



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Curso académico: **2024/2025**

**Proyecto intercurricular “Iniciación a la Lengua de
Signos Española”**



Curso: **1º ESO**

Curso: **2º ESO**

Grupos: **G**

Grupos: **B y E**

Profesorado:

María Emilia Díaz García

Ana Isabel Orellana Salado



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 asocian 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 se utilizará 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.
---	---



	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.
	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.
	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.
	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.

Competencia digital (CD)

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



 CD2	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	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	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	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	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	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	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, ecoddependencia 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	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	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	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	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	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	6.1. Preguntar y responder brevemente 6.2. Vivir distintas situaciones en LSE
7. Describir objetos y personas	7.1. Describir un objeto 7.2. Identificar a distintas personas y animales
8. Expresar ideas en lengua de signos	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	9.2. Contar una historia 9.1. Mantener una conversación básica



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

3. Programación



Bloque	Situaciones de aprendizaje	Competencia específica	Descriptor operativo 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 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	Expresión corporal Dactilológico Presentaciones, sí/no, género, saludos Números 1 al 15 Descripción de una Cara Signo propio La Familia	Juegos de expresión corporal: películas, ordenarse sin hablar, escribir palabras con el cuerpo Práctica de dactilológico, teléfono, ahorcado, deletrear listado por parejas, sopa de letras Nos presentamos uno a uno Reto: Presentarse delante de los demás Vídeo: Adivinar números Quién es quién La encuesta: rasgos y gustos 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 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	Días de la semana Aficiones Halloween Oraciones básicas	Presentación y vídeo Actividad en video acciones Actividad de Halloween 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
				Expresión corporal	Taller de expresión corporal
			3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	Pronombres	
				Verbos esenciales	Mimo
				Sustantivos rutinarios	Pictionary, Collage con su día, juego a ciegas, diseño visual, práctica frases
				Frases sobre su día a día	Práctica de frases, Jaeperry!
10. Entender la realidad de las personas Sordas	Interpretar una canción		10.2 Sensibilizarse en la existencia de iguales diferentes, que pueden presentar diversidad funcional.	La Comunidad sorda	Puzle del Cartel de difusión del IES, Jaeperry!
			11.1. Proyecto: Ellos ponen el objetivo	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		
			Adjetivos	Teatros	
		4.3. Darle estructura a lo que se expresa	Oraciones negativas	Oraciones en vídeo	
			Oraciones interrogativas		
			Expresión corporal	Teatros	
		Estructura de la LSE	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	Demostrativos y posesivos	Juego de espacio
				Ayudas técnicas	
UNIDAD 5 A LO LARGO DEL TIEMPO Reto final: Expresamos una acción en un momento determinado	5. Situar una acción en un momento determinado	     	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		
			Provincias andaluzas		
		10. Entender la realidad de las personas Sordas	 	10.4. Favorecer la eliminación de barreras actitudinales y de comunicación que afectan a las personas sordas.	Las barreras de comunicación
	UNIDAD 6 CONSTRUYENDO Reto final: Representar una muestra en LSE	6. Construir una frase sencilla en lengua de signos	     	6.1. Preguntar y responder brevemente	Preguntas cerradas
Expresión preguntas					
Preguntas abiertas					
6.2. Vivir distintas situaciones en LSE				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
			 	7.2. Identificar a distintas personas y animales	Colores	
		10. Entender la realidad de las personas Sordas	 		Personas	
					Animales	
	UNIDAD 8 LUGARES	8. Expresar ideas en lengua de signos	 	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
		10. Entender la realidad de las personas Sordas	 	8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	Lugares	
				8.2. Expresar algunas acciones	Establecimientos	
	UNIDAD 9 DIALOGAMOS Reto final: Montar un vídeo que ya exista	9. Mantener un diálogo o un monólogo	 	8.3. Formar oraciones más complejas	Direcciones	
				Despertar el interés por la comunicación alternativa a la comunicación verbal que nos es habitual.	Verbos	
		10. Entender la realidad de las personas Sordas	 		Enlaces, conjunciones, adverbios...	
				9.2. Contar una historia	Sistemas de comunicación	Vivencia como sordos, ciegos y sordociegos
		Proyecto: Interpretar, doblar y subtítular un vídeo	 	9.1. Mantener una conversación básica	Historias	Cuentos, videocuento, montar historia a partir de palabras Teatrillos
				Descubrir el mundo de las personas sordas.	Diálogos	Visita de personas sordas
					Conocer personas signantes	Mírame cuando te hablo
				Proyecto: Ellos ponen el objetivo	Cultura sorda	
					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		
Dinámicas de grupo		
Trabajo cooperativo	Disposición del aula	Clase en forma de U
	Equipos	Actividades por equipos
		Actividades por parejas
		Dos tipologías: Equipos naturales o equipos equilibrados
Cohesión de grupo	Dinámicas de grupo (ver anexo)	
Contacto directo con la LSE	Vídeos LSE	Libro, CNSE
		Mírame cuando te hablo, vídeo sobre sordos
		Vídeos de internet
	Experiencias	Vídeos de sensibilización comunidad sorda
		Vida como un sordo
	Visitas sordos	Profeorado del centro y alumnado con d.a.
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
Interpretación de canciones actuales		
Educación integral	Valores	Reflexiones
		Firma de normas
		Responsabilidad: carpeta portafolio
		Entorno seguro
	Servicio	Carteles en las aulas de cada clase
	Complementarias	Cultura andaluza
Actuación		
Acompañamiento docente	Acompañamiento	Papel del docente
		Presentar cada clase con un Título y lo que vamos a hacer
	Atención a la diversidad	Seguimiento del progreso personal
		Adaptación de cada actividad
	Evaluación programación	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; veo veo; 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.

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 igual importancia se considera en esta programación la EDUCACIÓN EMOCIONAL, mediante la cual se fomenta el desarrollo de habilidades y competencias emocionales en el alumnado, con el objetivo de mejorar su bienestar emocional, social y cognitivo.

La educación emocional en el aula no solo tiene beneficios para el desarrollo emocional de los estudiantes, sino que también puede mejorar el rendimiento académico, la resolución de conflictos, la toma de decisiones, la autoestima y la salud mental de los chicos y chicas. Por lo tanto, es esencial prestar atención a la educación emocional en el aula y trabajar para implementarla de manera efectiva.



Se participará en todas aquellas actividades que a este respecto organice el centro, bien desde la Escuela de paz como de cualquier otro proyecto, así como se tendrán en cuenta los siguientes temas:

- 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.

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/X	J/V
	16 Inicio
Dactilológico	Dactilológico 2
Práctica dactilológico, Presentaciones	Signo propio

Octubre	
M/X	J/V
Números	
Cara	Familia
Tiempo: Días de la semana	La lengua de signos
Aficiones	Halloween

Noviembre	
M/X	J/V
	Repaso
Repaso	Prueba
Emociones	Verbos esenciales
Partes del cuerpo Expresión corporal	Mi día: Sustantivos

Diciembre	
M/X	J/V
Mi día Práctica	Repaso
	Repaso
Repaso Cartel	Prueba
Proyecto: Canción y evaluación de clases	Proyecto: Canción

Enero	
M/X	J/V
El aula	El instituto
Mi compañero sordo; Negativas, interr.	Adjetivos Expresión corporal
Meses Cartel	Espacio, Demostrativos y posesivos
Estructura Repaso Productos de apoyo	Pequeña prueba Verbos

Febrero	
M/X	J/V
(Juegos y deportes) PRUEBA	Estaciones y tiempo
Amor Adverbios de tiempo	Hora Las barreras
Provincias	Prueba
SEMANA BLANCA	SEMANA BLANCA

Marzo	
M/X	J/V
Pasapasigno	Responder preguntas
Las 6W	El diálogo 1 Diversidad, barreras
Prueba	Proyecto
Proyecto Evaluación	Proyecto

Abril	
M/X	J/V
SEMANA SANTA	SEMANA SANTA
Adjetivos	Colores

Mayo	
M/X	J/V
FESTIVO	Repaso; La deficiencia auditiva
Prueba	Acciones
Acciones 2	Lugares Establecimientos

Junio	
M/X	J/V
	Repaso Frases
Diálogos Sistemas comunic.	Historias
Prueba	Proyecto



Personas

Animales

Lugares práctica

Lugares práctica

Proyecto
Evaluación

Proyecto

7. Actividades



Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
M/X INICIO	Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo	:45		Organización de la clase y el lugar en el que deben sentarse		
		:50		-		
		:55		Presentación turnos		
		:05		Juego películas		
		:15		Pintar palabras con el cuerpo		
		:30		-		
		:40		-		
J/V LSE DACTILOL.	Adquirir habilidades comunicativas a través de nuestro cuerpo	:45		Organización de la clase y el lugar en el que deben sentarse		
		:50		-		
		:55		Ordenarse por nombre sin hablar		
		:05		Dactilológico		
		:15				
		:30				
		:40				
M/X DACTILO LÓGICO 2	Deletrear palabras	:45				
		:50		Explicación de la organización asignatura		
		:55		Pasar pelota para presentarse nombres		
		:05		Dactilológico		
		:15		Deletrear palabras sencillas. Por turnos tipo concurso		
		:30		-		
		:40		-		
J/V 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		



I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

		:15	✱	Se presentan por turnos: saludos, 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		
M/X 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		
J/V 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	
M/X CARA	Mencionar las partes de la cara	:50				
		: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				
J/V 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				
M/X FAMILIA 1	Nombrar los miembros de la familia	:50				
		:55		Repasamos vocabulario. Hacer sopa letras en TV. Repasamos números	Sopa de letras	

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

		: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 dactilológico. Reflexión firma de entorno seguro		
		:40		Ordenarse por mes de nacimiento? Signar el día de su cumpleaños		

Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
J/V 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				
M/X COMUNIDAD SORDA	Entender la realidad de la comunidad Sorda	:50		Acceso a classroom si ya tienen clave unilabma. Visualizarlo y explicar lo que hay colocado hasta ahora.		
		:55		Preguntar como la ficha familias y días semana		
		:00		Teléfono dactilológico		
		:10		Juego LSE		
		:20				
		:35		Firma de normas		
		:40				
J/V AFICIONES	Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta	:50		Acceso a classroom si ya tienen clave unilabma.		
		: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-no gusta.	
		:35		Redacción de normas. Juego para hacerlas.	Categorías normas	

		:40		Positivos también a quienes recogen				
		I.E.S. Núm. 1 "Universidad Laboral" Málaga						

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

M/X HALLOWEEN	Dar explicaciones sobre lo que nos gusta, nos encanta y lo que no nos gusta	:50		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				
		:50		Visualizar el progreso personal		
M/X REPASO: DACTILO LÓGICO	Hablar de la familia y amigos	: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		
		:40				
		:50				
		:55				
J/V REPASO: MIS AMIGOS Y FAMILIA	Hablar de la familia y amigos	:00				
		:10		Repaso dactilológico y vocabulario: De mano en mano y tiro porque me ha tocado	Powerpoint juego, fiso	
		:20				
		:35		Firmar normas		
		:40				
		:50				
		:55				
		:00				
M/X PRUEBA	Prueba	:10				
		:20		Examen	Exámenes	
		:35				
		:40				
		:50				
		:55				
		:00				
		:10				

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

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

J/V EMOCIONES	3.1. Expresar sentimientos y emociones	:50		Finalizar tareas del examen.		
		:55		Corregir 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: CÓMO	https://wordwall.net/es/resource/20140113/ruleta-emojis	
		:35				
		:40				
M/X VERBOS ESENCIALES	3.1. Expresar sentimientos y emociones 3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50				
		:55				
		:00		Ahorcado		
		:10		Verbos esenciales: Mimo concurso		
		:20		Bingo vídeo. Cada uno hace su cartón de 5 palabras		
		:35		El método Ruler. Elegir cómo se sienten y aprender ese sentimiento en Ise.		
		:40				
J/V 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 fixo. 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				
M/X 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		

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

		: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				
J/V ORACIONES ACCIONES DIARIAS	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50		Enseñarles sus progresos.		
		: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 Fijo	
		:10		Pronombres, hoy-mañana- ayer		
		:20		Terminar los collage Salir por turnos a explicar su día Practicamos algunas frases que sacan de una bolsa.	Pegamento Frasas Bolsa	
		:35		Rueda de piropos. Dinámica de pedir perdón		
		:40				
M/X PRONOMBRES ORACIONES DIARIAS	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50				
		: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 Fijo	
		:10		Pronombres, hoy-mañana- ayer		
		:20		Terminar los collage Salir por turnos a explicar su día Practicamos algunas frases que sacan de una bolsa.	Pegamento Frasas Saco	
		:35		Rueda de piropos. Dinámica de pedir perdón		
		:40		Repartir Vocabulario Tema 3	Vocabulario + Frasas	
J/V ESTRUCTURA LSE	3.3. Explicar las acciones que hacen a lo largo de un día	:50		Repaso		
		:55				
		:00				
		:10		Repaso: Cada uno dice su día		

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

		:20		Frases. Van saliendo de uno en uno a un estrado		
		:35				
		:40				
J/V 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		Repaso frases		
		:55				
		:00		Jeopardy	Pruebas	
		:10				
		:20				
		:35				
		:40		Recordar el examen del viernes		
M/X PRUEBA	Todos	:50				
		:55		Examen		
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
J/V 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				
M/X 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
J/V 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	

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

				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		
		:50				
		:55		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. fotocopia horarios	
		:40				
		:50				
		:55				
		: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				
		:50				
		:55				
		:00		Hundir la flota con cosas de clase. O el PowerPoint.		
		:10		Vocabulario de hoy		
		:20		Teatro		
		:35				
		:40				
		:50		Repaso		
		: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: Puzle?	Cartel	

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

		:40				
M/X ESPACIO	4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50				
		:55		Repasamos meses		
		:00		Ordenar comic	Tarjetas comic	
		:10		Estructura		
		:20		Frases		
		:35				
		:40				
J/V REPASO	4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50				
		:55		Repaso temporalidad		
		:00		Juego repaso estructura	pps montar frases	
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
M/X 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				
J/V PEQUEÑA PRUEBA	4.1. Describir el aula 4.2. Hacer preguntas abiertas sí/no 4.3. Darle estructura a lo que se expresa	:50		Repaso		
		:55		Repartir los meses. Veo veo		
		:00		Juego coordinación manos "pasar golpe" Quien pierda tiene que hacer un signo de algo de la clase		
		:10				
		:20		Hacer una serie de frases y anotar cada uno de los tres criterios entre 1-3. Luego ve una frase cada uno y se procede de igual forma.		
		:35				
		:40				
M/X EL TIEMPO	5.1. Conversar sobre el tiempo	:50				
		:55		Veo veo.		
		:00		Pasar golpe		
		:10		Tiempo atmosférico		
		:20		Pequeña prueba los que no hicieron Actividad para quien sí: Mapa del tiempo	Mapa del tiempo	
		:35				

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

		:40		Tarea: ver el tiempo en canal sur		
J/V AMOR ADVERBIOS TEMPORALES	5.3. Expresar necesidades básicas de la vida cotidiana.	:50				
		:55				
		:00		Conejo sordo de la suerte		
		:10		-		
		:20		iiFrases, frases y más frases!!		
		:35				
		:40				
M/X 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				
J/V 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		Relojos		
		:35		Andalucía: provincias		
		:40				
M/X LA PRUEBA GRUPAL	TODOS	:50				
		:55				
		:00		Hacemos tres equipos, teniendo en cuenta los requisitos: mixto de niños y Niñas.		
		: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				

	I.E.S. Núm. 1 “Universidad Laboral” Málaga	
--	--	--

		:40				
J/V PASAPASIGNO	TODOS	:50				
		:55		Pasapassigno	12 pasapassignos	
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				

Clase	Criterios	Hora	Tipo de actividad	Actividad	Recursos	Evaluación
M/X LA MENTIRA	6.1. Preguntar y responder brevemente	:50				
		:55		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				
J/V LAS 6W	6.1. Preguntar y responder brevemente	:50				
		:55				
		: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 del próximo examen		
M/X EL DIÁLOGO 1 DIVERSIDAD	6.2. Preguntar y responder brevemente	:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20		El círculo. Lo de la clase anterior		
		:35				
		:40				
J/V LA PRUEBA FINAL	TODOS	:50				
		:55		Repaso general		
		:00				
		:10				

		:20		Examen	Exámenes	
		:35				
		:40				
M/X PROYECTO		:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
J/V PROYECTO		:50				
		:55		Terminar el examen	Exámenes y videos	
		:00		Evaluación de las clases	Evaluación Hoja	
		:10		Ver vídeos: Mírame cuando te hablo, canciones en Ise...	Videos	
		:20		Seguir con el proyecto. Buscar y hacer tiktoks		
		:35		Enseñar las notas finales		
		:40				
M/X PROYECTO		:50				
		:55				
		:00				
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
J/V CUALIDADES	7.1. Describir un objeto	:50				
		:55				
		:00		Descripción de un objeto		
		:10				
		:20		Adivinar objeto	Powerpoint y tarjetas	
		:35				
		:40				
M/X 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		Tarea visualización vídeo objetos en Ise.	TAREAS	
J/V 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				
M/X 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				
J/V 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				
M/X PRUEBA	7.1, 7.2	:50		Leer las nuevas normas		
		:55				
		:00		Repaso		
		:10				
		:20		Examen		
		:35				
		:40				

M/X ACCIONES	8.2 Expresar algunas acciones 7.2. Identificar a distintas personas y animales	:50		Normas de nuevo:		
		:55		Examen		
		:00		Vocabulario acciones		
		:10				
		:20		Buscar a Wally	Ftc imágenes y vídeo	
		:35				
		:40				
J/V 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				
M/X 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				
J/V 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.	Tarea	
M/X REPASO FRASES	8.1. Explicar cómo se va a un lugar.	:50		Repaso		
		:55		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.	Listado de frases, 10 o 15.	
		:20				
		:35				
		:40				
J/V 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				
M/X Historias		:50		Avisar de fecha de examen		
		:55				
		:00		Contar una historia entre todos		
		:10		Vídeo y responder preguntas	Vídeo y preguntas	
		:20		iHaz tu propia historia!		
		:35				
		:40		Vídeo de la Bella y la Bestia (rap)		
J/V 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				
		:40				
M/X EXAMEN		:50				
		:55				
		:00		Examen con repaso		
		:10				
		:20				
		:35				
		:40				
J/V Proyecto		: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 ajustadas: estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses y dificultades transitorias. Algunas de las medidas a aplicar:

- Evaluación continua y formativa, inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde que este comienza, para detectar las dificultades por las que el alumnado atraviesa y proporcionarle las ayudas que precisa.
- Supervisión del trabajo del alumnado sin partir de la suposición de que este 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, evitando las tareas ambiguas o poco precisas que puedan provocar niveles de ansiedad excesivos en el alumnado, ampliación del tiempo de realización de las tareas y exámenes, ILSE en caso del alumnado sordo o con discapacidad visual 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 el alumnado que presente necesidades sensoriales, motóricas, etc.

9. Vocabulario



LSE DACTILOL.	PRESENTACIÓN	NÚMEROS	CARAS	FAMILIA	TIEMPO	COMUNIDAD SORDA	AFICIONES	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 Mes Año Adverbios de tiempo	Meter todas las frases del juego de LSE	Fútbol Bici Tenis Teatro Dibujar Nadar Leer Correr Gusta No gusta Saber No saber	Halloween Frankenstein Vampiro Bruja Miedo Fantasma Esqueleto Araña



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

SENTIMIENTOS	VERBOS ESENCIALES	CUERPO	SUSTANTIVOS	FRASES	MI CASA	PROGRAMAR Y EL INSTI	EL AULA	MI COMPAÑERO SORDO
editor emocional RULER Emojis móvil	M 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 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 Papelera Pizarra Tiza Borrador Puerta Ventana Profesor Alumno Examen	Trabajar Lengua Mates Historia Naturaleza EF Química Dibujo Biblioteca Inglés Francés Música Geografía	Prestar Clase Aseo

MESES	TIEMPO	AMOR	LA HORA	ANDALUCIA	"LA MENTIRA"	"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

CUALIDADES	COLORES	PERSONAS	"ACCIONES"	"LUGARES"	ADJETIVOS	"ENLACES"
------------	---------	----------	------------	-----------	-----------	-----------



Bonito	Color	Sobriño	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	Tiktok	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 los siguientes porcentajes:

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 ingún 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 como las siguientes páginas web:

- <https://www.fundacioncnse.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