

De la misma forma en el segundo trimestre se trabajará el tema “Fines y límites éticos de la investigación científica”. Esto englobaría la intención de trabajar en este trimestre la perspectiva de la ética aplicada al saber científico, útil para comprender la

vinculación de la materia con otras materias que a priori pueden considerar alejadas como las científicas. Este es el caso que se puede encontrar más alejado de otros saberes básicos del bloque (aunque incluye nociones básicas de sociedad y política aplicado a la investigación científica, problemas sociales de desigualdad o género aplicado a la ciencia). Sin embargo, se fundamenta en incluir lo básico, además de que sirve para generar esa unión más olvidada entre ciencia y ética, mientras que las nociones políticas sí son más trabajadas en otros cursos.

Para este tema el mapa conceptual del profesor debe girar en torno a la noción de ciencia e investigación científica, para adquirir una comprensión de lo que es realmente la ciencia y qué la diferencia de otras disciplinas; señalar la dimensión humana de la ciencia en tanto que esta es una actividad humana y como tal puede errar y atender a intereses personales; las principales corrientes de limitación ética principalmente consecuencialismo y principalismo (caracterización básica); y, a partir de estas, señalar los principales campos de trabajo de la ética en la ciencia: bioética, ecoética, justicia social o maltrato animal. Por último, señalar áreas de investigación fundamentales en la actualidad como la inteligencia artificial y sus problemas (relacionándolo con la injusticia social por robo de trabajo, impacto ambiental o intereses personales que ya se han explicado) o las propuestas transhumanistas (desde los mismos prismas de desigualdad social e intereses políticos).

Este bloque se asociará con la metodología gráfica-narrativa de generación de un producto creativo. Por ello, en la segunda clase, otro espacio será dedicado a ejemplificar y explicar su realización. Con la proyección de ejemplos de viñetas y materiales concretos se señalará cómo se puede formar una historia con este medio. Esta parte de la explicación consistirá preferentemente en enseñar ejemplos, dado que la explicación más detallada será durante la creación del producto. No hace falta de antemano señalar cada proceso, puesto que se aprenderá mejor mientras lo están realizando que reciban indicaciones del docente. Igualmente, se señalará que deben recabar información, producir un primer guion, un diseño de plantilla y finalmente el producto final. Se justifica en que en este apartado hay muchos temas de densidad teórica y ejemplificación fuera del día a día del alumnado (al hablar de historia o investigación científica y nociones abstractas). Por este motivo es más eficaz utilizar una metodología gráfica donde se puede esquematizar mejor los conceptos y remitir a referencias más alejadas, dado que no deben grabar cosas reales, sino fabricar ellos la imagen.

En el tercer trimestre el tema acordado es “Los límites del planeta y el agotamiento de los recursos” y la metodología asociada será la representación escénica. En este caso este tema engloba todos los saberes básicos de forma directa, por lo que la selección es meramente una forma de formalizar el tema. Las clases teóricas deben orientarse a conversar sobre los problemas referentes a la ecoética y las principales formas de pensamiento. Así en el mapa conceptual se presenta la idea de que las acciones humanas producen una huella ecológica para hablar de la responsabilidad (con ello se menciona la prevención de los residuos, la gestión de los recursos, la alimentación...); las alternativas humanas como la economía circular y desde aquí le vertiente política/económica del asunto; la noción de biocentrismo y las relaciones de la humanidad con la naturaleza para reflexionar sobre el trato actual que se ofrece. Sería útil el uso de estadísticas y datos de dónde se genera la mayor contaminación y por qué o dónde se encuentran los recursos para hablar así del apartado social y del privilegio.

La metodología en este aspecto será la creación escénica. Se justifica en que es la más ambigua que plantear y, por tanto, es mejor cuando ya hay bastante experiencia previa sobre el trabajo en grupo. El profesor debe indicar distintas vertientes de esta metodología. Se hablará de la representación ficcional de algo escrito por ellos similar al teatro; tanto como unidad orgánica como colección de escenas diferenciadas o monólogos. También representaciones abstractas como mímica o baile tienen cavidad aquí. Otra vertiente sería la exposición más elaborada, por ejemplo, en forma de noticiario, tanto imitando uno como eligiendo sus modelos para realizar una presentación más desarrollada que la de las últimas sesiones. En todo caso, si se hace una representación más abstracta esta debe ir acompañada de una presentación punto por punto de los temas tratados y la investigación previa. Lo importante aquí es que la libertad es máxima y se pueden combinar los medios con tal de generar una unidad representacional escénica. Todos estos ejemplos y más serán ofrecidos por el profesor, además de las directrices para saber qué más se puede hacer.

El otro gran agente implicado es el alumnado, dado que esta propuesta se enfoca en la forma de realizar clases los organismos importantes se dan en la relación profesor-alumno. Respecto al alumnado, este adquiere el carácter de protagonista en el proceso de aprendizaje, lo cual es muy enriquecedor para ellos. Protagoniza el aprendizaje porque es tanto receptor como productor, gracias a sus investigaciones y el desarrollo del producto.

Además, se trata de un trabajo colaborativo por lo que se fortalecen otros valores mientras se está trabajando el contenido de la asignatura. Aquí se ve la capacidad de trabajar en grupo y la empatía con el resto del alumnado. Se da una educación implícita en valores por cómo se trabaja en grupo, se lidera, se obedece o se colabora.

El cambio que se da es una mayor autonomía y responsabilidad para el alumnado, desde el prisma de la potenciación de la creatividad y la imaginación. Sus tareas antes mencionadas se amplían y exceden respecto a la mera toma de apuntes y estudio para un examen. Se demanda un cambio de roles y una implicación mayúscula en el trabajo en el aula y su proceso de aprendizaje. Aquí el alumnado deberá ser participativo en las clases teóricas para generar una conversación y decidir los temas de mayor interés dentro de un bloque. Sus habilidades pueden ser varias, por lo que se intenta fomentar que cada alumno realice lo que mejor considere o en lo que prefiera trabajar.

Se atiende a una pluralidad de capacidades o de intereses. Esto se refleja en que, pese a que todo el grupo debe trabajar en el proyecto, su aportación no deberá ser la misma. Habrá casos de alumnado que prefiera dedicarse a las ideas desde la escritura, el diseño o la investigación; mientras que otros remitan a parte más artísticas como efectucción de habilidades, dibujo, actuación, etcétera. Lo importante es que todos estén presentes en todas las esferas para aprender de ellas y asimilar los contenidos desde su perspectiva. Se asume que en cada parte del proceso se maneja de la misma forma las ideas y se da la asimilación. Así quien dibuja accede de la misma forma a la comprensión más directa que el que ha diseñado las viñetas, quien ha recopilado la información o quien ha escrito un guion. Igualmente, no se trata de segregar al alumnado en especialidades, dado que deben presenciar y participar en cada cosa en mayor o menor medida o desde la pose que le sea más cómoda (aquí entra en juego de nuevo la supervisión continua del docente que no debe dejar a alumnado estar varias sesiones olvidado sin trabajar).

Como ya se ha mencionado, por consistir en una nueva metodología para el aula los agentes implicados en los cambios y la realización son docentes de la asignatura y el alumnado. Sin embargo, como pequeña adición se puede mencionar un apoyo desde otros agentes de carácter absolutamente opcional. Algo interesante sería la incorporación de organismos externos al centro para la realización de conferencias útiles. Tanto sobre el tema en concreto, como sobre la metodología creativa que estén utilizando. La



incorporación de esto se daría en la temporalización del trabajo, ocupando alguna sesión de manera extraordinaria para escuchar y aprender de alguien que más tarde puede ser añadido al progreso del producto. Si se trata de un especialista en el medio creativo su participación puede ser bidireccional y observar el progreso del momento de los trabajos del alumnado para ofrecer comentarios y consejos al respecto o ayudar con el elemento concreto. De todos modos, esta actividad no figura en la planificación general porque es de carácter opcional y con la opción de ser añadido como una sesión normal.

Otros agentes opcionales estarían dentro del propio centro. Tendrían que ver con dos actividades fundamentales: ayudar en la investigación del alumnado o asistencia a la presentación de los trabajos / ayuda para su difusión. El primer caso se destaca a la persona encargada de la biblioteca, con la que se puede colaborar en un trato especial para la visita o acceso a los recursos de la biblioteca del centro con el fin de obtener inspiración y guía en el trabajo grupal. Respecto a lo segundo se puede contar con la colaboración de otros docentes para asistir junto a su alumnado a algún tipo de representación. Esto incluye organismos de coordinación en el centro para que se pueda formar, por ejemplo, una sesión de proyección de los cortometrajes, una exposición de las ilustraciones y cómics en pasillos o sala específica o una función concreta pública del producto escénico. Puede solicitarse en especial la colaboración del cuerpo docente del departamento de artes plásticas si quieren asistir a alguna sesión para observar o recomendar algo al alumnado para el trabajo, o incluso desde sus clases. Todo esto tiene un carácter opcional dado que es extra a los mínimos que se quieren cumplir en la asignatura.

Por último, se puede mencionar brevemente a las familias por ser un agente importante normalmente en la organización de las actividades. Aquí no se requiere su participación, puesto que es un trabajo de clase y se quieren resultados directos dados por el trabajo del alumnado y de los grupos. Sin embargo, las familias pueden tener una implicación siempre que se ajuste a las actividades previamente mencionados. Por ejemplo, un familiar que sea especialista de algún campo o práctica y se ofrezca a presenciar una sesión en la que pueda aportar algo a los grupos. También su asistencia a las actividades en caso de realizar representaciones públicas o abiertas en el centro. Cabe mencionar que en todo momento se busca la mayor comodidad del alumnado, por lo que estas representaciones sólo se realizarán si la mayoría se siente satisfecha con representar sus elementos de forma abierta y no supone una dificultad mayor.

### 4.3. Materiales de apoyo y recursos necesarios.

Desde la premisa del trabajo se intenta crear una metodología fácil de aplicar para cualquier centro, por lo que hay un interés en no requerir de materiales demasiado específicos o costosos que dificulten su aplicación. Se busca una accesibilidad sencilla desde la propia recomendación material. Por ello, no se requiere de un apoyo o necesidad de recursos especial a nivel de centro, se trata de poder trabajar con los materiales que ya se disponen y de que, los materiales que sean necesarios comprar, sean de un fácil acceso para profesorado y alumnado. En líneas generales se pueden dividir los materiales en dos tipos: materiales para el proceso de investigación y materiales para la creación artística. A su vez, los materiales para la creación artística varían en cada trimestre según el proyecto en concreto con el que se quiera trabajar.

Para la parte de investigación se necesita tecnología que facilite el acceso a información en línea. Hoy en día, y por observación en el *Prácticum*, en muchas actividades similares se utilizaban los teléfonos móviles particulares del alumnado para los procesos de investigación. Sin embargo, dada la tendencia a la prohibición de estos artefactos, es mejor pensar en alternativas sólidas. El principal requerimiento sería de los ordenadores que normalmente se disponen en salas especializadas, como sala de informática o bibliotecas de centro que se pueden reservar. Se podrían realizar las sesiones de investigación en este tipo de aulas, por lo que se requiere un mínimo de disponibilidad en los centros. Equivalentes pueden ser centros que tienen entre su material portátiles a disposición de los grupos. Por otro lado, el trabajo en casa puede facilitar la búsqueda si es demasiado difícil en clase, y se reservan las sesiones en el aula a nivel de guía o trabajar la información que se ha buscado en casa.

Lo idóneo es que todo el trabajo se realice en claro, por tanto, la investigación también. Del mismo modo es conveniente que la investigación se realice como un recurso al mismo tiempo que otras actividades como el diseño o realización, esto es, poder seguir consultando las fuentes una vez se desarrolla un proyecto continuo. Por ello es preferible trabajar estas clases en aulas con acceso directo. Por ejemplo, muchos centros tienen bibliotecas o salas de estudio con mesas centrales y ordenadores bordeando la clase. Este diseño de aula sería perfecto para poder consultar y trabajar al mismo tiempo y tener a disposición todas las herramientas. Del mismo modo se vuelven a los ejemplos de que el

alumnado lleve material de casa. En caso de ser posible este material se debería reducir a una sola unidad de artefacto por grupo. De esta forma se garantiza que el uso del dispositivo sea adecuado y común, dado que no lo usarán para motivos personales si todo el grupo está pendiente. Es más fácil de controlar y guiar si todo el grupo busca lo mismo, además de que fomenta el trabajo colaborativo nuclear en este proyecto.

A raíz de esto se puede seguir comentando la disposición del aula como un material en sí mismo. Ya se ha mencionado que es conveniente disponer de dispositivos digitales en el aula para la investigación, pero otro factor importante es la estructuración de la propia aula. Esto quiere decir que para el trabajo grupal la formación del aula no va a mantener el orden clásico de mesas orientadas al frente. La distribución de la clase tiene que acompañar a la organización por grupos de tal modo que el trabajo pueda ser colaborativo. Se reorganizarán las mesas y sillas al inicio de clase para tener mesas unidas formando un espacio material más grande y una disposición circular de las sillas de tal modo que el alumnado garantice una buena comunicación y puesta en común del objeto entre ellos. Una posible forma que se abre aquí para proteger este objetivo es el uso de otro tipo de aulas que tuviera el centro. Por ejemplo, las bibliotecas anteriormente mencionadas, salas de informática con mesas movibles o aulas de innovación que hay en algunos institutos que consisten en esa posición circular para puestas en común.

Como parte del proceso de investigación se pueden mencionar materiales para la inspiración en cuanto a la producción artística. Es decir, se da una investigación acerca de la información de la asignatura, pero también hay un aprendizaje estético implícito sobre los medios que se trabajan. Para estos casos se prioriza la función de la biblioteca del centro, de donde se intentará extraer medios artísticos afines con el producto del trimestre para que el alumnado lo pueda consultar y extraer ideas formales. Otro caso es que el profesor puede llevar materiales de su posesión particular a modo opcional y preparar una colección de recursos multimedia de fácil acceso en línea y difundirlo al alumnado para que lo consulten en sus domicilios. Del mismo modo, si se trata de una metodología permanente y anual también se dispondrá de acceso a trabajos de otros años como fuente de inspiración y forma de ver cómo se trabaja.

Es parte de la tarea del profesor indicar algunos materiales de referencia que sirvan para justificar el trabajo. Por lo tanto, puede haber un listado cerrado y una

preparación previa para guiar las clases teóricas y ya después añadir el margen de flexibilidad en base a la disposición de materiales personales del docente o de la biblioteca del centro. Para cada metodología se incluirán una serie de ejemplos básicos como indicaciones en las clases teóricas, lo cual no significa que los trabajos se deban dirigir a emular los códigos de estas referencias, sino que son los seleccionados para ofrecer una visión general:

Con respecto a la metodología gráfica se ofrecen los siguientes materiales: a modo de indicación sobre colecciones de ilustraciones con mensaje y temática; viñetas de “El Roto”, viñetas de Forges, las tiras cómicas de Manuel Álvarez y viñetas de la serie de *Mafalda* de “Quino”. Con esto se ejemplifica la forma de construir mensajes importantes en torno a una imagen, dado que es una posibilidad realizar un compendio de muchas imágenes en lugar de una historia común. Para presentar la mezcla de medios y el formato de colección de revista se ejemplificará con la revista española *La Codorniz* y algunos ejemplos de viñetas de esta. Para narrativa de ficción larga se usará como referencia prioritaria *Persépolis* de Marjane Satrapi para ver cómo narrar historias cargadas de contenido tanto con corte documental como de ficción y forma continua por su distribución de capítulos auto conclusivos. Por el mismo motivo se dará la referencia de obras de Guy Delisle como *Pyongyang* o *Crónicas de Jerusalén* y también las de Zerocalcare como *Kobane Calling* o *No Sleep Till Shengal*. Otra sugerencia sería *Robot Dreams* de Sara Varon para observar la capacidad de desarrollo sin líneas de diálogo con sólo grafismo. Toda esta selección de ejemplos se elige porque sigue el criterio de aunar guía formal de cómo pueden estructurar su trabajo y también de contenido sobre cómo transmitir ese tipo de mensajes con este medio; al igual que el criterio de ser de fácil acceso público en internet y si no, suficiente popularidad como para bibliotecas nacionales en caso de requerirlo.

Con respecto a la metodología audiovisual se hará una distinción clara en las referencias base de ejemplo, no como en el caso gráfico, para intentar ayudar, por un lado, con la construcción de una historia y, por otro, la propia grabación. Con respecto a la formación de la historia se querrá nombrar una serie de películas que ayuden a saber cómo configurar una historia con temas de este estilo: *The Social Dilemma* (2020) por ver el formato documental sobre peligros de redes sociales, *Nerve* (2016) por ver una forma juvenil de convertir en ficción temas básicos de ciberacoso o adicciones contenidas en el programa, *Citizenfour* (2014) por ver cómo se refleja un caso concreto y esta vez sobre

los temas de privacidad y datos, la miniserie *Years & Years* (2019) por acercarse a sus tramas referentes a las *fake news* por su proliferación en internet y sus consecuencias; el capítulo *Nosedive* (2016) de la serie *Black Mirror* o el capítulo *App Development and Condiments* (2014) de la serie *Community*, así como *Her* (2013) y *Ex Machina* (2015), por ver la creatividad con la que se pueden reflejar temas como las adicciones y redes sociales configurando nuestra realidad en los dos primeros casos y la relación de los seres humanos con la tecnología en los dos últimos. Lo importante de estos ejemplos no es la visualización de la película, sino ver cómo se pueden componer historias desde distintos ángulos y explicar ciertas tramas con ejemplos directos para formar mejor la idea. Si se quiere proyectar algo en clase pueden ser tráileres disponibles en *YouTube*.

El otro asunto sería el listado de referencias como inspiración para el apartado formal. En este aspecto se trata de acercar la metodología al alumnado para demostrar que no es algo tan complicado de realizar y que realmente se puede hacer bien con pocos recursos o sin la necesidad de un equipo profesional. Para reflejar eso se utilizarán materiales de bajo presupuesto, pero icónicos españoles para percibir y demostrar esa cercanía. Los colectivos referentes son los primeros largometrajes del colectivo *Burnin`Percebes* disponibles en *filmin*, los cortometrajes de Nacho Vigalondo disponibles en *YouTube* o *Vimeo*, los vídeos de sketches cómicos de Carlo Padial en *YouTube* y *Vimeo*, la producción de comedia *Gente Viva* de *PlayZ* en *YouTube* o la serie *Malviviendo* de David Sainz en *YouTube*. En este caso se trata de comentar los ejemplos, hablar de su potencia frente a los escasos medios y proporcionar ciertas referencias por si se quiere resultar alguna consulta previa a la grabación.

Por último, el trabajo de representación escénica al ser el más libre y flexible es el más complicado ejemplificar. La ejemplificación no podría agotar toda la cantidad de medios que se pueden emplear aquí, puesto que en cierto modo se estaría condicionando o limitando al alumnado. Lo importante en este punto es citar algunas referencias como teatro, sketches, monólogos, comedia, presentaciones elaboradas, noticiario, imitaciones de algún formato mediático popular, bailes, espectáculo de variedad, etcétera... En este caso con una consulta previa es el propio alumnado el que puede proporcionar ejemplos previos (en los institutos y estos grados al menos suele haber vinculación a actividades de baile o teatrales).

En los contenidos más cerrados se puede ejemplificar con Juan Mayorga como referencia de estudiante de Filosofía que utilizó estos contenidos en el teatro (su obra es

demasiado densa para la edad, pero se puede ejemplificar como símbolo para las posibilidades del medio) cuyas obras algunas están disponibles en *YouTube* para señalar la poca necesidad de escenografía para poder narrar bien algo. Otra herramienta puede ser el canal *Phi Beta Lambda* de *YouTube* como el mejor archivo de monólogos de comedia en España, además de ejemplos de cómicos internacionales que se acercan a temáticas sociales desde la comedia como Hannah Gadsby, Ramy Youssef o Hasan Minhaj con multitud de ejemplos en internet. Sobre los formatos que se pueden emular se presentará el clásico noticiero con ejemplos de noticias o el formato de *Late Show* a partir de casos televisivos comunes y actuales que puedan reconocer (véase noticieros, *La Resistencia*, *El Hormiguero*, *Late Motiv...*)

Faltan por mencionar los recursos enfocados en la realización de los productos artísticos. En este sentido se busca la sencillez del material y accesibilidad para todo tipo de centros y de familias. No debe suponer una dificultad para el proyecto el acceso a los materiales o su disponibilidad. Se intentará trabajar con materiales que ya estén dentro del centro o de lo necesario para el conjunto de otras asignaturas y en caso de comprar algo nunca habrá nada con un gasto superior ni igual a los cuadernos o libros que puede haber en otras asignaturas. Es evidente que la materialidad que se necesita es distinta para cada producto y por ello los materiales que necesitarán también, de igual modo no supone ninguna problemática en ninguno de los casos presentados.

La primera metodología iba a ser la audiovisual. Para el trabajo en clase no hace falta ningún material específico. Se incluyen los materiales de acceso a información en línea ya aclarados y material escolar básico para desarrollar un guion y para organizar los planos de la grabación. Es en este caso en el que hay que hacer algo fuera de clase, dado que la grabación no puede ser en el aula por la coincidencia de grupos (existe la posibilidad de que por alguna incompatibilidad notable tengan que grabar en clase y se puede gestionar, con una hora dedicada llamando al apoyo de algún otro profesor, horario de recreo, etcétera; pero debería ser excepcional). Por ser fuera de clase se contará que el vídeo puede ser perfectamente grabado por teléfono móvil o cámaras personales, que no debe ser problema su acceso al menos a uno por grupo en un instituto actualmente. También algunos centros cuentan con equipo audiovisual para optativas y este puede ser prestado.

La edición final podrá ser realizada con el mismo material en clase de ordenadores o portátiles del centro. También se deja una posibilidad a la edición en casa para la que se facilitarán aplicaciones como *MovieMaker* para el ordenador o *Filmora* para los móviles según la herramienta elegida. No se busca la complejidad en la edición más allá de juntar planos o añadir alguna pista de audio, pero igualmente si se quiere, también se puede facilitar el acceso con el mes gratuito de *Adobe Premiere* por si alguien demanda más especialidad. En todo caso estos son los mínimos garantizados por el profesor, pero si hay alumnos con alguna preferencia particular y útil se puede realizar con otras aplicaciones o herramientas sin ningún problema.

En la realización del cómic serán los grupos los encargados de encontrar y llevar el material a clase, pudiendo utilizar recursos que ya posean previamente. Lo fundamental será la posesión de material de dibujo y de láminas, que se asume su posesión por otras asignaturas y si no es de muy fácil disposición. Se opta aquí por la materialidad del trabajo, se prefiere trabajar con elementos físicos y no diseño digital, aunque es negociable algún añadido final, pero el trabajo principal tiene que ser en clase con estos elementos. La concreción variará según los intereses de cada grupo, pero por lo general se tiene que plasmar en láminas de dibujo de cualquier tipo de tamaño. Su formato no tiene por qué estar apurado en la entrega, es decir, si se hace una revista, fanzine o historia lineal no hay por qué grapar o unir las hojas, valdría con entregar la colección siempre y cuando esté perfectamente ordenada y se entienda la unión. Es el producto final el que será recogido y evaluado por parte del docente. También se requerirá una copia de este de seguridad por parte del alumnado, física y digital. Para la física se realizará una impresión mínima para que haya una copia, y para la versión digital se requerirá un escaneo con aplicaciones como “TapScanner” o “Escáner a PDF” totalmente gratuitas y funcionales. Por este motivo el trabajo debe ser realizado con la conciencia de que pueda ser fácilmente copiado para tener copia de seguridad y una posible distribución opcional.

Finalmente, para la realización escénica no hace falta material concreto, se puede realizar de forma expositiva normal. Cualquier cosa que se quiera añadir es una decisión personal del alumnado, pero no se requiere en un primer momento. Del mismo modo, aquí se incluyen los materiales antes mencionados orientados al periodo de investigación e inspiración. En este caso hay amplitud de material para escenografía o vestuario si lo requiere, se puede utilizar material audiovisual siempre que acompañe a la escenificación y no suponga un elemento aislado, se dispone de los elementos de la clase... Para añadir

una mejor atmósfera e interés de haber salido de actos en el centro se puede solicitar que la sesión de representación se ejerza en ese sitio. De tal modo habrá una emoción añadida al representar el producto final delante de sus compañeros en un escenario o en un lugar privilegiado y novedoso con público formalmente hablando.

#### 4.4. Fases (calendario/cronograma).

El calendario de referencia será el Calendario Escolar para el curso 2024-2025 aprobado el día 25/04/2024 para el Principado de Asturias por parte de la Consejería de Educación del Principado de Asturias. Su disponibilidad es efectiva a través de la web en línea de “educastur”. Este calendario sitúa el inicio de las actividades lectivas en el 10 de Septiembre de 2024 y el final en el 20 de Junio de 2025, por lo que será el marco temporal en el que ubicar las actividades de la asignatura. En cuanto a temporalización el primer trimestre comienza el 10 de Septiembre y finaliza el 20 de Diciembre, el segundo trimestre comienza el 8 de Enero y finaliza el 11 de Abril, el tercer trimestre comienza el 21 de Abril y finaliza el 20 de Junio.

Se toman también de referencia las directrices previamente indicadas en este proceso de innovación sobre las distintas situaciones de aprendizaje y la temporalización recomendada de cada una. Todo ello partiendo de la base de que la asignatura “Educación en Valores Cívicos y Éticos” tiene una carga lectiva de dos horas semanales establecidas como base.

Lo fundamental es aclarar que se tratará de un trabajo o proyecto por trimestre. En cada trimestre entonces se abarca una unidad de programación, siendo esta una programación de mínimos. Cada unidad se corresponderá con uno de los tres bloques estipulados para la asignatura, es decir, un bloque por trimestre. Dentro de este bloque se aborda una reflexión sobre el tema elegido de tal modo que cada grupo elija sobre qué investigar en él y realizar su trabajo. El calendario entonces se organiza con una unidad por trimestre y dentro de cada trimestre habría un cronograma para un total de tres actividades o tres situaciones de aprendizaje.

La distribución de estas situaciones de aprendizaje es idéntica en cada trimestre. Se trata de ocupar una semana (dos sesiones) a clases teóricas donde se visualiza y reflexiona el contenido del bloque desde la base para indagar después, una semana para



presentar, exponer y debatir sobre los trabajos (dos sesiones); y todo lo demás para la realización del trabajo. Estos horarios son flexibles y adaptables para cada año, pero partiendo de este esquema básico. De un trimestre a otro se puede rebajar el tiempo de algún apartado viendo que es menos efectivo o aumentar otro, pero siempre respetando los tres turnos y su importancia en torno a la evaluación. Hay incluso una flexibilidad intrínseca en el sentido de que si se pierde alguna sesión no debería alterar el resultado final, con tal de mantener los tres rangos y sus extensiones de forma orientativa por la importancia de cada apartado.

A continuación, se realizará un calendario detallado sobre las actividades que se realizarían cada día. Es útil sobre todo de forma orientativa para ver cuánto puede ocupar y fechas de finalización de cada fase. Existe un margen de flexibilidad dentro de sus días por lo que no es ningún problema recortar algún día y puede haber cambios según influencias externas en el curso. Siempre se dejarán de margen los últimos días como respeto a esta flexibilidad y como forma de admitir las evaluaciones y espacios para las últimas semanas que normalmente incluyen excursiones o ausencias varias. Por ello importa más la orientación de la distribución por semanas que diaria, pero se indican los días para mostrar cómo podría ser un curso entero bajo esta metodología. El primer trimestre se desarrollará en completo para presentar la idea general día a día, pero después se unirán en tablas los días similares para no repetir información y amortizar el espacio.

Cabe remarcar que el carácter de esta cronología es puramente orientativo. Se trata de construir cómo sería realizar un curso entero bajo esta metodología, ofrecer un posible modelo para enseñar la organización y temporalización de las actividades. Sin embargo, no es un modelo cerrado que haya que aplicar obligatoriamente para aplicar esta metodología. Además, también se debe dejar claro que esta temporalización no siempre debe ir ajustada a un trimestre lectivo en sí mismo. Con el fin de priorizar el buen desarrollo de las actividades se puede organizar su curso de forma que las actividades de cada producto se produzcan en dos trimestres diferentes. La evaluación de los dos primeros trimestres sería una indicación orientativa de cómo va el progreso del alumno y lo importante es la evaluación final que es para la que cuentan productos ya terminados.

Suponiendo que la asignatura se impartiera los Jueves y los Viernes se puede trazar un calendario de la siguiente forma:

- PRIMER TRIMESTRE:

	JUEVES 12	VIERNES 13
1ª SEMANA	<p>Presentación de la asignatura y de su dinámica.</p> <p>Introducción al tema “Ética Digital”. Impartición de contenidos relevantes: el problema de la desinformación y el debate de la seguridad y la privacidad desde sus marcos teóricos.</p>	<p>Introducción a los temas de seguridad digital: ciberacoso y conductas adictivas.</p> <p>Explicación de la metodología creativa audiovisual y sus criterios de evaluación.</p> <p>Presentación de ejemplos para referencia.</p>

	JUEVES 19	VIERNES 20
2ª SEMANA	<p>Inicio de la investigación y recogida del cuaderno de nota al final de la clase.</p> <p>Se distribuyen los equipos y comienzan a navegar en línea par buscar información y planificar el trabajo.</p>	<p>Continuación de la investigación y preparación del grupo.</p>

	JUEVES 26	VIERNES 27
3ª SEMANA	Continuación de la investigación y planificación del trabajo en grupo.	Continuación de la investigación y planificación del trabajo en grupo.

	JUEVES 3	VIERNES 4
4ª SEMANA	Continuación de la investigación y planificación del trabajo en grupo.	Fecha final para la confirmación ante el profesor de las bases del producto grupal.

	JUEVES 10	VIERNES 11
5ª SEMANA	Diseño del guion literario y planificación del rodaje.	Diseño del guion literario y planificación del rodaje.

	JUEVES 17	VIERNES 18
6ª SEMANA	Diseño del guion literario y planificación del rodaje.	Diseño del guion literario y planificación del rodaje.

	JUEVES 24	VIERNES 25
7ª SEMANA	Fecha de presentación final al profesor del guion literario y comienzo del guion técnico.	Desarrollo del guion técnico y planificación del rodaje.

	JUEVES 31	VIERNES 1
8ª SEMANA	Día no lectivo.	Desarrollo del guion técnico y planificación del rodaje.

	JUEVES 7	VIERNES 8
9ª SEMANA	Día de presentación del guion técnico y organización para la grabación.	Espacio para el rodaje: en clase completar el trabajo, grabaciones en caso de necesitarlo y consultas externas.

	JUEVES 14	VIERNES 15
10ª SEMANA	Semana de rodaje: en clase contribuir a lo grabado, completar información o consultas externas. (Grabaciones en caso de necesitarlo).	Semana de rodaje: en clase contribuir a lo grabado, completar información o consultas externas. (Grabaciones en caso de necesitarlo).

	JUEVES 21	VIERNES 22
11ª SEMANA	Último día de contribución del rodaje y perfeccionamiento del contenido audiovisual.	Fecha final para presentar el contenido grabado y comienzo de la edición del material.

	JUEVES 28	VIERNES 29
12ª SEMANA	Edición y revisión del material por parte de los grupos.	Edición y revisión del material por parte de los grupos.

	JUEVES 5	VIERNES 6
13ª SEMANA	Edición y revisión del material por parte de los grupos y finalización del producto.	Entrega del producto final y visualización de los trabajos.

	JUEVES 12	VIERNES 13
14ª SEMANA	Presentación por grupos de los trabajos y preguntas del profesor.	Debate y conversación alrededor de la experiencia y la temática trabajada.

- SEGUNDO TRIMESTRE

	JUEVES 9	VIERNES 10
1ª SEMANA	Clase teórica de introducción al tema “Fines y límites éticos de la investigación científica”. Clase sobre la noción de ciencia, sus características y la visión de la ciencia como actividad humana sujeta a intereses.	Clase teórica sobre las corrientes éticas respecto a la investigación científica y los principales temas que se pueden trabajar. Presentación de la metodología gráfica a través de ejemplos y materiales. Indicación de los procesos a seguir y los criterios.

	JUEVES 16 y 23	VIERNES 17 y 24
2ª Y 3ª SEMANA	Investigación del tema y planificación del producto.	Investigación del tema y planificación del producto. 24 fecha final para tener una idea que presentar al profesor.

	JUEVES 30 y 6	VIERNES 31 y 7
4ª Y 5ª SEMANA	Diseño del guion y estructura del producto.	Diseño del guion y estructura del producto. Fecha final para presentarlo al profesor el 7 de febrero.

	JUEVES 13, 20, 27, 6, 13 y 20 Y 27.	VIERNES 14, 21, 7, 14 y 21 y 28.
6 <sup>a</sup> , 7 <sup>a</sup> , 8 <sup>a</sup> , 9 <sup>a</sup> , 10 <sup>a</sup> , 11 <sup>a</sup> y 12 <sup>a</sup> SEMANA	Desarrollo del producto final en clase guiado por el profesor.	Desarrollo del producto final en clase guiado por el profesor.

	JUEVES 3	VIERNES 4
13 <sup>a</sup> SEMANA	Entrega del producto final. Presentaciones y explicaciones de los trabajos.	Debate y conversación alrededor de los trabajos entregados y los temas relacionados.

- TERCER TRIMESTRE:

	JUEVES 24	VIERNES 25
1ª SEMANA	Clase teórica de introducción al tema “Los límites del planeta y el problema de los recursos”. Hablando de los problemas vigentes: huella ecológica, responsabilidad personal, estilos de vida, consideración ética del medio ambiente y problema de los recursos.	Clase teórica a partir de noticias, datos y estadísticas sobre el medio ambiente y conversación con el alumnado. Presentación de la metodología creativa escénica más desarrollada. Enseñanza de ejemplos y aportaciones del alumnado.

	JUEVES 1 y 8.	VIERNES 9.
2ª Y 3ª SEMANA	Investigación sobre el producto que van a desarrollar y planificación.	Investigación sobre el producto que van a desarrollar y planificación.

	JUEVES 15	VIERNES 16
4ª SEMANA	Investigación sobre el producto y planificación. Presentación de la idea general.	Diseño del proyecto y creación de la puesta en escena.

	JUEVES 22 y 29	VIERNES 23 y 30.
5ª Y 6ª SEMANA	Diseño del proyecto y creación de la puesta en escena.	Diseño del proyecto y creación de la puesta en escena.



	JUEVES 5	VIERNES 6
7ª SEMANA	Representación del producto final la mitad de la clase. Acompañado de explicación e información sobre el trabajo realizado.	Representación del producto final la mitad de la clase. Acompañado de explicación e información sobre el trabajo realizado.

	JUEVES 12	VIERNES 13
8ª SEMANA	Debate y conversación en torno a los productos representados y los temas tratados.	Día de margen junto al jueves 19.

## 5. Evaluación y seguimiento de la innovación.

Dado que esta innovación se basa en crear una metodología nueva para una asignatura, es complicado establecer parámetros como tal para su evaluación. El funcionamiento no se puede calcular debido a que se trata de ofrecer una nueva forma de aprendizaje y los resultados son autocontenidos (los resultados académicos del alumno son en base a la innovación con la que trabajan, por lo que no se puede comparar si aprenden más o menos). Sin embargo, la metodología concreta puede variar en base a ver cómo trabajan los alumnos. Por ejemplo, si alguno de los medios creativos funciona mejor que otros, los alumnos expresan que es más adecuado y muestra unos mejores resultados a la hora de utilizar los contenidos de la asignatura; puede influir en que se extienda este. Al igual, que si uno parece menos favorable a cumplir los objetivos se puede llegar a sustituir o excluir. Durante la realización de los trabajos el profesor tiene un papel fundamental a la hora de coordinar, supervisar y orientar el proceso de desarrollo de trabajo. De esta forma se logra un seguimiento constante que tener en cuenta para futuros cambios, dado que ve de cerca cómo se desenvuelven los grupos y los cambios que hay.

Igualmente es útil insistir en la comunicación por parte del alumnado para asegurar qué elementos funcionan mejor y cuáles peor sobre esta propuesta de innovación. Por ello se propone una rúbrica que podría ser presentada hacia los alumnos para que reaccionen sobre sus opiniones y experiencias respecto al trabajo que han realizado. De esta forma se realiza el seguimiento y evaluación de la innovación a partir de dos perspectivas claras: la observación directa del profesor sobre el funcionamiento y la opinión del alumnado una vez experimente esto. Esta rúbrica será añadida en el apartado de “ANEXOS”. El interés de la rúbrica estará en entender las dificultades que se han planteado para el alumnado con el objetivo de facilitar la innovación y hacerla cercana y la satisfacción o comodidad que han sentido con esta metodología.

Para que no sea una carga demasiado amplia se presentarán dos tablas que deberán cumplimentar los alumnos al final de curso. La primera será para informarse sobre cómo se ha desarrollado la asignatura con el fin de ver que la idea haya funcionado y que los métodos empleados para desarrollarla son adecuados. La segunda es para ver el reparto de metodologías y analizar si ha habido alguna que presenta más problemas que otras o las tres metodologías se han llevado con justicia e igualdad. La calificación numérica será para construir un panorama general, mientras que los comentarios serán

una sección obligatoria para contestar y supondrá el desarrollo de las respuestas (por ejemplo, si se han percibido desigualdades entre metodologías desarrollar el por qué y cuales han sido las diferencias entre unas y otras). Será repartido en forma de fotocopias por el docente el último día para no condicionar al alumnado y servirá a modo de sugerencias para construir próximos ajustes y cambios.

## V. PROPUESTA DE PROGRAMACIÓN DOCENTE.

### 1. Organización, secuenciación y temporalización de los contenidos del currículo y de los criterios de evaluación.

La siguiente Programación Didáctica estará enfocada en la asignatura “Educación en Valores Cívicos y Éticos” de 3º de la ESO. Se ha elegido esta asignatura porque en el periodo de prácticas se ha observado la flexibilidad que aporta el temario, la edad del alumnado y el nivel del curso; lo cual resulta idónea para aplicar proyectos de innovación en comparación con otras asignaturas del Departamento de Filosofía donde el temario o sus objetivos son mucho más restringidos y se tienen que limitar más aún a métodos clásicos.

La programación en sí misma se organizará como una programación de mínimos. Esta decisión ha sido tomada atendiendo a la recomendación del tutor y por la naturaleza propia de la asignatura y del proyecto. Se considera que la forma más adecuada de trabajar la materia, teniendo en cuenta la metodología y la poca carga lectiva, es con un trabajo y una unidad para cada evaluación. De este modo se permite trabajar de forma íntegra con los criterios más adecuados.

En la programación de la asignatura constan tres bloques, los cuales serán repartidos de tal forma que haya un bloque entero para cada trimestre o evaluación. Cada bloque pretende aproximarse a una diversidad de temas sobre ciudadanía y ética con algún hilo conductor que pueda vertebrar estos contenidos. El primer bloque es denominado como “Autoconocimiento y autonomía moral”, el segundo “Sociedad, justicia y democracia”, y el tercero “Sostenibilidad y ética ambiental”.

En el primer trimestre se organizarían clases teóricas a modo de introducción sobre las bases del contenido de la asignatura. El tema seleccionado para trabajar es el de “Ética Digital: El problema de la desinformación. La protección de datos y el derecho a la intimidad. El ciberacoso y las situaciones de violencia en las redes. Las conductas adictivas”. Este conjunto de temas será el que vertebre el trabajo del alumnado en la primera evaluación y sobre el que los grupos tendrán que investigar. Las primeras clases mencionan esos temas, pero son de carácter orientativo con el fin de ofrecer un conjunto de herramientas que después utilicen los alumnos y les sirvan para investigar mejor.

Además, de forma inevitable, se tratarán de forma implícita otros saberes básicos del Bloque en lo referente a pensamiento crítico y fundamentos filosóficos.

Siguiendo el mismo esquema el segundo trimestre se organizará un trabajo sobre el tema abierto de “Fines y límites éticos de la investigación científica”. Para preparar esto se realizarán previamente clases lectivas en sesiones dedicadas a plantear ciertos casos reales, nociones básicas del bloque y los fundamentos del conocimiento científico y la ética aplicada a las investigaciones científicas. Una parte fundamental será presentar los temas concretos más analizados por la ética en lo referente a la investigación científica, como los debates en torno a inteligencia artificial o transhumanismo en lo referente a los límites éticos ya explicados. De este conjunto los grupos seleccionarán qué ideas prefieren trabajar durante la creación de sus proyectos.

El tercer trimestre el trabajo a realizar será sobre el tema de “Los límites del planeta y el agotamiento de los recursos”. Las clases previas abordarán el tema de “La ética ambiental”, “Estilos de vida sostenible: la prevención de los residuos y la gestión sostenible de los recursos” y “El compromiso activo con la protección de los animales y el medio ambiente”. Este conjunto será tratado como una reflexión en torno a la situación actual y los temas latentes de casos actuales. A partir de ello cada uno investigará o contará lo que más le interesa con cierta relevancia para el concepto original.

Dentro de cada tema de trabajo se da la flexibilidad suficiente para que se puedan abordar diversos focos de interés según las preferencias de cada grupo, no se trata de temas cerrados ni de una serie de ítems determinados. Además, en las clases teóricas se abordan una serie de saberes básicos con la idea de que sea el punto de partida para saber concebir el gran tema y tener unas nociones orientativas que faciliten la realización después en el trabajo. Se asume que en esas lecciones se implican saberes básicos a parte de los integrados en el contenido y que el resto se adquieren en la búsqueda de información y realización del trabajo guiada por el profesorado.

UNIDADES DE PROGRAMACIÓN	TEMPORALIZACIÓN
<p><u>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1:</u> <i>Autoconocimiento y Autonomía Moral</i></p> <p>Tema de Trabajo: “Ética Digital”</p> <p>Metodología: Producto Audiovisual (cortometraje)</p>	<p>Primer trimestre</p>
<p><u>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 2:</u> <i>Sociedad, Justicia y Democracia</i></p> <p>Tema de Trabajo: “Fines y límites éticos de la investigación científica”</p> <p>Metodología: Producto Gráfico (cómic)</p>	<p>Segundo trimestre</p>
<p><u>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 3:</u> <i>Sostenibilidad y Ética Ambiental</i></p> <p>Tema de Trabajo: “Los límites del planeta y el agotamiento de recursos”.</p> <p>Metodología: Producto Escénico (puesta en escena)</p>	<p>Tercer trimestre</p>

1° TRIMESTRE		
Autoconocimiento y Autonomía Moral Tema: “Ética Digital”		Primer Trimestre (Septiembre, Octubre, Noviembre y Diciembre)
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor del perfil de salida
N.º 1.	1.1., 1.2., 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
N.º 2.	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
N.º 4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
Saberes Básicos		
<p>- La investigación ética y la resolución de problemas complejos. El pensamiento crítico y filosófico.</p> <p>– La naturaleza humana y la identidad personal. Libertad y moralidad.</p> <p>-La voluntad y el juicio moral. Autonomía y responsabilidad.</p> <p>– El conflicto entre legitimidad y legalidad. La objeción de conciencia. Los derechos individuales y el debate en torno a la libertad de expresión.</p> <p>– El problema de la desinformación. La protección de datos y el derecho a la intimidad. El ciberacoso y las situaciones de violencia en las redes. Las conductas adictivas.</p>		

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN N° 1 “Autoconocimiento y Autonomía Moral”		Temporalización	Primer Trimestre	Sesiones	3 meses: 14 Semanas / 27 sesiones.
<b>Etapas</b>	ESO	<b>Curso</b>	3°		
<b>Materia</b>	Educación en Valores Cívicos y Éticos				
<b>Relación interdisciplinaria entre áreas</b>	Con el área de Filosofía.				
<b>Relación con ODS 2030</b>	Inclusión de los valores de ODS 2030 en el contenido de la materia.				

<b>Situación de aprendizaje nº 1</b>	Clases teóricas	
<b>Intención Educativa</b>	Clases teóricas a modo de introducción con el objetivo de presentar las ideas fundamentales y base del bloque para ser utilizadas en el desarrollo del proyecto.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas <sup>9</sup></b>	<b>Criterios de evaluación <sup>10</sup></b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
Nº1.	1.1. y 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3
Nº4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Explicación a gran grupo y aprendizaje basado en problemas.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Gran grupo clase.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Pizarra Proyector	Actividad: dos sesiones de clases teóricas basadas en la presentación de conceptos y reflexión en torno a problemas, noticias y temas.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Exposición teórica sobre problemas, temas y noticias como base para el proyecto. Posteriormente revisión del cuaderno.	Lección evaluada por atención y comportamiento.	Evaluación del cuaderno de notas sobre apuntes de la clase según adecuamiento a las clases impartidas.

<sup>9</sup> La explicación de cada competencia específica se dará en las páginas 69 y 70 de este trabajo.

<sup>10</sup> En el Anexo 2 se dará la referencia directa de cada criterio de evaluación con el objetivo de crear una mejor guía para entender estas tablas. Sirve a modo de consulta para entender qué criterio se está aplicando con cada situación de aprendizaje, pero respetando el contenido propio del trabajo.



<b>Situación de aprendizaje nº 2</b>	Realización de proyecto creativo por grupos guiados por el docente.	
<b>Intención Educativa</b>	Desarrollar la capacidad de investigación del alumnado, capacidad de síntesis de la información, reflexión personal y aprendizaje estético implícito.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
Nº 1.	1.2. y 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3
Nº 2.	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1.
Nº 4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo, pensamiento de diseño, <i>visual thinking</i> , aprendizaje por descubrimiento, técnicas y dinámicas de grupo e investigación creativa.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Grupos heterogéneos y grupos fijos.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Ordenadores	Actividad 1: Investigación en base a la elección de un tema relacionado con el ámbito digital (desinformación, protección de datos, intimidad, ciberacoso, violencia en redes, conductas adictivas...) al que se le debe aplicar las nociones del Bloque expuestas y explicadas durante la investigación. Por grupos se buscan escritos, noticias, ejemplos, recursos y reflexiones sobre un tema o variedad de temas con hilo conductor para un grupo.	
Cuaderno de clase.	Actividad 2: Diseño y planificación del cortometraje (recopilación de información, escritura de guion creativo, escritura de guion técnico y planificación).	
Dispositivos digitales o cámaras de video.	Actividad 3: rodaje de escenas ya planificadas (trabajo en casa fuera de horario lectivo).	
Ordenadores o dispositivos digitales.	Actividad 4: Edición del material grabado.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Recogida del producto final y evaluación de este.	Cortometraje sobre temática acorde al Bloque.	Evaluación del producto atendiendo a síntesis del tema, claridad, comprensión a través de la reflexión personal y relación con los temas expuestos, trabajo en grupo y producto final.

<b>Situación de aprendizaje n° 3</b>	Exposición y posterior debate.	
<b>Intención Educativa</b>	Fomentar la capacidad de expresión oral, compartir conocimientos para expandir el aprendizaje de cada grupo, afianzar las ideas mediante debate, aumentar la reflexión sobre lo expuesto y obtener aprendizaje de otros grupos para futuros proyectos.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
N° 1	1.2.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3
N° 2	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1.
N° 4	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje cooperativo, pensamiento de diseño, visual thinking, técnicas y dinámicas de gupo y explicación gran grupo.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Grupos heterogéneos, grupos fijos y gran grupo clase.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Pizarra Proyector Producto S.A.2	Actividad 1: Exposición del producto final de la S.A.2, incluye la visualización de este, explicación de temas y relación con la clase.	
Pizarra Proyector	Actividad 2: Debate en base a las exposiciones anteriormente realizadas.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Exposición y presentación del trabajo anterior.	Exposición oral.	Rúbrica para la participación y destreza oral en la presentación.
Debate con los mismos grupos sobre el tema principal de cada proyecto.	Participación y expresión oral.	Participación y destreza oral.

2º TRIMESTRE		
Sociedad, Justicia y Democracia Tema: “Fines y límites de la investigación científica”		Segundo Trimestre (Enero, Febrero y Marzo)
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor del perfil de salida
Nº 1.	1.1., 1.2., 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
Nº 2.	2.1., 2.2., 2.3.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1.
Nº 4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
Saberes Básicos		
Fines y límites éticos de la investigación científica. La bioética. El desafío de la inteligencia artificial. Las propuestas transhumanistas.		

<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 2</b> <b>“Sociedad, Justicia y Democracia”</b>		<b>Temporalización</b>	Segundo Trimestre	<b>Sesiones</b>	3 meses: 13 semanas / 25 sesiones.
<b>Etapas</b>	ESO	<b>Curso</b>	3º		
<b>Materia</b>	Valores Cívicos y Éticos				
<b>Relación interdisciplinaria entre áreas</b>	Con el área de Filosofía.				
<b>Relación con ODS 2030</b>	Inclusión de los valores de ODS 2030 en el temario.				

<b>Situación de aprendizaje n° 1</b>	Clases teóricas.	
<b>Intención Educativa</b>	Clases teóricas a modo de introducción con el objetivo de presentar las ideas fundamentales y base del bloque para ser utilizadas en el desarrollo del proyecto.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios del perfil de salida</b>
N°1.	1.1. Y 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
N° 2.	2,1. Y 2.3.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
N°4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en problemas y explicación gran-grupo.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Gran grupo o grupo clase.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Pizarra Proyector	Actividad 1: Clases teóricas basadas en la presentación de conceptos y reflexión en torno a problemas, noticias y temas.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Exposición teórica sobre problemas, temas y noticias como base para el proyecto. Posteriormente revisión del cuaderno.	Lección evaluada por atención y comportamiento.	Evaluación del cuaderno de notas sobre apuntes de la clase según la adecuación a lo expuesto.

<b>Situación de aprendizaje nº 2</b>	Realización de proyecto creativo por grupos guiados por el docente.	
<b>Intención Educativa</b>	Desarrollar la capacidad de investigación del alumnado, capacidad de síntesis de la información, reflexión personal y aprendizaje estético implícito.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
Nº1.	1.1. Y 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
Nº 2.	2.1., 2.2, 2.3.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
Nº 4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo, pensamiento de diseño, visual thinking, aprendizaje por descubrimiento e investigación creativa.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Grupos fijos y heterogéneos.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Ordenadores	Actividad 1: Investigación en base a la elección de un tema relacionado con el ámbito elegido al que se le deben aplicar las nociones del Bloque expuestas y explicadas durante la investigación. Por grupos se buscan escritos, noticias, ejemplos, recursos y reflexiones sobre un tema o variedad de temas con hilo conductor para un grupo.	
Cuaderno de clase	Actividad 2: Planificación del producto gráfico y construcción de un guion.	
Material de dibujo	Actividad 3: Construcción de una representación gráfica siguiendo el guion.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Entrega del producto final y evaluación de este.	Vídeo grabado por el grupo.	Evaluación del producto atendiendo a síntesis del tema, claridad, comprensión a través de la reflexión personal y relación con los temas expuestos, trabajo en grupo y producto final.

<b>Situación de aprendizaje n° 3</b>	Exposición y posterior debate.	
<b>Intención Educativa</b>	Fomentar la capacidad de expresión oral, compartir conocimientos para expandir el aprendizaje de cada grupo, afianzar las ideas mediante debate, aumentar la reflexión sobre lo expuesto y obtener aprendizaje de otros grupos para futuros proyectos.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
N°1.	1.2.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
N° 2.	2.1., 2.2., 2.3. .	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
N° 4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, visual thinking, clase invertida y explicación gran-grupo.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Grupos fijos y gran grupo clase.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Producto de la S.A.2. Pizarra Proyector	Actividad 1: Lectura de los productos generados y presentación del mismo explicativa sobre el proceso, el contenido y su relación con el temario.	
Aula Pizarra.	Actividad 2: Debate sobre los temas presentados a partir del temario.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Exposición y presentación del trabajo anterior.	Exposición oral.	Rúbrica para la participación y destreza oral en la presentación.
Debate con los mismos grupos sobre el tema principal de cada proyecto.	Participación y expresión oral.	Participación y destreza oral.

3° TRIMESTRE		
Sostenibilidad y ética ambiental		Tercer Trimestre (Abril, Mayo y Junio)
Competencias específicas	Criterios de Evaluación	Descriptor del perfil de salida
Nº1.	1.1., 1.2., 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
Nº 2.	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1.
Nº 3.	3.1., 3.2., 3.3.	STEM5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.
Nº4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
Saberes Básicos		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interdependencia, interconexión y ecoddependencia entre nuestras formas de vida y el entorno. Lo local y lo global. Consideración crítica de las diversas cosmovisiones sobre la relación humana con la naturaleza.</li> <li>- Los límites del planeta y el agotamiento de los recursos. La huella ecológica de las acciones humanas. La emergencia climática.</li> <li>- Diversos planteamientos éticos, científicos y políticos en torno a los problemas ecosociales. La ética Ambiental. La ética de los cuidados y El ecofeminismo. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible. El decrecimiento. La economía circular.</li> <li>- El compromiso activo con la protección de los animales y el medio ambiente. Los derechos de los animales y de la naturaleza. La perspectiva biocéntrica.</li> <li>- Estilos de vida sostenible: la prevención de los residuos y la gestión sostenible de los recursos. La movilidad segura, saludable y sostenible. El consumo responsable. Alimentación y soberanía alimentaria. Comunidades resilientes y en transición.</li> </ul>		

<b>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN Nº 1</b> <b>“Autoconocimiento y Autonomía Moral”</b>		<b>Temporalización</b>	Tercer Trimestre	<b>Sesiones</b>	3 meses: 9 semanas / 15 sesiones.
<b>Etapas</b>	ESO	<b>Curso</b>	3º		
<b>Materia</b>	Valores Cívicos y Éticos				
<b>Relación interdisciplinaria entre áreas</b>	Con el área de Filosofía.				
<b>Relación con los ODS 2030</b>	Inclusión de los valores de ODS 2030				

<b>Situación de aprendizaje n° 1</b>	Clases teóricas	
<b>Intención Educativa</b>	Clases lectivas a modo de introducción con el objetivo de presentar las ideas fundamentales y base del bloque para ser utilizadas en el desarrollo del proyecto.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptor del perfil de salida</b>
N°1.	1.1. y 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
N° 2.	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
N° 3.	3.1. y 3.3.	STEM5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.
N°4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en problemas y explicación gran-grupo.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Gran grupo o grupo clase.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Pizarra Proyector	Actividad 1: Clases teóricas basadas en la presentación de conceptos y reflexión en torno a problemas, noticias y temas.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Exposición teórica sobre problemas, temas y noticias como base para el proyecto. Posteriormente revisión del cuaderno.	Lección evaluada por atención y comportamiento.	Evaluación del cuaderno de notas sobre apuntes de la clase en base al adecuamiento respecto a lo expuesto.



<b>Situación de aprendizaje nº 2</b>	Realización de proyecto creativo por grupos guiado por el docente.	
<b>Intención Educativa</b>	Desarrollar la capacidad de investigación del alumnado, capacidad de síntesis de la información, reflexión personal y aprendizaje estético implícito.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios del perfil de salida</b>
Nº1.	1.1. y 1.3.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
Nº 2.	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
Nº 3.	3.1. y 3.3.	STEM5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.
Nº 4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3.
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo, pensamiento de diseño, visual thinking, explicación gran grupo e investigación creativa.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Grupos heterogéneos y grupos fijos.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Ordenadores	Actividad 1: Investigación sobre el tema elegido a través de recursos en línea relacionándolo con el temario expuesto en clase.	
Aula	Actividad 2: Preparación de una puesta en escena de índole variada (conferencia, exposición, mímica, performance, obra teatral de ficción o documental) que acoja el tema investigado y una explicación.	
Aula (Opcional: salón de actos del centro)	Actividad 3: Representación oficial del producto.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Representación final y evaluación de esta.	Actuación y exposición final	Evaluación del proceso y de la actuación final atendiendo a la preparación, producto, claridad y relación con el temario que marca el grupo.

<b>Situación de aprendizaje n° 3</b>	Exposición y debate sobre las representaciones previas.	
<b>Intención Educativa</b>	Valorar la expresión oral, fundamentación de la representación, capacidad de reflexión improvisada, participación activa en debate y capacidad de confrontar ideas.	
<b>CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>		
<b>Competencias específicas</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Descriptorios del perfil de salida</b>
N° 1.	1.2.	CCL2, CPSAA1, CC1, CC2, CC3.
N° 2.	2.2.	CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1
N° 3.	3.1., 3.2. y 3.3.	STEM5, CPSAA2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.
N°4.	4.1.	CCL1, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC1, CC3, CCEC3
<b>METODOLOGÍA</b>		
Aprendizaje basado en el pensamiento, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje basado en retos, aprendizaje cooperativo y explicación gran-grupo.		
<b>AGRUPAMIENTOS</b>		
Grupos heterogéneos y fijos, explicación gran clase.		
<b>SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA</b>		
<b>Recursos</b>	<b>Descripción de la actividad, tarea, proceso</b>	
Aula	Actividad 1: Exposición explicativa sobre el trabajo del grupo, significado de la representación y justificación de esta en base al temario.	
Aula	Actividad 2: Debate sobre los temas de las representaciones previamente realizadas y los debates relacionados con ello.	
<b>EVALUACIÓN</b>		
<b>Procedimientos</b>	<b>Actividad/Producto</b>	<b>Instrumento</b>
Exposición explicativa.	Expresión oral y justificación del trabajo.	Rubrica sobre expresión oral y adecuación de la explicación a los contenidos del Bloque.
Debate	Participación y defensa de ideas.	Participación positiva y destreza oral.

## 2. Contribución de la materia al logro de las competencias clave establecidas para la etapa.

La asignatura de *Valores Cívicos y Éticos* realiza aportaciones significativas a todas las competencias clave, como así lo indica el currículo LOMLOE en el Decreto del Principado de Asturias<sup>11</sup>. Eso se logrará desde la doble aplicación de la asignatura a un ámbito teórico y a otro práctico caracterizado por la realización de un proyecto de investigación. Por ello, se defenderá cada competencia clave y cómo se puede aproximar la asignatura a ella, tanto por la metodología concreta como por la asignatura en sí misma:

La Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) se aborda de lleno por diversas prácticas aquí presentes. Gracias a las exposiciones, presentaciones y debate se presentan situaciones fundamentadas en las capacidades de expresión oral del alumnado y de comunicación interpersonal. Se promueve así la obtención de destrezas relacionadas con la escucha, argumentación, diálogo y de organización de ideas gracias a la unión de temas morales con el medio oral comunicativo.

La Competencia Matemática y la Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) está más alejada de la materia, pero se pueden encontrar fundamentos gracias a las tareas de síntesis de información, análisis riguroso y argumentación con los dilemas morales que se plantean. Además, hay saberes básicos y temas fundamentales directamente relacionados con conocimientos amplios de ciencia como ecología, inteligencia artificial, medios digitales, etcétera. Se aprovecha el uso de conocimientos científicos desde otra perspectiva como es la ética.

La Competencia Digital (CD) está presente en la pluralidad de tecnologías integradas en la asignatura. Por ejemplo, en los recursos aportados por el profesor y en los recursos utilizados por el alumnado. El manejo de información externa es aquí fundamental, además desde el prisma del análisis crítico de la información y de las redes aportado propiamente por la asignatura. Se propone una dimensión moral hacia el uso de la tecnología como no se podría hacer en otras asignaturas.

La Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender (CPSAA) está presente gracias a la amplitud de temas emocionales e interpersonales propios de la asignatura. Se abordan valores humanos esenciales para esa dimensión social aquí

---

<sup>11</sup> *Op. Cit.* 1., p. 167.

presente. Estas destrezas, además, se refuerzan con la metodología de trabajo en equipos o de confrontación de ideas en forma de debate donde el trato personal es un elemento fundamental.

La contribución a la Competencia Emprendedora (CE) se refleja en la realización de proyectos y organización interna de los mismos como eje vertebrador de la práctica. Además, se añade la guía ética de principios que diseñan el trabajo cooperativo, además de esa dimensión personal, interpersonal y de autoconocimiento esencial en el emprendimiento.

La Competencia en Conciencia y Expresión Culturales (CCEC) se refleja en temas sobre las causas de la situación actual y la herencia cultural actualmente presente. La utilización de casos reales, noticias y dinamismo del pensamiento deja ver la expresión cultural histórica y propia de una comunidad. El pensamiento crítico también pertenece a esta ramificación de concienciación cultural, reforzada por el interés de atender a un pluralismo moral que fomenta mejor la consideración de la variedad.

La Competencia Ciudadana (CC), por último, es inseparable de la asignatura, que es la que se centra de mejor forma en los valores cívicos del ser humano. Los bloques y temas son un acercamiento primerizo de temas sobre igualdad, justicia, ciudadanía, sostenibilidad, democracia para el alumnado siendo un contacto directo con el contenido de esta competencia. Gracias a la teoría se aumenta la destreza ciudadana por la comprensión de la extensión de estos asuntos.

### 3. Procedimientos, instrumentos de evaluación y criterios de calificación del aprendizaje del alumnado.

La evaluación del alumnado de ESO debe ser continua, formativa e integradora enfocada en el desarrollo de las competencias clave. Se integran diversos métodos de evaluación que parten del seguimiento continuo en clase (atención en clases lectivas, trabajo en los grupos, participación en debates...) y los productos evaluables que se entregan (cuaderno de notas, producto creativo, exposición oral...)

Como base se asumen las competencias específicas y ciertos criterios de evaluación para estas como marco de fondo para la evaluación la asignatura, que han sido

marcados en la anterior programación y planificación asociando criterios con cada situación de aprendizaje específica. Sobre esta base se erige un diseño propio de criterios de calificación para evaluar los distintos ítems de la asignatura que es lo que se tendrá en cuenta para cada apartado. Estos se han indicado en cada situación de aprendizaje de la programación docente.

La competencia específica número 1 “Inquirir e investigar cuanto se refiere a la identidad humana y a cuestiones éticas relativas al propio proyecto vital, analizando críticamente información fiable y generando una actitud reflexiva al respecto, para promover el autoconocimiento y la elaboración de planteamientos y juicios morales de manera autónoma y razonada.”<sup>12</sup> se considera transversal a los tres bloques y presente en cada unidad de programación. Se relaciona con el trabajo y reflexión sobre las cuestiones éticas principales y la formación de un sujeto crítico y éticamente comprometido. Los criterios de evaluación 1.1. y 1.3. se relacionan con el trabajo plasmado en el cuaderno de notas de la clase teórica y en el desarrollo del proyecto, mientras que el criterio de evaluación 1.2. se asocia con la exposición oral por la capacidad de manejar los contenidos dentro de las relaciones interpersonales en conversación.

La competencia específica número 2 “Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, a partir del reconocimiento fundado de su importancia para regular la vida comunitaria y su aplicación efectiva y justificada en distintos contextos, para promover una convivencia pacífica, respetuosa, democrática y comprometida con el bien común.”<sup>13</sup> se utiliza de dos maneras diferentes en la programación. Una transversal a todos los bloques por el criterio de evaluación 2.2. presente por los valores incluidos en el trabajo colaborativo del proyecto grupal a lo largo del trimestre. Por otro lado, se utilizarán los criterios 2.1. y 2.3. como específicos del Bloque II por los contenidos que este trabaja.

La competencia específica número 3 “Entender la naturaleza interconectada e inter y ecodpendiente de las actividades humanas, mediante la identificación y análisis de problemas ecosociales de relevancia, para promover hábitos y actitudes éticamente comprometidos con el logro de formas de vida sostenibles.”<sup>14</sup> será completamente específico del Bloque III por ser este el que trabaja esta competencia de lleno a través de

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 171.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 172.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 173.

sus contenidos y temáticas. Estará presente durante toda la unidad didáctica por la aproximación a estas ideas por parte del alumnado. Se utilizarán los criterios 3.1. y 3.3. en el manejo de contenidos plasmado en las distintas tareas y el 3.2. como parte del debate y exposición respecto al manejo de este tipo de ideas.

La competencia específica número 4 “Mostrar una adecuada estima de sí mismo y del entorno, reconociendo y valorando las emociones y los sentimientos propios y ajenos, para el logro de una actitud empática y cuidadosa con respecto a los demás y a la naturaleza.”<sup>15</sup> será transversal en el desarrollo de todas las tareas de los tres Bloques que conforman el curso. Su único criterio de evaluación, el 4.1., se ajustará a cada situación de aprendizaje por incluirse en los valores individuales que deben percibirse y hacerse presentes en el trabajo del conjunto de temáticas y del contacto con compañeros y docente.

Respecto a los elementos evaluables el mayor peso de la calificación será dirigido hacia el producto creativo, dado que este es el resultado directo del trabajo continuo de la asignatura. Además, el resto de los ítems están relacionados directamente con el producto como acompañantes (clases teóricas como introducción para poder desarrollarlo y una exposición y debate en base a los productos que se han formado).

Las clases teóricas se medirán con la revisión del cuaderno de notas como indicador del seguimiento de las clases y la toma de apuntes activa por parte del alumnado. Por ello también sirve como medición del comportamiento en clase durante el formato clásico teórico y la participación positiva durante este tramo del curso.

El trabajo por grupo se medirá con la evaluación del producto creativo en sí mismo. Este tendrá una valoración referente al resultado final y también una valoración según el manejo y adecuación de los contenidos de la materia. La calificación de este producto será igual para todos los integrantes del grupo asumiendo un trabajo grupal realizado de forma efectiva. De este modo son los otros apartados los que permiten un ajuste individual.

Por último, el último ítem de evaluación será la valoración de las exposiciones de los grupos que serán valoradas de forma individual. Aquí se pretenden valorar

---

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 174.

competencias específicas del alumnado a la hora de expresarse en público y no algo referente al contenido o formación del producto. No importa tanto medir la calidad como las habilidades comunicativas y la participación oral, para poder centrarse en experiencias puramente expositivas.

Con el marco de fondo de las competencias específicas y los criterios de evaluación seleccionados y el diseño de estos instrumentos de evaluación el sistema final de evaluación quedará conformado con la siguiente tabla y los siguientes criterios de calificación de cada instrumento:

Instrumento de evaluación.	Criterios de calificación	%	Modo de valoración
Cuaderno de notas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adecúa los contenidos de la clase.</li> <li>- Seguimiento activo y completo de las clases.</li> <li>- Buen comportamiento en el aula.</li> </ul>	20%	Individual
Producto creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Claridad de las ideas expuestas.</li> <li>- Relación con los contenidos de la materia.</li> <li>- Síntesis del temario trabajado.</li> <li>- Comprensión de las ideas manifestada en el manejo de las ideas del producto.</li> <li>- Adiciones personales a los contenidos de la materia.</li> <li>- Resultados plasmados de la investigación e indagación sobre temas más allá de lo expuesto en clase.</li> <li>- Trabajo en equipo percibido y cohesión de grupo.</li> <li>- Comportamiento activo durante el seguimiento de las clases.</li> <li>- Cumplimiento de los plazos de revisión de cada apartado.</li> <li>- Calidad de la metodología creativa y buen uso de las herramientas de la disciplina.</li> </ul>	60%	Grupal
Exposición y debate	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Confianza y soltura a la ora de hablar en público.</li> <li>- Adecuación al tiempo expositivo.</li> <li>- Claridad en la expresión de las ideas y argumentos.</li> <li>- Participación en el debate.</li> </ul>	20%	Individual



#### 4. Metodología, recursos didácticos y materiales curriculares.

En esta programación se aborda de forma directa el Proyecto de Innovación Docente del trabajo. Este consiste en una nueva metodología que sería aplicada para todo el curso de la asignatura de “Educación en Valores Cívicos y Éticos” de 3º de la ESO. En su correspondiente apartado aparece desarrollado todo lo importante para comprender el programa, así que aquí se remite al proyecto para la visualización detallada de los apartados. Sin embargo, por aclaración práctica, se marcarán los fundamentos tal como pueden estar desarrollados de forma concreta en una programación docente. La justificación estaría en el apartado de innovación, pero aquí se indican las metodologías y materiales que en aquel apartado se defienden.

El fundamento de la asignatura está en una metodología de investigación creativa. Esto es, un trabajo de investigación en el que la información se plasma en forma de un producto artístico con un diseño creativo. Esto se hace a través de tres disciplinas: cortometraje audiovisual de ficción o documental. creación pictórica en forma narrativa (cómic, viñeta, ilustraciones...) y actuación escénica de libre realización. Cada metodología se asociará con un trimestre respectivamente. De tal modo que hay un tema por trimestre y a cada tema se asocia una disciplina concreta. La metodología aplicada a toda la asignatura en esta programación sería la de realizar una investigación creativa supervisada y guiada por el docente. Ese es el eje fundamental y vertebrador de la evaluación.

Cabe mencionar que dirigido hacia la realización de ese proyecto se aporta también otra técnica previa en un formato clásico de clase teórica. Esta sería impartida por el docente con el objetivo de aportar una serie de conceptos y nociones básicas del temario que faciliten la comprensión de recursos en la investigación y la capacidad de buscar información. Estas clases entonces son para orientar al alumno. De aquí se valora la atención a través del cuaderno de anotaciones sobre las clases. El formato de estas clases tendrá una intención básica de ofrecer un mapa conceptual que sirva de guía para un desarrollo adecuado del proyecto. Se fomenta la participación del alumnado y la aportación de información para empezar a focalizar los temas. En estas clases, además de

presentar las bases de la materia que serán investigadas, también se presentará de forma breve y ejemplificada la disciplina creativa que se deba desarrollar.

Por último, otra técnica sería la exposición final en la que se presenta y explica el producto y un debate posterior sobre los temas alrededor de los diversos productos. Para ello se mantendrán los grupos y cada uno justificará y defenderá su trabajo. A continuación, una vez se han visualizado todos los productos y sus justificaciones, se generará un debate para la puesta en común de las ideas que se han planteado. Este debate será guiado por el profesor con el objetivo de fomentar la conversación y reflexión de los temas tratados. Sus preguntas variarán según qué temas hayan seleccionado los alumnos.

La metodología se concreta en una lista de actividades conformada por tres situaciones de aprendizaje: clases teóricas, realización de un producto creativo y la exposición con debate del producto trabajado. Las primeras clases serán una introducción hacia los conceptos base y la metodología creativa de tal modo que sea más fácil trabajar. La realización del producto se divide en investigación de la temática seleccionada y la realización del producto creativo. A su vez; la realización el producto creativo contiene dos tareas fundamentales; el diseño, que corresponde con recopilación y síntesis de información en el desarrollo de un guion o planificación, y la construcción, plasmación material directa siguiendo los pasos previamente establecidos en el diseño. Por último, la exposición se trata de presentar, defender y justificar el producto y el consecuente debate es una puesta en común y conversaciones ordenadas sobre los contenidos tomando el producto como referencia.

Sobre la agrupación cabe remarcar que, exceptuando las clases teóricas que se fundamentan en una exposición clásica del docente para toda la clase, todo lo demás se organizará en la determinación de grupos de trabajo fijos. Se identifica la creación de agrupamientos heterogéneos por parte del tutor que se mantendrá a lo largo de las tres evaluaciones con el objetivo de mantener una misma dinámica grupal. Estas agrupaciones deberían tener un contenido de entre 4 y 5 para el funcionamiento óptimo. De esta forma el formato es aplicable independientemente del centro y del número de alumnos, haciendo que la única variable sea el número de grupos que se puede desarrollar, pero no los miembros de cada grupo.

El espacio utilizado será la clase normal con un reordenamiento de mesas para poder realizar los proyectos en grupo. Una disposición circular con material central para poder trabajar. En la parte de investigación se solicitaría el acceso a la sala de informática con ordenadores disponibles para poder realizar las búsquedas pertinentes (en caso de poseer el centro ordenador portátiles serán estos los utilizados en la clase normal).

Tomando como referencia el apartado de orientaciones metodológicas del Decreto del Principado de Asturias se pretende dar cuenta de varias recomendaciones que ahí aparecen. Por ejemplo, la consideración de que las alumnas y alumnos deben ser protagonistas activos de su propio aprendizaje; permitir la presencia, participación y el aprendizaje de todo el alumnado, el papel del profesor como coordinador del aprendizaje que provea al alumnado de habilidades y destrezas, etcétera<sup>16</sup>. Se atiende también a la recomendación de realizar situaciones de aprendizaje más colaborativas y con el alumnado como protagonista.

Respecto a los materiales se busca la sencillez de recursos para poder trabajar con los elementos básicos y, en caso de requerirlo, de fácil acceso o compra. Estos materiales serán los objetos para investigar, con las instalaciones informativas del centro, y materiales para realizar los trabajos. En caso de aplicarse a un espacio sin prohibición para teléfonos móviles estos pueden ser la herramienta para manejar información en el proceso de investigación, sin embargo, se sustituirán por ordenadores del centro para atender a la actual ley.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 169

MATERIAL GENERAL Y FLEXIBLE		
Materiales didácticos	Referencia	Ejemplos de consulta para la realización del proyecto (cómic físicos, fanzines, obras teatrales, periódicos...) o recursos de creación propia a modo de ejemplo. Productos de otros años.
	Forma de acceso	Consulta en la biblioteca del centro y de no haberlo posibilidad de material personal del docente que quiera aportar.
Materiales digitales	Referencia	Recursos de creación propia para clases expositivas (ejemplo, PowerPoint y presentación). También noticias, casos reales y vídeos.
	Forma de acceso	Expuestos en clase durante la clase lectiva y posterior publicación en Teams como fuente de ayuda para el alumno.
Otros	Referencia	Materiales para la realización de los proyectos: láminas para cómic, material de dibujo, cámaras, teléfonos móviles, ordenadores...
	Forma de acceso	Según disponibilidad del centro de materiales o según disponibilidad de las familias para trabajo en casa (teléfonos móviles) o en clase.

MATERIAL ESPECÍFICO		
Materiales didácticos	Referencia	<i>Persépolis</i> de Marjane Satrapi, <i>Pyongyang</i> y <i>Crónicas de Jerusalén</i> de Guy Delisle, <i>Kobane Calling</i> y <i>No Sleep Til Shengal</i> de Zerocalcare, <i>Robot Dreams</i> de Sara Varon y ejemplares de <i>La Codorniz</i> .
	Forma de acceso	Biblioteca del centro, biblioteca pública de la ciudad o colección particular del docente. En caso de no haber disponibilidad; también se puede acceder en abierto por internet y pasarían a ser “Materiales Digitales”.
Materiales digitales	Referencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Colección de viñetas de “El Roto”, la colección Mafalda de “Quino” y las tiras cómicas de Manuel Álvarez.</li> <li>- Trailer y ficha técnica de <i>The Social Dilemma</i> (2020), <i>Nerve</i> (2016), <i>Citizenfour</i> (2014), <i>Years &amp; Years</i> (2019), <i>Nosedive</i> (2016), <i>Her</i> (2013) y <i>Ex-Machina</i> (2015).</li> <li>- Vídeos de Nacho Vigalondo, Carlo Padial, David Sainz, la serie “Gente Viva”, “Late Motiv”, canal de <i>Phi Beta Lambda</i> y obras teatrales de “Teatro en español”.</li> </ul>
	Forma de acceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acceso abierto en internet por biblioteca digital, redes sociales de artistas y prensa. Proyectados por el docente.</li> <li>- Disponible en <i>YouTube</i>. Visualización de algunos o aportación de enlaces de la mayoría vía <i>Teams</i>.</li> <li>- <i>YouTube</i>, <i>Vimeo</i> y <i>Filmin</i>. Dos primeras gratuitos y abiertos para aportación de enlace vía <i>Teams</i>.</li> </ul>
Otros	Referencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Material de dibujo y láminas profesionales.</li> <li>- Cámara de vídeo o teléfono móvil para rodaje del cortometraje.</li> <li>- Ordenador con acceso a internet y a aplicaciones de edición de vídeo (<i>MovieMaker</i> o versión gratuita de <i>Adobe Premier</i>).</li> <li>- Aplicaciones de edición de vídeo: <i>Filmora</i>.</li> </ul>
	Forma de acceso	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compra del alumnado.</li> <li>- Disposición del centro o disposición personal del alumnado (al menos un miembro por grupo).</li> <li>- Disposición y uso en el centro para la edición.</li> <li>- Compra gratuita en teléfonos móviles.</li> </ul>

5. Medidas de refuerzo y de atención a la diversidad y en su caso, las adaptaciones curriculares para el alumnado con necesidades educativas especiales, o con altas capacidades intelectuales.

Múltiples formas de implicación	<p>Por la naturaleza del proyecto la forma de trabajar en grupos da cuenta de las diferencias en la forma de incluir a cada miembro. Las tareas dentro de un grupo pueden ser muy diversas, por lo que hay un claro margen de adecuación hacia el trabajo.</p> <p>Hay una motivación implícita en cuanto a la generación de un producto tangible y en cuanto a trabajar para contribuir a un grupo completo. Sumado a mantener esos grupos todo el curso generando una mayor pertenencia.</p> <p>Se fomenta, además, en los procesos finales la coevaluación entre los distintos grupos e alumnado.</p>
Múltiples formas de representación	<p>Los contenidos que ofrece el profesor provienen de diversos medios y se ofrece una disponibilidad clara de ellos para el alumnado.</p> <p>Se utilizan diferentes recursos para el desarrollo de trabajos y de contenidos.</p> <p>La innovación de un proyecto diferente cambia la funcionalidad de las situaciones de aprendizaje a algo más activo e interactivo.</p>
Múltiples formas de expresión	<p>En la propia naturaleza del trabajo se abarca una pluralidad de medios y producciones muy diferentes.</p>

Con respecto a alumnos con necesidades especiales no debería hacer falta una concreción curricular distinta. No hay una evaluación con exámenes que dificulte la tarea. La agrupación y pluralidad de formas de trabajar conduce a una autogestión de los grupos en las que la mayor o menor carga de trabajo y reparto de tareas sería justa.

## 6. Propuesta de actividades complementarias.

Las actividades complementarias serían variables según la disponibilidad e implicación de cada centro. El programa se puede impartir y resultar efectivo sin la incorporación de ninguna de estas actividades, sin embargo, cabe la posibilidad de incluirlas con el objetivo de aportar herramientas útiles para un mejor desarrollo de la clase. Aquí se acogerá una variedad de actividades que podrían enriquecer todo el proceso de aprendizaje y adquisición de contenidos útil para el alumnado:

La principal actividad complementaria que se sugiere es referente a conferencias organizadas por organismos externos. En ese sentido se plantea que alguna clase puede incorporar el contacto de especialistas en alguna materia para ayudar con la adquisición de conocimientos. Se recomienda la asociación con expertos en la materia, por ejemplo, grupos de apoyo sobre adicciones a dispositivos digitales, expertos en ciberseguridad, organizaciones de investigación científica que puedan informar sobre el trabajo y su código ético, asociaciones en defensa del medio ambiente... Su visita puede ocupar una hora lectiva sin problema en cualquier proceso del aprendizaje para realizar una sesión informativa en la que se aporte información de calidad para incluirla en el trabajo o comprender mejor sus temas.

A parte de conferencias por organismos institucionalizados también se puede reformular esta actividad con visitas de particulares que sean expertos en temas implicados. Además, aquí no solo se mencionan expertos en la materia, sino también la inclusión de expertos en la metodología. Véase dibujantes, periodistas, profesionales del sector audiovisual, trabajadores del teatro... Estas sesiones pueden organizarse de dos formas: primero, como conferencia en la que se ofrezca orientación y nociones útiles sobre el medio o, segundo, supervisión del especialista que pueda visualizar el progreso del trabajo y aportar su propia experiencia para ayudar al alumnado.

Si el proyecto tiene una acogida positiva y un desarrollo orgánico se pueden plantear excursiones o visitas a nivel de centro en horario lectivo o extraescolar. Por ejemplo, proyecciones en el cine, visitas culturales al teatro, museos o ponencias particulares. Esto puede ayudar a fomentar una red cultural dentro del centro y un aprendizaje holístico de los medios enriquecedor para toda la comunidad educativa.

Una actividad derivada del proyecto es la construcción de medios para la difusión de los productos que se hayan creado. Por ejemplo, respecto al cómic se puede plantear el diseño de un fanzine o periódico del instituto a modo de recopilación y difusión de los trabajos. Este se puede repartir por todo el centro para el fomento de los resultados de la clase y para tener un registro material que compile el trabajo de todos los grupos que se pueda mantener. Otra opción de la exposición gráfica sería la formación de una exposición en aulas determinadas o pasillos para la visualización de los contenidos por los miembros del centro. Del mismo modo, la creación de un canal de YouTube donde recopilar los cortometrajes puede ser un medio tanto de difusión como de almacenamiento de los proyectos del grupo, además de los proyectos de diferentes años.

Respecto a la realización escénica una actividad complementaria puede ser el simple cambio de entorno. Si se dispone de un salón de actos o conferencias en el centro puede realizarse en este la exposición final con el fin de producir una mejor experiencia relacionada con la metodología. Del mismo modo, es complementaria la inclusión de público tanto del centro como familiares si se permiten asociaciones con estos organismos para crear una atmósfera activa de participación.

Una actividad que puede resultar realmente útil es la de realizar talleres en las bibliotecas, tanto del centro como la biblioteca pública. De este modo se fomentan estos organismos y su conocimiento en el alumnado a nivel general, pero se crea una relación con los objetos de consulta para el producto a nivel concreto. Las bibliotecas serían una herramienta fundamental y que habría que acercar a los alumnos. Tanto visitando la de la ciudad como la del centro ofrecer una visita para guiar a los alumnos a encontrar todo tipo de consulta útil para el desarrollo de su trabajo o la adquisición de contenidos. Por ejemplo, conseguir que sean conscientes del catálogo de cómic que hay presente y su consulta para mejorar sus trabajos. Se fomenta el uso de organismos públicos, la lectura y se ayuda con la consulta de referencias y materiales. En el centro esta actividad contaría con la ayuda de la persona encargada de las bibliotecas o del plan de lectura, mientras que en la biblioteca de la ciudad contaría como actividad de visita en horario lectivo.



7. Indicadores de logro y procedimiento de evaluación de la aplicación y de desarrollo de la programación docente.

INDICADORES DE LOGRO	SÍ/NO	PROPUESTAS DE MEJORA
<b>TEMPORALIZACIÓN Y PLANIFICACIÓN</b>		
1. Las clases lectivas son suficientes para ofrecer contenido útil para el trabajo.		
2. El tiempo de trabajo es adecuado para la consecución de un producto final acorde a ciertos estándares de calidad.		
<b>ORGANIZACIÓN DEL AULA</b>		
3. La distribución de grupos genera un buen trabajo en equipo.		
4. El diseño de los grupos concretos genera un buen clima de trabajo.		
<b>RECURSOS EN EL AULA</b>		
5. Se utilizan recursos didácticos variados		
6. El material ofrecido es adecuado para el desarrollo de los trabajos.		
<b>METODOLOGÍA EN EL AULA</b>		
7. Las clases lectivas aportan contenidos útiles reflejados en el trabajo.		
8. El desarrollo del trabajo genera un aprendizaje en el alumnado.		
<b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>		
9. Se incluyen todos los ritmos de aprendizaje en las distintas actividades.		
10. Los grupos incluyen a todo el alumnado en el proceso de trabajo.		

## 8. Programa de refuerzo para recuperar los aprendizajes no adquiridos cuando se promoció con evaluación negativa en la asignatura.

Por la naturaleza de la asignatura, su espacio en el curso y su metodología no se concibe una evaluación suspensa entre miembros del alumnado ni problemas para promocionar. Se busca utilizar estas horas para el aprendizaje del alumnado y obtener una totalidad de aprobados en la que se matiza una mejor o peor nota para la media. “Educación en Valores Cívicos y Éticos” es una asignatura con una reducida carga lectiva y que no debería suponer ningún problema académico para el alumnado. Por ello, esta programación trata de utilizar este tiempo en generar algo que interese al alumnado y que se centre en generar algún aprendizaje personal a final de curso antes que en la impartición de unos contenidos como límite importante.

Sin embargo, puede haber casos empujados al suspenso por la falta de participación o de asistencia sistemática y la ausencia de elementos para evaluar. En estos casos la propuesta sería la realización de un examen de tipo test sobre los contenidos de la asignatura que garantice el “Suficiente” de un alumnado. Los contenidos serán explícitamente determinados por parte del docente en base a lo que han trabajado el resto de los alumnos. Esto, sumado a un breve ensayo redactado manualmente a modo de reflexión sobre los contenidos para contribuir a la parte de aprendizaje personalizado del proyecto grupal.

La prueba sería de tipo test y se realizaría uno de los últimos días previos a la evaluación, entendiendo que es el límite para ver si la participación del alumno en cuestión ha podido cambiar. A partir del aprobado en este examen la calificación del alumno será de “Suficiente”, dado que se asume que no ha participado en la materia fundamental y no ha podido alcanzar conocimientos importantes ni las metodologías impartidas. El ensayo personal se realizará en clase también a modo de evitar la copia o el uso de inteligencias artificiales. No se busca mucha extensión, y por eso se realizará en clase en la sesión siguiente de manera presencial. No se dispondrá de toda la hora para su escritura, sino de una media de 15 minutos para su realización y una extensión ajustada a dos hojas mínimo. La calificación de este se medirá en bien o mal y servirá para calibrar la nota final en la obtención de un punto para pasar de “Suficiente” a “Bien” o de “Insuficiente” a “Suficiente” (siempre que esté alineado con una predisposición a participar y aprender por parte del alumno).

## VI. CONCLUSIONES.

La conclusión principal que se extrae del presente trabajo es la de la necesidad de ofrecer un nuevo método de producción y de evaluación para los trabajos de investigación clásicos. Se considera que estos pueden estar obsoletos tanto por la aparición de nuevas herramientas como por el cese de beneficios que producía su realización. En concreto, aquí se concluye la amplia utilidad de la metodología creativa como buen sustituto de esta forma de trabajo. La plasmación de este proceso de investigación en un producto artístico fomenta aptitudes esenciales como la asimilación de contenidos, la capacidad de síntesis y la selección de información de una forma idónea; lo cual sería el objetivo principal e inicial de este tipo de trabajos.

Se valora también que la aplicación de una metodología como esta tiene una cavidad muy adecuada en asignaturas como “Educación en Valores Cívicos y Éticos” por su privilegiada situación en cuanto a mínima presión en el alumno y lo amplio del temario que es más fácil de distribuir y manejar. Además de aprovechar la poca carga lectiva para crear un nuevo espacio de acción agradable para el alumnado. Gracias a la temporalización y a la programación se permite ver cómo un curso entero se puede estructurar en torno a estas actividades de tal modo que haya un trabajo continuo y un nivel de atención a cada proceso para poder cultivar estas aptitudes.

También se observa la adecuación del contenido de la asignatura a las metodologías aquí planteadas. Los temas que se tratan son muy adecuados para lograr una personalización del alumnado con los temas que trabajan de manera que remita a elementos de sus vidas diarias. Con las metodologías creativas se da una aproximación creativa a estos temas para poder evaluarlos desde diferentes ángulos y cultivar un número aún mayor de temas, aún con una educación estética de manera implícita.

Se concluye también del desarrollo de la programación el positivo ajuste de una innovación como esta con las recomendaciones de la LOMLOE y los designios del Decreto del Principado de Asturias concreta estas directrices. Un aprendizaje como este fomenta de forma general la educación en competencias abarcando todas y cada una de ellas y la impartición de valores en el proceso. Es decir, trabajando de esta forma se fomentan valores de responsabilidad o trabajo colaborativo, entre otros, mientras se produce un aprendizaje de otros contenidos.

A parte de la educación con la ley, otras conveniencias del trabajo pueden estar en su fácil aplicación real y en la flexibilización del proyecto. Pese a ofrecer un modelo muy concreto y justificado, existe un margen en el que cada docente puede ofrecer cierta variedad de tal modo que se ajuste mejor a su aproximación personal. A partir de esta base se pueden ajustar metodologías, tareas o referencias y convertirlo en distintos proyectos con destrezas propias de cada docente. Respecto a su fácil aplicación es muy positivo que esta idea se puede desarrollar en cualquier tipo de centro independientemente de sus condiciones. No requiere muchos medios ni exigencias y los beneficios son amplios como para incluirlo en cualquier programación de la asignatura.

Por último, hay que destacar la creación artística, el fomento de la creatividad y la imaginación o la educación estética como algo fundamental y muy importante de incluir. Aquí se ha visto que aprender sobre estas metodologías tiene amplios beneficios, empezando por el fomento de aptitudes inicialmente planteado. Pero también permite una ampliación de los puntos fuertes del alumnado que pueden crear en clase, una invitación al interés por la producción artística y un uso de facultades tan importantes como la creatividad para explorar temas académicos.

## VII. FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN: *Currículo Lomloe: Educación Secundaria Obligatoria*. Principado de Asturias, 2020, p. 166.

DEWEY, JOHN (2008): *El Arte como Experiencia*. Barcelona: Editorial Paidós

GUICHOT REINA, VIRGINIA (2015) “El "enfoque de las capacidades" de Martha Nussbaum y sus consecuencias educativas: hacia una Pedagogía socrática y pluralista” En: *Teoría de la Educación*, N°27

READ, HERBERT (1957) *Imagen e Idea. La función del arte en las conciencias humanas*. México: Fondo de Cultura Económica

## VIII. ANEXOS.

### ANEXO I. Rúbrica para la evaluación de la innovación por parte del alumnado.

Marca en la casilla del 1 al 5 entendiendo 1 como “Totalmente en desacuerdo” y 5 como “Totalmente de acuerdo”.

#### 1. Sobre el desarrollo de la asignatura.

	1	2	3	4	5
La metodología creativa me ha ayudado a entender mejor los contenidos de la asignatura.					
La metodología creativa ha supuesto una dificultad mayor que el trabajo de los contenidos de la asignatura.					
Me he sentido cómodo durante la realización de los distintos productos.					
Las clases teóricas han sido suficientes para saber empezar el proyecto.					
La coordinación del profesor ha sido adecuada para saber cómo realizar los proyectos.					
Comentarios:					

#### 2. Sobre las distintas metodologías.

	1	2	3	4	5
Todas las metodologías han sido igual de útiles para la asignatura.					
Todas las metodologías han presentado las mismas dificultades de aprendizaje.					
Todas las metodologías se han trabajado de la misma manera.					
Los tiempos han sido adecuados para desarrollar los productos de cada metodología.					
Comentarios:					

#### 3. Sugerencias.

## ANEXO 2. Criterios de Evaluación utilizados en la Programación.

### - Competencia Específica 1:

1.1. Construir y expresar un concepto ajustado de su propia persona reconociendo las múltiples dimensiones de su naturaleza y personalidad, así como de la dimensión cívica y moral de la misma, a partir de la investigación y el diálogo en torno a diversas concepciones sobre la naturaleza humana.

1.2. Identificar, gestionar y comunicar ideas, emociones, afectos y deseos con comprensión y empatía hacia las demás personas, demostrando autoestima y compartiendo un concepto adecuado de lo que deben ser las relaciones con otras personas, incluyendo el ámbito afectivo-sexual.

1.3. Desarrollar y demostrar autonomía moral a través de la práctica de la deliberación racional, el uso de conceptos éticos, y el diálogo respetuoso con los y las demás en torno a distintos valores y modos de vida, así como a problemas relacionados con el ejercicio de los derechos individuales, el uso responsable y seguro de las redes, las conductas adictivas y el acoso escolar

### - Competencia Específica 2:

2.1. Promover y demostrar una convivencia pacífica, respetuosa, democrática y comprometida con el bien común, a partir de la investigación sobre la naturaleza social y política del ser humano y el uso y comprensión crítica de los conceptos de ley, poder, soberanía, justicia, Estado, democracia, memoria democrática, dignidad y derechos humanos.

2.2. Fomentar el ejercicio de la ciudadanía activa y democrática a través del conocimiento del movimiento asociativo y la participación respetuosa, dialogante y constructiva en actividades de grupo que impliquen tomar decisiones colectivas, planificar acciones coordinadas y resolver problemas aplicando procedimientos y principios cívicos, éticos y democráticos explícitos.

2.3. Contribuir a generar un compromiso activo con el bien común a través del análisis y la toma razonada y dialogante de posición en torno a cuestiones éticas de actualidad como la lucha contra la desigualdad y la pobreza, el derecho al trabajo, la salud, la educación y la justicia, así como sobre los fines y límites éticos de la investigación científica.

### - Competencia Específica 3:

3.1 Describir las relaciones históricas de interconexión, interdependencia y ecodependencia entre nuestras vidas y el entorno a través del análisis de las causas y consecuencias de los más graves problemas ecosociales que nos afectan.

3.2 Valorar distintos planteamientos científicos, políticos y éticos con los que afrontar la emergencia climática y la crisis medioambiental a través de la exposición y el debate argumental en torno a los mismos.

3.3 Promover estilos de vida éticamente comprometidos con el logro de un desarrollo sostenible, contribuyendo a la gestión sostenible de los recursos, los residuos y la movilidad, el comercio justo, el consumo responsable, el cuidado del patrimonio natural, el respeto por la diversidad etnocultural, y el cuidado y protección de los animales.

- Competencia Específica 4:

4.1. Desarrollar una actitud de gestión equilibrada de las emociones, de estima y cuidado de su propia persona y de las demás, identificando, analizando y expresando de manera asertiva las propias emociones y reconociendo y valorando las ajenas en distintos contextos y en torno a actividades creativas y de reflexión individual o dialogada sobre cuestiones éticas y cívicas.