



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Curso académico: **2023/2024**

Proyecto educativo “Iniciación a la Lengua de Signos Española”



Curso: **1º ESO**

Grupos: **G, H**

Profesores:

María Emilia Díaz García

Miguel García Manzanares



ÍNDICE:

1. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3. PROGRAMACIÓN
4. METODOLOGÍA
5. ELEMENTOS TRANSVERSALES
6. TEMPORALIZACIÓN
7. ACTIVIDADES
8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
9. VOCABULARIO
10. EVALUACIÓN
11. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS



1. Competencias específicas



Las competencias clave aparecen recogidas en el Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. Cada competencia clave se desarrolla en una serie de descriptores operativos, que serán los que se asocien a cada una de las competencias específicas de la materia.

Las competencias específicas son desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones, cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada materia o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y por otra, los saberes básicos de las materias o ámbitos y los criterios de evaluación.




COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
1	Presentarse	BLOQUE 1 Quién soy
2	Expresar gustos	
3	Describir acciones habituales en casa	
4	Comunicarse en clase	BLOQUE 2 Interactúo
5	Situar una acción en un momento determinado	
6	Conseguir y dar información que nos falta	
7	Describir objetos y personas	BLOQUE 3: Me comunico
8	Expresar ideas en lengua de signos	
9	Mantener un diálogo o monólogo coherente	
10	Entender la realidad de las personas Sordas	BLOQUE 4: Comunidad Sorda

Para esta programación usaremos un sistema de iconos de colores para establecer cada competencia básica y sus descriptores operativos:



CCL	Competencia en comunicación lingüística	CP	Competencia plurilingüe
STEM	Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería	CD	Competencia digital
CPSAA	Competencia personal, social y de aprender a aprender.	CC	Competencia ciudadana.
CE	Competencia emprendedora	CCEC	Competencia en conciencia y expresión culturales.

Descriptorios operativos:

Competencia en comunicación lingüística (CCL)	
 CCL1	CCL1. Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.
 CCL2	CCL2. Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales, escritos, signados o multimodales de los ámbitos personal, social, educativo y profesional para participar en diferentes contextos de manera activa e informada y para construir conocimiento.
 CCL3	CCL3. Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.



	CCL4. Lee con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; aprecia el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y moviliza su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.
	CCL5. Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.

Competencia plurilingüe (CP)

	CP1. Usa eficazmente una o más lenguas, además de la lengua o lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas, de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
	CP2. A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.
	CP3. Conoce, valora y respeta la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal como factor de diálogo, para fomentar la cohesión social.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)

	STEM1. Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.
--	---



	<p>STEM2. Utiliza el pensamiento científico para entender y explicar los fenómenos que ocurren a su alrededor, confiando en el conocimiento como motor de desarrollo, planteándose preguntas y comprobando hipótesis mediante la experimentación y la indagación, utilizando herramientas e instrumentos adecuados, apreciando la importancia de la precisión y la veracidad y mostrando una actitud crítica acerca del alcance y las limitaciones de la ciencia.</p>
	<p>STEM3. Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.</p>
	<p>STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.</p>
	<p>STEM5. Emprende acciones fundamentadas científicamente para promover la salud física, mental y social, y preservar el medio ambiente y los seres vivos; y aplica principios de ética y seguridad en la realización de proyectos para transformar su entorno próximo de forma sostenible, valorando su impacto global y practicando el consumo responsable.</p>

Competencia digital (CD)

	<p>CD1. Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.</p>
--	--

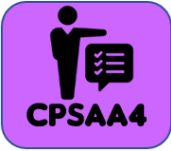



	CD2. Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.
	CD3. Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.
	CD4. Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
	CD5. Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético.





Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

	CPSAA1. Regula y expresa sus emociones, fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje, para gestionar los retos y cambios y armonizarlos con sus propios objetivos.
	CPSAA2. Comprende los riesgos para la salud relacionados con factores sociales, consolida estilos de vida saludable a nivel físico y mental, reconoce conductas contrarias a la convivencia y aplica estrategias para abordarlas.
	CPSAA3. Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en






	grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
 CPSAA4	CPSAA4. Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.
 CPSAA5	CPSAA5. Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.

Competencia ciudadana (CC)




 CC1	CC1. Analiza y comprende ideas relativas a la dimensión social y ciudadana de su propia identidad, así como a los hechos culturales, históricos y normativos que la determinan, demostrando respeto por las normas, empatía, equidad y espíritu constructivo en la interacción con los demás en cualquier contexto.
 CC2	CC2. Analiza y asume fundadamente los principios y valores que emanan del proceso de integración europea, la Constitución española y los derechos humanos y de la infancia, participando en actividades comunitarias, como la toma de decisiones o la resolución de conflictos, con actitud democrática, respeto por la diversidad, y compromiso con la igualdad de género, la cohesión social, el desarrollo sostenible y el logro de la ciudadanía mundial.
 CC3	CC3. Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad, considerando críticamente los valores propios y ajenos, y desarrollando juicios propios para afrontar la controversia moral con actitud dialogante, argumentativa, respetuosa y opuesta a cualquier tipo de discriminación o violencia.
 CC4	CC4. Comprende las relaciones sistémicas de interdependencia, ecodependencia e interconexión entre actuaciones locales y globales, y adopta, de forma consciente y motivada, un estilo de vida sostenible y ecosocialmente responsable.



Competencia emprendedora (CE)

 CE1	CE1. Analiza necesidades y oportunidades y afronta retos con sentido crítico, haciendo balance de su sostenibilidad, valorando el impacto que puedan suponer en el entorno, para presentar ideas y soluciones innovadoras, éticas y sostenibles, dirigidas a crear valor en el ámbito personal, social, educativo y profesional.
 CE2	CE2. Evalúa las fortalezas y debilidades propias, haciendo uso de estrategias de autoconocimiento y autoeficacia, y comprende los elementos fundamentales de la economía y las finanzas, aplicando conocimientos económicos y financieros a actividades y situaciones concretas, utilizando destrezas que favorezcan el trabajo colaborativo y en equipo, para reunir y optimizar los recursos necesarios que lleven a la acción una experiencia emprendedora que genere valor.
 CE3	CE3. Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

 CCEC1	CCEC1. Conoce, aprecia críticamente y respeta el patrimonio cultural y artístico, implicándose en su conservación y valorando el enriquecimiento inherente a la diversidad cultural y artística.
 CCEC2	CCEC2. Disfruta, reconoce y analiza con autonomía las especificidades e intencionalidades de las manifestaciones artísticas y culturales más destacadas del patrimonio, distinguiendo los medios y soportes, así como los lenguajes y elementos técnicos que las caracterizan.
 CCEC3	CCEC3. Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.



CCEC4. Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento.

2. Criterios de evaluación







1. Presentarse	<ul style="list-style-type: none"> 1.1. Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo 1.2. Deletrear palabras 1.3. Decir nuestro nombre, signo, edad y preguntar esto a otra persona 1.4. Contar hasta veinte 1.5. Mencionar las partes de la cara 1.6. Tener un signo propio 1.7. Nombrar los miembros de la familia
2. Expresar gustos	<ul style="list-style-type: none"> 2.1. Conocer los días de la semana 2.2. Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta 2.3. Hablar de la familia y amigos
3. Describir acciones habituales	<ul style="list-style-type: none"> 3.1. Expresar sentimientos y emociones 3.2. Conocer las partes del cuerpo 3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día
4. Comunicarse en clase	<ul style="list-style-type: none"> 4.1. Describir el aula 4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no 4.3. Darle estructura a lo que se expresa
5. Situar una acción en un momento determinado	<ul style="list-style-type: none"> 5.1. Conversar sobre el tiempo 5.2. Pedir y dar información sobre la hora que es. 5.3. Montar una oración con sentido
6. Construir una frase sencilla en lengua de signos	<ul style="list-style-type: none"> 6.1. Preguntar y responder brevemente 6.2. Vivir distintas situaciones en LSE
7. Describir objetos y personas	<ul style="list-style-type: none"> 7.1. Describir un objeto 7.2. Identificar a distintas personas y animales
8. Expresar ideas en lengua de signos	<ul style="list-style-type: none"> 8.1. Explicar cómo se va a un lugar. 8.2. Expresar algunas acciones 8.3. Formar oraciones más complejas
9. Mantener un diálogo o un monólogo	<ul style="list-style-type: none"> 9.2. Contar una historia 9.1. Mantener una conversación básica



10. Entender la realidad de las personas Sordas	<p>10.1. Conocer las características de la lengua de signos española Descubrir el mundo de las personas sordas.</p> <p>10.2 Sensibilizarse en la existencia de iguales diferentes, que pueden presentar diversidad funcional.</p> <p>10.3. Describir las ayudas técnicas que utilizan las personas sordas en su vida diaria</p> <p>10.3. Describir las ayudas técnicas que utilizan las personas sordas en su vida diaria</p> <p>10.4. Favorecer la eliminación de barreras actitudinales y de comunicación que afectan a las personas sordas.</p> <p>10.5. Concienciarse hacia el respeto de la diversidad-aceptación.</p> <p>10.6. Posibilitar un primer acercamiento a la realidad socio-cultural y lingüística de la comunidad sorda y su percepción visual del mundo.</p> <p>10.7. Despertar el interés por la comunicación alternativa a la comunicación verbal que nos es habitual.</p>
---	--

3. Programación





Bloque	Situaciones de aprendizaje	Competencia específica	Descriptorios operativos del perfil de salida	Criterio de evaluación	Saberes básicos	Actividades
BLOQUE 1: QUIÉN SOY	UNIDAD 1 NOS PRESENTAMOS Reto final: Nos presentamos ante los demás	1. Presentarse		1.1. Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo	Expresión corporal	Juegos de expresión corporal: películas, ordenarse sin hablar, escribir palabras con el cuerpo
				1.2. Deletrear palabras	Dactilológico	Práctica de dactilológico, teléfono, ahorcado, deletrear listado por parejas, sopa de letras
				1.3. Decir nuestro nombre, signo, edad y preguntar esto a otra persona	Presentaciones, sí/no, género, saludos	Nos presentamos uno a uno Reto: Presentarse delante de los demás
				1.4. Contar hasta veinte	Números 1 al 15	Vídeo: Adivinar números
				1.5. Mencionar las partes de la cara	Descripción de una Cara	Quién es quién
				1.6. Tener un signo propio	Signo propio	La encuesta: rasgos y gustos
				1.7. Nombrar los miembros de la familia	La Familia	Responder a preguntas sobre su familia; Ficha busca a alguien que...
	UNIDAD 2 QUÉ ME GUSTA Reto final: Conocer la lengua de signos	2. Expresar gustos		2.1. Conocer los días de la semana	Días de la semana	Presentación y vídeo
				2.2. Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta	Aficiones Halloween	Actividad en video acciones Actividad de Halloween
				2.3. Hablar de la familia y amigos	Oraciones básicas	Práctica de frases de gustos y aficiones de la familia; Oca: De mano en mano
10. Entender la realidad de las personas Sordas			10.1. Conocer las características de la lengua de signos española	La lengua de signos	Juego Alta Tensión Comunidad Sorda	



















UNIDAD 3 MI DÍA Reto final: Interpretar una canción	3. Describir acciones habituales		3.1. Expresar sentimientos y emociones	Estados de ánimo	Ruleta de emojis, la frase multiemocional
			3.2. Conocer las partes del cuerpo	Partes del cuerpo	El maniquí
			3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	Expresión corporal	Taller de expresión corporal
	Pronombres				
	Verbos esenciales	Mimo			
	10. Entender la realidad de las personas Sordas		10.2 Sensibilizarse en la existencia de iguales diferentes, que pueden presentar diversidad funcional.	Sustantivos rutinarios	Pictionary, Collage con su día, juego a ciegas, diseño visual, práctica frases
Frases sobre su día a día				Práctica de frases, Jaeperry!	
Interpretar una canción		11.1. Proyecto: Ellos ponen el objetivo	La Comunidad sorda	Puzle del Cartel de difusión del IES, Jaeperry!	
			PROYECTO	PROYECTO	

BLOQUE 2: INTERACTUO	UNIDAD 4 NUESTRO COMPAÑERO SORDO Reto final: Montar frases	4. Comunicarse en clase		4.1. Describir el aula	Partes y personas del colegio	Juego tentación, juego powerpoint, el saco, teatros, oraciones en video
				4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no	Objetos del aula	Teatros
					Adjetivos	
					Oraciones negativas	Oraciones en vídeo
	4.3. Darle estructura a lo que se expresa	Oraciones interrogativas	Teatros			
		Expresión corporal	Ordenar cómics			
	10. Entender la realidad de las personas Sordas		10.3. Describir las ayudas técnicas que utilizan las personas sordas en su vida diaria	Estructura de la LSE	Juego de espacio	
				Demostrativos y posesivos		
	UNIDAD 5 A LO LARGO DEL TIEMPO Reto final: Expresamos una acción en un momento determinado	5. Situar una acción en un momento determinado		4.3. Darle estructura a lo que se expresa	Ayudas técnicas	
				10.3. Describir las ayudas técnicas que utilizan las personas sordas en su vida diaria		
	UNIDAD 6 CONSTRUYENDO Reto final: Representar una muestra en LSE	6. Construir una frase sencilla en lengua de signos		5.1. Conversar sobre el tiempo	Tiempo atmosférico	El mapa del tiempo, el hombre del tiempo
				5.2. Pedir y dar información sobre la hora que es.	Estaciones del año	El panel de los meses
La Hora					Qué hora es	
5.3. Montar una oración con sentido	Adverbios tiempo	Frases, frases y más frases; El conejo sordo de la suerte; La prueba por equipos				
	Vocabulario S.Valentín					
10.4. Favorecer la eliminación de barreras actitudinales y de comunicación que afectan a las personas sordas.		10.4. Favorecer la eliminación de barreras actitudinales y de comunicación que afectan a las personas sordas.	Provincias andaluzas			
			Las barreras de comunicación			
6.1. Preguntar y responder brevemente		6.1. Preguntar y responder brevemente	Preguntas cerradas	Las 6W, El Círculo		
			Expresión preguntas			
6.2. Vivir distintas situaciones en LSE		6.2. Vivir distintas situaciones en LSE	Preguntas abiertas			
			Situaciones LSE	ver canciones en LSE, Mírame cuando te hablo, poemas, curiosidades...		



	10. Entender la realidad de las personas Sordas	 	10.5. Concienciarse hacia el respeto de la diversidad-aceptación.	Respeto a la diversidad	
	Proyecto: Representar una muestra en LSE		Proyecto: Ellos ponen el objetivo	PROYECTO: Representar un tiktok que ellos elijan	PROYECTO: Realizar un TIKTOK,

BLOQUE 3: ME COMUNICO	UNIDAD 7 OBJETOS Y PERSONAS	7. Describir objetos y personas	 	7.1. Describir un objeto	Descripción de objeto	Adivinar el objeto	
			 			Colores	
		 	7.2. Identificar a distintas personas y animales			Personas	
						Animales	
		10. Entender la realidad de las personas Sordas	 	10.6. Posibilitar un primer acercamiento a la realidad socio-cultural y lingüística de la comunidad sorda y su percepción visual del mundo.	La deficiencia auditiva	Juego parejas, la patata caliente	
	UNIDAD 8 LUGARES	8. Expresar ideas en lengua de signos		8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	Lugares		
				8.2. Expresar algunas acciones	Establecimientos		
		10. Entender la realidad de las personas Sordas	 	8.3. Formar oraciones más complejas	Enlaces, conjunciones, adverbios...	Direcciones	
				Despertar el interés por la comunicación alternativa a la comunicación verbal que nos es habitual.	Verbos		
					Enlaces, conjunciones, adverbios...	Sistemas de comunicación	Vivencia como sordos, ciegos y sordociegos
	UNIDAD 9 DIALOGAMOS Reto final: Montar un vídeo que ya exista	9. Mantener un diálogo o un monólogo	 	9.2. Contar una historia	Historias	Cuentos, videocuento, montar historia a partir de palabras	
			 	9.1. Mantener una conversación básica	Diálogos	Teatrillos	
10. Entender la realidad de las personas Sordas		 	Descubrir el mundo de las personas sordas.	Conocer personas signantes	Visita de personas sordas		
Proyecto: Interpretar, doblar y subtítular un vídeo			Proyecto: Ellos ponen el objetivo	Cultura sorda	Mírame cuando te hablo		
				PROYECTO	PROYECTO		



4. Metodología



Principios	Estrategias	Elementos
Aprendizaje por la acción	Carpeta	Fichas de trabajo
		Reproducción de frases
		Fichas vocabulario en LSE
		Darles en papel los criterios de evaluación, vocabulario y toda la teoría
	Proyectos por cada bloque	Bloque 1: Canción en LSE que ellos elijan
		Bloque 2: Hacer un tiktok en LSE
		Bloque 3: Doblar y Subtitular un vídeo que ellos elijan
	Acción	Tareas para casa: Buscar un video en LSE, deletrear palabras por la calle, ver al ilse de canal sur, traer algunas frases aprendidas, crucigramas...
		Día de: Cada alumno tendrá su día y tiene que preparar una actividad
	Gamificación	Talleres
Teatros, simulación, conversación		
Trabajo cooperativo	Disposición del aula	Dinámicas de grupo
	Equipos	Clase en forma de U
		Actividades por equipos
	Cohesión de grupo	Actividades por parejas
Dos tipologías: Equipos naturales o equipos equilibrados		
Contacto directo con la LSE	Vídeos LSE	Dinámicas de grupo (ver anexo)
		Libro, CNSE
		Mírame cuando te hablo, vídeo sobre sordos
	Experiencias	Vídeos de internet
		Vídeos de sensibilización comunidad sorda
		Vida como un sordo
Visitas sordos	Jari, J.Anastasio, Paco, Fran, David...	
	Alumnas de mediación, intérpretes...	
Educación basada en sus centros de interés	Recursos digitales	Crear vídeos
		Exámenes en video
		Diseño visual del pensamiento
	Dinámicas de grupo	Classroom
		Ver adjunto
Tendencias	Salidas fuera del aula	
Educación integral	Valores	Interpretación de canciones actuales
		Reflexiones
		Firma de normas
	Servicio	Responsabilidad: carpeta portafolio
		Entorno seguro
	Complementarias	Carteles en las aulas de cada clase
Cultura andaluza		
Acompañamiento docente	Acompañamiento	Actuación
		Papel del docente
	Atención a la diversidad	Presentar cada clase con un Título y lo que vamos a hacer
		Seguimiento del progreso personal
Evaluación programación	Adaptación de cada actividad	
		Hoja de evaluación de las clases y actividades por trimestre

**Dinámicas de grupo:**

Ordenarse; Pañuelito; Pasapasigno; Teléfono dactilológico; Director de orquesta; Bingo; Películas; Dictar dibujos; Relevos; Tabú; Pollito triste; Excel lista vocabulario y signos al azar; Pictionary; Stop signo; Junglespeed; Guriguri signo; Mimo; Concursos; Ruleta digital; Jeopardy; Pasar la pelota; tentación; Relevos; clase invertida; juego de la oca; juego de las sillas; Marcianito; comecocos origami; Laberinto; Twister dedos; Duelos; Juego a ciegas; hundir la flota; ahorcado dactilológ; Puzzle; Memory; Puntos de apoyo; veoveo; Vídeo con preguntas; conejo suerte; pasar el golpe; Las 7 diferencias; averiguar mentiras; acertijos; cuadrícula suelo con pruebas camino correcto; Formar un cuadro famoso; kahoot; 3enraya; pirámide alimenticia; buscar a wally; burro; escape room

HORA	Modelo de clase	
:50	Forma de U, explicar clase, corregir tarea y dudas	
:55	Repaso día anterior y revisar carpetas	
:00	Dinámica de grupo	
:10	Teoría	
:20	Práctica	
:35	Actividad transversal (cohesión, sociología, expresión, etc)	
:40	Dinámica final, tarea para casa y recoger el aula	

5. Elementos transversales

El artículo 39 de la nueva Ley de Educación de Andalucía (LEA, ley 17/2007 de 10 de diciembre) hace referencia a la educación en valores. Ésta responde a la necesidad de introducir contenidos educativos valiosos y su presencia está justificada en cuanto ayudan a la formación social y educativa del alumnado.

En el proceso de enseñanza-aprendizaje no sólo pretendemos que los alumnos / as adquieran las capacidades terminales relacionadas con el módulo profesional, sino otras muchas que le permitan el desarrollo como personas y la consecución de una madurez, posibilitándole ser una persona competente dentro de la sociedad actual. Estos contenidos se desarrollan a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje fundamentalmente por medio de la propia actitud y conducta del profesor/a, por lo que será fundamental cuidar este aspecto en nuestro quehacer diario.



A lo largo del curso y de forma tanto explícita como implícita se tratarán temas transversales fundamentales, como la coeducación, la educación para la convivencia y la paz, la ambiental, la vial, para la salud y del consumidor, sobre todo utilizando textos para su exposición, participación en actividades relacionadas y haciendo estudio crítico de ellos.

Durante este curso se hará especial hincapié en la IGUALDAD DE GÉNERO poniendo el foco en los siguientes objetivos:

- Actualizar los conocimientos y conceptos en materia de igualdad y sensibilizar hacia el enfoque en la discapacidad en general y la sordera y sordoceguera en particular.
- Aprender a identificar conductas discriminatorias en relación al género.
- Ahondar la importancia de la igualdad como elemento de transformación social.
- Conocer la situación actual de las relaciones entre iguales y su vinculación con la violencia de género.

Se plantearán para ellos diferentes actividades coordinadas con diferentes aspectos del temario del módulo que se desarrollarán de una manera práctica y participativa profundizándose en el contenido expuesto de manera conceptual y actualizada a la situación actual. Se proporcionarán herramientas y casos prácticos para trabajar en el aula, generando espacios para poder intercambiar experiencias.

La igualdad efectiva entre mujeres y hombres se ha convertido en un elemento base de trabajo entendido como fundamental en el desarrollo humano de cualquier individuo y específicamente en el profesional. Se trabajará el papel de mujeres relevantes en los sectores profesionales vinculados, la incorporación de valores positivos vinculados a mujeres en textos, diálogos de la docente, cuestionamiento de estereotipos culturales, uso de lenguaje inclusivo, rechazo tajante ante cualquier forma de violencia hacia la mujer, etc.

De la misma forma se participarán en todas aquellas actividades que a este respecto organice el centro, bien desde la Escuela de paz como de cualquier otro proyecto.

Otros temas transversales que se tendrán en cuenta:

- Educación para la salud.
- Cultura andaluza.
- Hábitos de higiene saludables.
- Nuevas tecnologías de la información y comunicación.
- Valores cívicos.
- No discriminación negativa a otras culturas, etnias,...
- Hábitos de comportamiento democrático, contribución de la mujer en el



- progreso de la sociedad.
- Diversidad cultural.
- Desarrollo sostenible.
- Cultura de paz y no violencia.
- Tiempo de ocio y tiempo libre.
- Hábitos de consumo.
- Igualdad de género

Desde el aula y desde la práctica educativa diaria, desde donde se implementan con más fuerza esos contenidos transversales. En este sentido, el respeto, la solidaridad, la tolerancia, la empatía, la responsabilidad, la concienciación social y el trato humano son valores que imperan en este segmento y que deben abanderar la programación didáctica. Realizando un tratamiento integrado, incorporándolos transversalmente en las informaciones por las que guía al alumnado, dentro del contexto de los contenidos y de las actividades de aprendizaje. Hay que tener en cuenta que gran parte del contenido de este módulo está estrechamente vinculado con la educación en valores. Además, la misma metodología que se desarrolla promueve los valores positivos, así, aspectos como la solidaridad y la tolerancia se verán favorecidos desde el aprendizaje cooperativo a través del mismo sistema de funcionamiento grupal.



6. Temporización



Septiembre	
M	V
	17 Inicio
20 Dactilológico	23 Dactilológico 2
27 Práctica dactilológico, Presentaciones	30 Signo propio

Octubre	
M	V
4 Números	7 EXCURSION 1º DE ESO
11 Cara	14 Familia
18 Tiempo: Días de la semana	21 La lengua de signos
25 Aficiones	28 Halloween

Noviembre	
M	V
1	4 Repaso
8 Repaso	11 Prueba
15 Emociones	18 Verbos esenciales
22 Partes del cuerpo Expresión corporal	25 Mi día: Sustantivos

Diciembre	
M	V
29 Mi día Práctica	2 Repaso
6	9 Repaso
13 Repaso Cartel	16 Prueba
20 Proyecto: Canción y evaluación de clases	23 Proyecto: Canción

Enero	
M	V
10 El aula	13 El instituto
17 Mi compañero sordo; Negativas, interr.	20 Adjetivos Expresión corporal
24 Meses Cartel	27 Espacio, Demostrativos y posesivos
31 Estructura Repaso Productos de apoyo	3 Pequeña prueba Verbos

Febrero	
M	V
7 (Juegos y deportes) PRUEBA	10 Estaciones y tiempo
14 Amor Adverbios de tiempo	17 Hora Las barreras
21 Provincias	24 Prueba
28 SEMANA BLANCA	3 SEMANA BLANCA

Marzo	
M	V
7 Pasapasigno	10 Responder preguntas
14 Las 6W	17 El diálogo 1 Diversidad, barreras
21 Prueba	24 Proyecto
28 Proyecto Evaluación	31 Proyecto

Abril	
M	V
4 SEMANA SANTA	7 SEMANA SANTA
11 Adjetivos	14 Colores
18 (Sevilla)	21 (Sevilla)

Mayo	
M	V
2 FESTIVO	5 Repaso; La deficiencia auditiva
9 Prueba	12 Acciones
16 Acciones 2	19 Lugares Establecimientos

Junio	
M	V
30 EXCURSIÓN SORDOS	2 Repaso Frases
6 Diálogos Sistemas comunic.	9 Historias
13 Prueba	16 Proyecto



Personas	25	Animales	28	Lugares práctica	23	Lugares práctica	26	Proyecto Evaluación	20	Proyecto	23
----------	----	----------	----	------------------	----	------------------	----	---------------------	----	----------	----



Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
V16/09 INICIO	Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo	:45		(Buscar a los alumnos)		
		:50		-		
		:55		Presentación turnos		
		:05		Juego películas		
		:15		Pintar palabras con el cuerpo		
		:30		-		
		:40		-		
M20/09 LSE DACTILOL.	Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo	:45		(Buscar a los alumnos)		
		:50		-		
		:55		Ordenarse por nombre sin hablar		
		:05		Dactilológico		
		:15				
		:30				
		:40				
V23/09 DACTILO LÓGICO 2	Deletrear palabras	:45		Buscar a los alumnos)		
		:50		Explicación de la organización asignatura		
		:55		Pasar pelota para presentarse nombres		
		:05		Dactilológico		
		:15		Deletrear palabras sencillas. Por turnos tipo concurso		
		:30		-		
		:40		-		
M27/09 PRESEN TACIÓN	Decir nuestro nombre, signo, edad y preguntar esto a otra persona	:45				
		:50		Deletrear algunas palabras por parejas		
		:55		Lista de palabras por parejas. Concurso 5 palabras	Listas palabras	
					Vídeo dactilológico	
		:05		Presentaciones		
		:15		Se presentan por turnos: b.días, nombre, signo	Vocabulario presentación	



		:30		Elección del signo: Rellenar encuesta	Encuesta	
		:40		Guriguri dactilológico: pasar una moneda bajo la mesa hasta que el que la queda dice splash! Y tiene que adivinar quién tiene la moneda		
V30/09 SIGNO PROPIO	Tener signo propio	:45				
		:50		Cada uno se presenta	Vocabulario presentación	
		:55		Teléfono dactilológico		
		:05		Preguntas: nombre y signo		
		:15				
		:30		Elección del signo: encuesta	Encuesta	
		:40		Guriguri dactilológico		
M4/10 NÚMEROS	Contar hasta veinte	:45		U, explicar clase y dudas		
		:50		Presentaciones y revisar carpeta		
		:55		Dactilológico teléfono		
		:05		Números. Edad	Fotocopia números	
		:15		Presentación con edad, vídeo números		
		:30				
		:40		Sopa de letras	Fotocopia sopa de letras	
V07/10 CARA	Mencionar las partes de la cara	:50		Están en la playa... puede que no haya alumnos		
		:55		Repasamos la presentación. Corregimos		
		:00		Ordenarse por número del mes		
		:10		Partes de la cara		
		:20		Encontrar palabras por la clase y dar puntos		
		:35				
		:40				
M11/10 CARA	Mencionar las partes de la cara	:50				
		:55		Repasamos la presentación. Corregimos sopa letras		
		:00		Ordenarse por número del mes		
		:10		Partes de la cara, sí-no, gafas, sombrero		
		:20		Quién es quién	Fotocopias quién es quien	
		:35				
		:40				
M14/10 FAMILIA 1	Nombrar los miembros de la familia	:50				
		:55		Repasamos vocabulario. Hacer sopa letras en TV. Repasamos números	Sopa de letras	



		:00		Jugamos al quién es quién.		
		:10		Familia, preguntas quién, cuál		
		:20		Presi-presi dire-dire con la familia		
		:35		Dar lista de vocabulario hasta ahora. Repaso dactilo Reflexión firma de entorno seguro		
		:40		Ordenarse por mes de nacimiento? Prueba a ver		

Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
M18/10 Tiempo	2.1. Conocer los días de la semana	:50				
		:55		Práctica: Ficha rellenar de otros familia y números	Fichas familia	
		:00		Palabras dactilológico. Teléfono por equipos		
		:10		Días de la semana		
		:20				
		:35				
		:40				
V21/10 COMUNIDAD SORDA	Entender la realidad de la comunidad Sorda	:50		Preguntarles si usaría el classroom		
		:55		Preguntar como la ficha familias y días semana		
		:00		Teléfono dactilológico		
		:10		Juego LSE		
		:20				
		:35		Firma de normas		
		:40				
M25/10 AFICIONES	Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta	:50		Preguntar si usarían classroom		
		:55		Repaso grande de todo el vocabulario. Charla dactilológico siempre por la calle		
		:00		Juego repaso vocabulario: Números, días semana, familia, dactilológico. DUELOS: Cada uno elige a alguien para hacer un duelo de vocabulario		
		:10		Vocabulario aficiones	Vocabulario aficiones	
		:20		Vídeo. Preguntas entre ellos	Vídeo práctica gusta-nogusta. Fotocopia pg 31	
		:35		Redacción de normas. Juego para hacerlas.	Categorías normas	
		:40		Positivos también a quienes recogen		



V28/10 HALLOWEEN	Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta	:50		También visualizar el progreso personal	jpg gráfica progreso	
		:55		Repaso de dactilológico. Palabras entender	Salir uno a uno	
		:00		Encuentra a alguien que... él, su familia ... sepa/no sepa; guste/no guste; actividades	Fotocopia encuentra a alguien que...	
		:10		-		
		:20		Frases. Van saliendo de uno en uno a un estrado	Imprimir Frases 1	
		:35		Memoria visual. Poner normas en una cartulina Halloween: cada uno tiene un signo en la espalda y lo pinta en la pizarra lo que cree según los gestos de los compañeros	video 23 Práctica formas Fotocopia Halloween	
		:40				
V4/11 REPASO: DACTILO LÓGICO	Hablar de la familia y amigos	:50		Visualizar el progreso personal		
		:55		Reparto vocabulario T2. Fechar el examen	Fotocopias tema2	
		:00				
		:10		Repaso dactilológico. Grabar vídeos en manos y luego ponerlas en la tele	Palabras y video Tarea: dactilológico	
		:20		Simulacro examen. Cartas con vocabulario. Coger tarjetas y montar frases	Cartas vocabulario	
		:35		Normas firmar	No las he hecho	
		:40				
M8/11 REPASO: MIS AMIGOS Y FAMILIA	Hablar de la familia y amigos	:50				
		:55				
		:00				
		:10		Repaso dactilológico y vocabulario: De mano en mano y tiro porque me ha tocado	Powerpoint juego, fiso	
		:20				
		:35		Firmar normas		
		:40				
V11/11 PRUEBA	Prueba	:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20		Examen	Exámenes	
		:35				
		:40				

Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
-------	-----------	------	-------------------	-----------	----------	------------



M15/11 EMOCIONES	3.1. Expresar sentimientos y emociones	:50		Acabamos el examen y doy las notas. Muestro gráfico		
		:55		Corregimos el examen		
		:00		Deletrear lista palabras		
		:10		Vocabulario sentimientos	Vocabulario	
		:20		Ruleta de emojis; Emojis en la espalda Decir una frase con distintos sentimientos Preguntarse entre ellos cómo están: COMO	https://wordwall.net/es/resource/20140113/ruleta-emojis	
		:35				
		:40				
VI8/11 VERBOS ESENCIALES	3.1. Expresar sentimientos y emociones 3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50				
		:55		Álvaro y Antonio hacen el examen		
		:00		Ahorcado		
		:10		Verbos esenciales: Mimo concurso		
		:20		Bingo vídeo. Cada uno hace su cartón de 5 palabras		
		:35		Mañana "mamá viene mañana" con distintas emociones		
		:40				
M22/11 CUERPO Y EXPRESIÓN CORPORAL	3.2. Conocer las partes del cuerpo	:50				
		:55		Repasamos los verbos		
		:00				
		:10		1. El maniquí. Cada equipo tiene un maniquí y tienen que intuir dónde va cada signo y pegarlo con fiso. Con carrera de relevos. 2. Responder a un video. Se dice una acción y ellos dicen el signo de la parte del cuerpo	Fotos signos cuerpo Vídeo con: fútbol, tenis, estudiar, bicicleta, hacer, ir, correr, nadar, dibujar, bici, dormir, teatro, sombrero, descansar	
		:20		Expresión corporal: stopsigno, director de orquesta (en la pizarra están los signos)		
		:35		Rueda de piropos. Cada uno le dice algo bueno en público a la persona que le toque. Si le da algún signo mejor	Papelitos nombres	
		:40				
V25/11 MI DÍA	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50				
		:55				
		:00				
		:10		Se presentan los nuevos sustantivos con pictionary		



		:20		Cada uno hace su collage. Cada uno se presenta Pregunto quién?...	Cartulinas A4. Tijeras, pegamento	
		:35		Rueda de piropos. Con papelitos	Papelitos signos	
		:40				
M29/11 ORACIONES ACCIONES DIARIAS	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50		Enseñarles el progreso por ahora		
		:55				
		:00		Juego a ciegas. Por parejas tienen que guiarse para pegar el signo a su imagen en la TV o palabra en la pizarra	Signos impresos Imagen Fiso	
		:10		Pronombres, hoy-mañana- ayer		
		:20		Terminar los collage Salir por turnos a explicar su día Practicamos algunas frases que sacan de un saco	Pegamento Frasas Saco	
		:35		Rueda de piropos. Dinámica de pedir perdón		
		:40				
V02/12 PRONOMBRES ORACIONES DIARIAS	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50		No se ha podido hacer nada la clase anterior, repetimos la programada para la anterior. Para los disruptivos, fichas para rellenar. Echar con parte de verdad	Partes verdes	
		:55		Enseñarles el progreso por ahora		
		:00		Juego a ciegas. Por parejas tienen que guiarse para pegar el signo a su imagen en la TV o palabra en la pizarra. Directamente un diseño del pensamiento	Signos impresos Imagen Fiso	
		:10		Pronombres, hoy-mañana- ayer		
		:20		Terminar los collage Salir por turnos a explicar su día Practicamos algunas frases que sacan de un saco	Pegamento Frasas Saco	
		:35		Rueda de piropos. Dinámica de pedir perdón		
		:40		Repartir Vocabulario Tema 3	Vocabulario + Frasas	
V9/12 ESTRUCTURA LSE	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50		Repetimos clase, porque no dio tiempo a nada		
		:55				
		:00				
		:10		Repaso: Cada uno dice su día		



		:20		Frases. Van saliendo de uno en uno a un estrado		
		:35				
		:40				
M13/12 REPASO	3.1. Expresar sentimientos y emociones 3.2. Conocer las partes del cuerpo 3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50		Revisar las carpetas. Explicar que a partir de ahora habrá tareas para casa		
		:55		MANO DURA		
		:00		Jeopardy	Pruebas	
		:10				
		:20				
		:35				
		:40		Recordar el examen del viernes		
V16/12 PRUEBA	Todos	:50				
		:55		Examen		
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
M20/12 PROYECTO	Interpretar el estribillo de una canción de moda	:50		Enseñar los exámenes y las notas		
		:55				
		:00		Examen quien quiera terminar y cuestionarios de ev	Cuestionarios	
		:10				
		:20		Elegir canción		
		:35				
		:40				
V23/12 PROYECTO	Interpretar el estribillo de una canción de moda	:50		Premio a la mejor asistencia		
		:55				
		:00				
		:10				
		:20		Proyecto: Grabar la canción		
		:35		Montar la canción		
		:40				

Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
M10/01/23 PROGRAMAR Y EL AULA	4.1. Describir el aula	:50		Enseñarles el vídeo del proyecto	Vídeo canción	
		:55		Dar los objetivos del tema	Fotocopia con calendario	
		:00		Día de ALUMNO. Ellos se reparten. Tarjetas sobre	Tarjetas con nombres y signos	



				pizarra. Hacerles foto con su signo		
		:10		El aula: Juego Tentación		
		:20		Repasamos: hacemos un vídeo		
		:35		Emociones		
		:40		Tarea: vídeo con cinco palabras de hoy		
V13/01/23 EL INSTI	4.1. Describir el aula	:50				
		:55		Le toca a Eslava. Repaso del tema anterior		
		:00		Colocar signos en la imagen	Powerpoint	
		:10		Asignaturas		
		:20		Situaciones con el alumno sordo, por parejas	Situaciones	
		:35		Por clases, harán un horario grande para su aula	asignaturas recortadas, Cartulina, pegamento, tijeras. FOTOCPIA HORARIOS	
		:40				
M17/01/23 MI COMPAÑERO SORDO: NEGAR Y PREGUNTAR	4.1. Describir el aula 4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no	:50				
		:55		Le toca a Iker.	Pasarle voc.	
		:00		Repaso de asignaturas. Con el horario		
		:10				
		:20		Colocar signos en la imagen	Powerpoint	
		:35		Situaciones con el alumno sordo, por parejas	Situaciones	
		:40				
V20/01/23 ADJETIVOS	4.1. Describir el aula 4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no	:50				
		:55		Le toca a Salvi		
		:00		Hundir la flota con cosas de clase. O el powerpoint si consigo que funcione		
		:10		Vocabulario de hoy		
		:20		Teatro!!		
		:35				
		:40				
M24/01/23 MESES	4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no	:50		Mano dura: Todos sentados y en U		
		:55		El saco: Meter la mano y decir signo de lo que hay	Saco y objetos	
		:00				
		:10		Dinámica en TV: Asignar meses, objetos y signo	Powerpoint meses	
		:20		Frases en vídeo: traducir y hacer	Powerpoint frases	
		:35		Cartel: Puzzle?	Cartel	



		:40				
V27/01/23 ESPACIO	4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50				
		:55		Le toca a Álvaro pero no vino. Repasamos meses		
		:00		Ordenar comic	Tarjetas comic	
		:10		Estructura		
		:20		Frases		
		:35				
		:40				
31/01/23 REPASO	4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50				
		:55		Le toca a Álvaro		
		:00		Juego repaso estructura	pps montar frases	
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
03/02/23 PEQUEÑA PRUEBA ENFERMO	4.1. Describir el aula 4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no 4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
07/02/23 PEQUEÑA PRUEBA	4.1. Describir el aula 4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no 4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50		Le toca a Ricardo: repaso		
		:55		Repartir los meses. Veo veo		
		:00		Juego coordinacion manos "pasar golpe" Quien pierda tiene que hacer un signo de algo de la clase		
		:10				
		:20		Tienen que hacer una serie de frases y apunto cada uno de los tres criterios entre 1-3. Luego ve una frase cada uno y hago lo mismo		
		:35				
		:40				
V10/02/23 EL TIEMPO	5.1. Conversar sobre el tiempo	:50				
		:55		Veo veo. Le toca a Liya		
		:00		Pasar golpe		
		:10		Tiempo atmosférico		
		:20		Pequeña prueba los que no hicieron Actividad para quien sí: Mapa del tiempo	Mapa del tiempo	
		:35				



		:40		Los que no vinieron hacen la actividad en casa Tarea: ver el tiempo en canal sur		
M14/02/23 AMOR ADVERBIOS TEMPORALES	5.3. Expresar necesidades básicas de la vida cotidiana.	:50				
		:55		Le toca a Liya otra vez		
		:00		Conejo sordo de la suerte		
		:10		-		
		:20		Frases, frases y más frases!!		
		:35				
		:40				
V17/02/23 LA HORA	5.2. Pedir y dar información sobre la hora que es.	:50				
		:55		el hombre del tiempo		
		:00				
		:10		la hora		
		:20		qué hora es?		
		:35				
		:40				
M21/02/23 La hora Andalucía	5.2. Pedir y dar información sobre la hora que es.	:50				
		:55				
		:00		Charla sobre por qué estamos en el instituto		
		:10		La hora		
		:20		Relojes		
		:35		Andalucía: provincias		
		:40				
V24/02/23 LA PRUEBA GRUPAL	TODOS	:50		Llevar partes verdes. Charla molestias en clase echar a la primera y así para siempre, echar a antonio	Parte verde	
		:55		Día de Sheila para repasar. Recordárselo		
		:00		Hacemos tres equipos, teniendo en cuenta los requisitos: mixto de niños y niñas y de clases		
		:10				
		:20		La prueba. Cada equipo tiene que copiar sus frases aleatorias, prepararlas y asignarlas. Ellos evalúan a sus compañeros: Expresión, vocabulario, configuración, fluidez, estructura		
		:35				



		:40				
M7/03/23 PASAPASIGNO	TODOS	:50				
		:55		Pasapasigno	12 pasapasignos	
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				

Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
V10/03/23 LA MENTIRA	6.1. Preguntar y responder brevemente	:50				
		:55		Sandra: Repaso		
		:00		Expresión para preguntar. Algunos ejemplos		
		:10		Preguntas cerradas	Powerpoint	
		:20		La mentira. Cada uno rellena un cuestionario con respuestas falsas. Solo una es verdad. Van saliendo uno a uno, el resto tienen que preguntar y averiguar la mentira	LA mentira	
		:35		Las barreras: El sordo, el ciego y el mudo		
		:40				
M14/03/23 LAS 6W	6.1. Preguntar y responder brevemente	:50				
		:55		Le toca el repaso a María E		
		:00				
		:10		Qué, quién, cuándo, dónde		
		:20		Cada uno tiene que terminar sus frases preguntando al resto una de las preguntas	Frases con huecos y frases completas	
		:35				
		:40		Proponer mandarles por pdf el vocabulario Avisar viernes próximo examen		
V17/03/23 EL DIÁLOGO 1 DIVERSIDAD	6.2. Preguntar y responder brevemente	:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20		El círculo. Lo de la clase anterior		
		:35				
		:40				
M21/03/23 LA PRUEBA FINAL	TODOS	:50				
		:55		Repaso general		
		:00				
		:10				



		:20		Examen	Exámenes	
		:35				
		:40				
V24/03/23 PROYECTO		:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
M28/3/23 PROYECTO		:50				
		:55		Terminar el examen	Exámenes y vídeos	
		:00		Evaluación de las clases	Evaluación Hoja	
		:10		Ver vídeos: Mírame cuando te hablo, canciones en Ise...	Vídeos	
		:20		Seguir con el proyecto. Buscar y hacer tiktoks		
		:35		Enseñar las notas finales		
		:40				
V31/03/23 PROYECTO		:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				

11/04/23 CUALIDADES	7.1. Describir un objeto	:50				
		:55				
		:00		descripción de un objeto		
		:10				
		:20		Adivinar objeto	Powerpoint y tarjetas	
		:35				
		:40				
V14/04/23 COLORES	7.1. Describir un objeto	:50		Explicamos que lo ponemos en U		
		:55		Revisamos carpetas! Presentamos el vídeo Presentamos la programación del trimestre	Vídeo Programación	
		:00		Repaso de todo el voc anterior	Powerpoint	
		:10		Reparto el T7	Apuntes tema7	
		:20		Seguimos con "adivina el objeto"		



		:35		Mírame cuando te hablo		
		:40		Les doy tarea para los dos días que no voy	TAREAS	
M25/04/23 PERSONAS	7.2. Identificar a distintas personas y animales	:50		Sí ponemos la U		
		:55		Repaso!		
		:00		Dictar objetos. Quien acierte 3, elige canción para oír.	Dibujos. Folios, colores	
		:10		Personas.		
		:20		Juego de personas	Tarjetas personas	
		:35		Mírame cuando te hablo?		
		:40				
V28/04/23 3 en raya	7.2. Identificar a distintas personas y animales	:50				
		:55				
		:00		Jugamos al tres en raya	Powepoint	
		:10				
		:20				
		:35		Ver vídeo en Ise (maría rozalén)		
		:40				
V5/05/23 El repaso	7.1. Describir un objeto 7.2. Identificar a distintas personas y animales 10.6. Posibilitar un acercamiento a la realidad	:50				
		:55		Qué tengo en el coco	Imágenes	
		:00		Juego foto	PPS fotos	
		:10				
		:20				
		:35		Juego de parejas: Deficiencia auditiva	Tarjetas parejas def.	
		:40				
M09/05/23 PRUEBA	7.1, 7.2	:50		Leer las nuevas normas		
		:55				
		:00		Repaso		
		:10				
		:20		Examen		
		:35				
		:40				



V12/05/23 ACCIONES	8.2 Expresar algunas acciones 7.2. Identificar a distintas personas y animales	:50		Normas de nuevo: solo les echo cuenta si piden permiso en lengua de signos. Enseñar cómo hacerlo		
		:55		Se repite el examen, pero lo tienen que pedir en lengua de signos		
		:00		Vocabulario acciones		
		:10				
		:20		Buscar a Wally	Ftc imágenes y vídeo	
		:35				
		:40				
M16/05/23 ACCIONES 2	8.2 Expresar algunas acciones	:50				
		:55		Seguimos con "Buscar a Wally"		
		:00				
		:10				
		:20		Preparar un diálogo y hacerlo (si quieren se graba), donde aparezcan acciones		
		:35				
		:40				
V19/05/23 LUGARES	8.2 Expresar algunas acciones 8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	:50		Repetir normas. Recogemos la actividad		
		:55		Pasar la pelota al ritmo de la música. Cuando se pare, quien tenga la pelota saca un signo que tendrá que hacer	Papeles con vocabulario	
		:00				
		:10		Lugares: Memory Online!		
		:20		Frases azar		
		:35				
		:40				
M23/05/2023 LUGARES	8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	:50				
		:55		Qué tengo en el coco. Se ponen imágenes (las de wally) en la frente, los demás tendrán que decirles qué es. Cada vez que alguien lo averigüe, me da su foto a modo de punto y coge una nueva		



		:00				
		:10		Nuevo vocabulario		
		:20		Juego de parejas		
		:35				
		:40				
	8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	:50				
		:55			Vocabulario T8	
		:00		Juego de parejas	enlace. Buscar!	
		:10		Jugar la burro	Cartas burro	
		:20				
		:35				
		:40		Mandar tarea para hacer el martes	Tarea	
02/06/2023 REPASO FRASES	8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	:50		Preguntar cómo ha ido la clase anterior		
		:55		Podemos jugar al burro un poquito. Y una vez solo con los signos a ver si así, recortar las tarjetas	Tarjetas cartas burro	
		:00		Adivina la canción https://www.youtube.com/watch?v=OhbtvHONpOk&ab_channel=PlayQuiz-Trivia		
		:10		Repartimos una lista de frases. Vamos una a una haciéndolas todas. Luego saldrán ellos para hacer la que les toque. Y ya está, tampoco es muy dinámico pero passso	Listado de frases. Con 10 o 15 bastan. Si no hay, el excel	
		:20				
		:35				
		:40				
06/06/2023 TEATRILLOS		:50				
		:55		Repaso general con el generador de frases		
		:00		Cambiar la hora de salida en función de si participan más o menos		
		:10				
		:20		Teatrillos		
		:35				



		:40				
V09/06/2023 Historias		:50		Avisar el viernes es el examen		
		:55				
		:00		Contar una historia entre todos		
		:10		Vídeo y responder preguntas	Vídeo y preguntas	
		:20		Hacen su propia historia!		
		:35				
		:40		Vídeo de la Bella y la Bestia (rap)		
M13/06/2023 Crear Historias		:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20		Cada alumno tendrá 4 6 palabras con las que tendrá que montar una historia, un cuento, o frases		
		:35				
V16/06/2023 EXAMEN		:40				
		:50				
		:55				
		:00		Examen con repaso		
		:10				
		:20				
		:35				
M20/06/2023 Proyecto		:40				
		:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				



8. Medidas de atención a la diversidad

Atención a la diversidad del alumnado:

Para **atender las carencias y dificultades** individuales con las que se encuentran algunos alumnos/as es necesario dar respuestas a dichas diferencias individuales, en estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses y dificultades transitorias. Algunas de las medidas a aplicar podrían ser:

Evaluación continua y formativa, inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde que este comienza, para detectar las dificultades por las que el alumno atraviesa y proporcionarle las ayudas que precisa.

Supervisión del trabajo del alumno sin partir de la suposición de que este/a preguntará cuando encuentre dificultades.

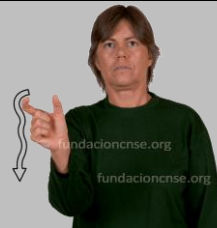
Mayor cantidad y variedad de orientaciones a la hora de realizar tareas y mayor estructuración de las mismas así como del material teórico que se presente.

Adaptaciones no significativas, cuando sea preciso, de materiales curriculares y apuntes, modificando los enunciados de las actividades, estructurándolas de manera adecuada, etc. evitando las tareas ambiguas o poco precisas que puedan provocar niveles de ansiedad excesivos en el alumno, ampliación del tiempo de realización de las tareas y exámenes, ILSE en caso de alumnado sordo que lo precise, trabajos en grupo para mejorar la comprensión y el seguimiento de los contenidos.

Utilización de las tics y medios audiovisuales a nuestro alcance con el fin de mejorar la recepción de la información y la motivación.

Otras adaptaciones de acceso al currículo para alumno que presenten necesidades sensoriales, motóricas, etc.

9. Vocabulario



M20/09 LSE DACTILOL.	M27/09 PRESENTACIÓN	M4/10/22 NÚMEROS	M11/10/22 CARAS	V14/10/22 FAMILIA	M18/10/22 TIEMPO	V21/10/22 COMUNIDAD SORDA	M25/10/22 AFICIONES	V28/10/22 HALLOWEEN
Dactilológico	Hola Buenos días Buenas tardes Nombre Signo	Números Edad	Cara Nariz Ojos Boca Orejas Pelo Sombrero Gafas Sí No Rubio Moreno	Papá Mamá Hermano Tío Abuelo Primo familia amigo Qué tal Gracias De nada Perdón	Lunes Martes Miércoles Jueves Viernes Sábado Domingo Semana	Meter todas las frases del juego de LSE	Fútbol Bici Tenis Teatro Dibujar Nadar Leer Correr Gusta No gusta Saber No saber	Halloween Frankstein Vampiro Bruja Miedo Fantasma Esqueleto Araña



			Marrón Hombre Mujer				Me encanta	
--	--	--	---------------------------	--	--	--	------------	--

M15/11/22 SENTIMIEN TOS	M18/11/22 VERBOS ESENCIALES	M22/11/22 CUERPO	V25/11/22 SUSTANTIV OS	M29/11 FRASES	V01/11/22 MI CASA	M10/01/23 PROGRAMAR Y EL INSTI	V13/01/23 EL AULA	M17/01/23 MI COMPAÑERO SORDO
Alegre Triste	Hacer Nacer Hay Comer Comprar Desayunar Descansar Dormir Estudiar Hablar Jugar Levantarse Necesitar Querer Vivir Ir Venir (Ser y estar)	Cuerpo Cabeza Nuca Cuello Pecho Barriga Brazos Mano Pierna Pie Espalda Codo	Noche Quién Coche Casa Perro Persona Parque Calle Móvil Parque Deporte Instituto Autobús Deberes Ropa Cosa Ducha Cena Tele	Yo Tú Él Ella Nosotros Vosotros Ellos	Hoy Ayer Mañana Todos los días	Clase Mochila Papel Libro Cuaderno Lápiz Boli Rotulador Carpeta Goma Sacapuntas Regla Tijeras Pegamento Mesa Silla Papeler Pizarra Tiza Borrador Puerta Ventana Profesor Alumno Examen	Trabajar Lengua Mates Historia Naturaleza EF Química Dibujo Biblioteca Inglés Francés Música Geografía	Prestar Clase Aseo

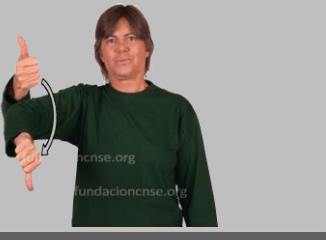
M24/01/23 MESES	V10/02/23 TIEMPO	M14/02/23 AMOR	V17/02/23 LA HORA	M21/02/23 ANDALUCIA	V10/03/23 "LA MENTIRA"	M14/03/23 "Las 6W"
Enero Febrero Marzo Abril Mayo Junio Julio Agosto Septiembre Octubre Noviembre Diciembre Mes Año	Frío Calor Sol Nubes Lluvia Viento Tiempo Tormenta Nieve Viento Primavera Verano	Beso Flor Abrazo Mejor amigo Novio Todos los dias	Otoño Invierno Hora En punto Y cuarto Y media Menos cuarto	Andalucía Huelva Málaga Sevilla Córdoba Cádiz Granada Almería Jaén	Mentira Verdad	Qué Quién Dónde Cuándo Cuál Niño Niña

11/04/23 CUALIDADES	14/04/23 COLORES	M25/04/23 PERSONAS	V12/05/23 "ACCIONES"	M23/05/23 "LUGARES"		V26/05/23 "ENLACES"
------------------------	---------------------	-----------------------	-------------------------	------------------------	--	------------------------



Bonito	Color	Sobrino	Pasear	Lugar	Divertido	Siempre
Feo	Rojo	Marido	Hablar	Ciudad	Aburrido	Nunca
Nuevo	Verde	Médico	Saludar	Pueblo	Difícil	Pero
Normal	Azul	Niño	Arreglar	Mar	Fácil	Porque
Malo	Amarillo	Bebé	Caer	Río	Sucio	Si...
Bueno	Blanco	Joven	Discutir	País	Seco	Entonces
Nuevo	Negro	Yo	Volar	España	Vacío	Ahora
Viejo	Marrón	Tú	Regalar	Colegio	Gordo	Ya
Forma	Rosa	Él	Pescar	Hospital	Limpio	¿No?
Círculo	Naranja	Nosotros	Patinar	Playa	Perder	Cuando...
Rectángulo	Morado	Vosotros	Esquiar	Super		
Redondo	Gris	Ellos	Coger	Restaurante		
Cuadrado	Usar	Ella	Barrer	Hotel		
Triángulo	Cuerpo	Policía	Burla	Biblioteca		
Largo	Libre	Bombero	Romper	Cine		
Corto	Campo	Profesor	Robar	cárcel		
Metal	Trabajo	Camarero	Saltar	Iglesia		
Plástico	Viajar	cantante	Gato	Árbol		
Tela	Comunicar	Tiktoker	Ciervo	Fiesta		
Cristal	Aprender		Pájaro			
Papel	Divertirse		Caballo			
Piedra	Personal		Tigre			
Madera			León			
Material			Pez			
Tamaño			Barca			
Grande			Carro			
Mediano			Ciego			
Pequeño			César			
			Escudo			
			Helado			
			Abrigo			

10. Evaluación



Instrumentos de evaluación

Cada actividad aportará a la nota de cada criterio de evaluación

Instrumentos de evaluación	
20%	Participación
30%	Producción
30%	Prueba escrita/signada/oral
10%	Observación docente
10%	Traer material



Rúbricas

Según la media de numérica que se obtenga de los instrumentos de cada actividad, el resultado de cada criterio se rubricará cualitativamente de la siguiente manera:

Criterio de evaluación	Rúbricas de indicadores de logro				
	INSUFICIENTE: Iniciado (0-5)	SUFICIENTE: Iniciado y en proceso [5-6]	BIEN: En camino [6-7]	NOTABLE: Adquirido [7-9]	SOBRESALIENTE: Ampliamente adquirido [9-10]
1.1. Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo	No es capaz de expresar nada con el cuerpo	Tiene la intención pero le da vergüenza	Logra expresarse con el cuerpo	Se comunica a través de la expresión corporal	Se comunica y anima al resto a comunicarse corporalmente
1.2. Deletrear palabras	No deletrea todas las letras	Deletrea la mayoría de las letras y duda	Deletrea todas las letras pero duda	Deletrea todas las letras despacio	Deletrea todas la letras con soltura
1.3. Decir nuestro nombre, signo, edad y preguntar esto a otra persona	No es capaz de presentarse	Se presenta sólo en dactilológico sin signos	Se presenta con signos de nombre, edad y signo	Saluda, se presenta por completo y dice encantado	Saluda, da todos sus datos, dice encantado y lo expresa con la cara
1.4. Contar hasta veinte	No signa ni entiende ningún número correctamente	Signa algunos números mal configurados, no entiende todos	Signa perfectamente hasta el 10, el resto no, y los entiende	Signa correctamente y entiende todos los números	Signa correcto y rápido y entiende los números
1.5. Mencionar las partes de la cara	No conoce las partes de la cara	Conoce algún signo de la cara	Describe una cara de manera intuitiva	Describe una cara usando signos correctos	Describe caras con signos bien configurados y los comprende
1.6. Tener un signo propio	No tiene signo propio	Tiene signo propio	Tiene signo propio y lo reconoce	Tiene un signo, lo usa y lo reconoce	Tiene un signo, lo reconoce, lo usa y usa el de los demás
1.7. Nombrar los miembros de la familia	No nombra ni comprende los miembros de la familia	Solo nombra o solo comprende algunos miembros familiares	Nombra y entiende algunos miembros de la familia	Nombra, comprende y configura todos los miembros de la familia	Nombra, comprende y describe a toda su familia
2.1. Conocer los días de la semana	No nombra ni comprende todos los días de la semana	Solo nombra o solo comprende todos los días de la semana	Nombra, comprende todos los días de la semana	Nombra, comprende y configura todos los días de la semana	Nombra, comprende, configura y usa todos los días de la semana
2.2. Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta	No es capaz de hacer frases con gustos y aficiones ni usar vocabulario de Halloween	Reconoce aunque no es capaz de construir frases de gustos y aficiones y voc. De Halloween	Forma frases con sus aficiones y gustos de manera costosa	Estructura una frase con sus aficiones y domina voc. De Halloween	Estructura una frase con sus aficiones, la de sus familiares, comprende las frases de esta temática y domina el vocabulario de Halloween
2.3. Hablar de la familia y amigos	No es capaz de expresar ideas sobre gustos y aficiones de su familia	Reconoce aunque no es capaz de expresar ideas sobre gustos y aficiones de su familia	Expresa y reconoce ideas sobre gustos y aficiones de su familia	Expresa y reconoce con dominio sobre los gustos y aficiones de su familia	Expresa y reconoce con dominio y soltura sobre los gustos y aficiones de su familia



10.1. Conocer las características de la lengua de signos española	No conoce las características de la lengua de signos española	Intuye las características de la lengua de signos española	Conoce algunas características de la lengua de signos española	Conoce todas las características de la lengua de signos española	Conoce y sabe razonar todas las características de la lengua de signos española
3.1. Expresar sentimientos y emociones	No expresa ni reconoce sentimientos ni emociones	Reconoce sentimientos y emociones	Reconoce y expresa ligeramente sentimientos y emociones	Reconoce y expresa sentimientos y emociones	Reconoce y expresa con precisión sentimientos y emociones
3.2. Conocer las partes del cuerpo	No signa ni entiende ninguna parte del cuerpo	Conoce algún signo del cuerpo	Conoce la mayoría de las partes del cuerpo	Configura correcto y conoce la mayoría de partes del cuerpo	Configura y reconoce todas las partes del cuerpo

11. MATERIALES Y WEBGRAFÍA

Se utilizará material aportado por el profesorado así cómo las siguientes páginas web:

- <https://www.fundacioncse.org/educa/bancolse/#gsc.tab=0>
- <https://signame.es/trucos-para-practicar-lengua-de-sign>
- https://www.youtube.com/watch?v=bVqC_EvOLaI
- <https://www.youtube.com/@LSEFacil>
- <https://www.youtube.com/watch?v=JqT-0mHKJZ4>
- Dactilología: <https://www.youtube.com/watch?v=QPX3z5PHmfc>
- http://www.uco.es/~fe1vivim/alfabeto_dactilologico.pdf