

PROGRAMACIÓN ÁREA TRANSVERSAL

CURSO 2025-2026

1. INTRODUCCIÓN
- 2.- MARCO NORMATIVO
3. CONTEXTUALIZACIÓN
4. PRINCIPIOS BÁSICOS PARA TRABAJAR EL PROYECTO DE CENTRO (Área/materia transversal).
5. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA TRANSVERSAL AL DESARROLLO Y LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS.
6. METODOLOGÍA.
7. INCORPORACIÓN EN LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS.
 - Primer ciclo
 - Segundo ciclo
 - Tercer ciclo
8. INCORPORACIÓN EN LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS
8. ASPECTOS ORGANIZATIVOS.
9. EVALUACIÓN

I. INTRODUCCIÓN

El **Proyecto de Centro** que a continuación se desarrolla ha sido elaborado a partir del Plan de mejora, resultados escolares y resultados de la evaluación diagnóstica del curso 2024-2025. Este proyecto pretende responder de manera efectiva a las necesidades educativas actuales, potenciando una formación integral del alumnado basada en el desarrollo de **competencias, habilidades cognitivas y valores personales y sociales**.

Nuestro objetivo fundamental es **incorporar de manera sistemática y coherente el conjunto de competencias** que los alumnos y alumnas deben adquirir a lo largo de su escolaridad para afrontar con éxito los retos del mundo actual y del futuro. Estas competencias se caracterizan por su **carácter interdisciplinar y transversal**, ya que se relacionan con diversas áreas del conocimiento, y por su **flexibilidad**, al poder aplicarse en contextos cambiantes y variados de la vida cotidiana.

La escuela debe convertirse en un **espacio de pensamiento y acción**, donde los niños y niñas aprendan no solo contenidos, sino también a **pensar, razonar, cuestionar, crear, convivir y tomar decisiones responsables**. En este sentido, la LOMLOE refuerza la importancia de los **elementos transversales**, que se estructuran en cuatro grandes ámbitos de desarrollo personal y social: **el pensamiento crítico, la creatividad, el trabajo en equipo y la resolución de problemas**.

1. Pensamiento crítico

Entendemos el pensamiento crítico como la capacidad para **analizar, contrastar y valorar la información de forma lógica, ética y objetiva**, con el fin de tomar decisiones razonadas y responsables. Este pensamiento implica desarrollar la **autonomía personal**, la **honestidad intelectual**, la **responsabilidad individual y colectiva**, así como la **solidaridad** y el respeto a la diversidad de opiniones. Desde el aula se fomentará la reflexión, el diálogo argumentado, la escucha activa y la capacidad para identificar prejuicios o información sesgada.

2. Creatividad

La creatividad es la capacidad de **generar ideas nuevas, flexibles e innovadoras**, de contemplar los problemas desde diferentes perspectivas y de encontrar soluciones originales. Implica imaginar, explorar y construir conocimiento desde la curiosidad y el disfrute del proceso creativo.

Queremos promover una **mentalidad abierta, divergente y resiliente**, que ayude a nuestros alumnos y alumnas a adaptarse a un entorno en constante cambio, favoreciendo su motivación y autoestima como aprendices activos.

3. Trabajo en equipo

El trabajo en equipo supone **colaborar de forma efectiva y respetuosa con los demás**, compartiendo responsabilidades, escuchando, valorando diferentes puntos de vista y contribuyendo al logro de un objetivo común.

Este ámbito se relaciona estrechamente con la **convivencia positiva**, la **educación emocional**, la **igualdad de género**, la **tolerancia**, la **inclusión** y el **respeto mutuo**. El desarrollo de estas habilidades contribuye al crecimiento personal y social del alumnado, y a la construcción de una comunidad educativa más empática y participativa.

4. Resolución de problemas

La resolución de problemas implica **identificar, analizar y comprender las situaciones de la vida real desde un enfoque lógico, ético y creativo**, para proponer soluciones eficaces y sostenibles.

Esta competencia permite conectar los aprendizajes escolares con los desafíos sociales, históricos, científicos o medioambientales del presente.

A través de ella, el alumnado aprende a **formular preguntas, diseñar estrategias y evaluar resultados**, fortaleciendo su pensamiento crítico y su compromiso con la mejora de su entorno.

Además de estos cuatro ejes, nuestro centro considera imprescindible incorporar **el desarrollo de las habilidades básicas del pensamiento** (atención, memoria, razonamiento, percepción, planificación, metacognición...) como base para la adquisición de todas las competencias clave del currículo.

Trabajar estas capacidades de forma integrada en las áreas del conocimiento contribuye a formar **alumnado autónomo, reflexivo, curioso y capaz de aprender a aprender**, favoreciendo una educación que va más allá del conocimiento académico para convertirse en **una educación para la vida**.

2.- MARCO NORMATIVO

1. Normativa estatal

- **Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE)**, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación. Esta ley establece el marco general para el desarrollo de las competencias clave, la transversalidad de los aprendizajes y la educación integral del alumnado en todas las etapas educativas.
- **Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo**, por el que se establecen la **ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria**. En él se definen el perfil de salida del alumnado, las competencias clave, los saberes básicos y los principios metodológicos comunes para todas las comunidades autónomas.

- Su artículo 6 subraya la necesidad de integrar los aprendizajes de forma significativa, potenciando la lectura, la escritura, la expresión oral, la educación emocional, la creatividad, la resolución de problemas y la colaboración.

2. Normativa autonómica (Castilla-La Mancha)

- **Decreto 81/2022, de 12 de julio**, por el que se establece la **ordenación y el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha**. Este decreto adapta las enseñanzas mínimas al contexto autonómico y refuerza la importancia de las competencias transversales y los proyectos interdisciplinares.
- Se destaca que:
 - La transversalidad en Educación Primaria se contempla atendiendo en todas las áreas a la **comprensión lectora**, la **expresión oral y escrita**, la **comunicación audiovisual**, el uso crítico y responsable de las **tecnologías de la información y la comunicación**, el **fomento de la creatividad** y del **espíritu científico**.
 - La transversalidad es una condición inherente al **perfil de salida** del alumnado, dado que todos los aprendizajes contribuyen a su consecución, y cada una de las **competencias clave** refuerza el desarrollo de las demás.
 - Según el **artículo 6 (Principios pedagógicos)**, con el fin de fomentar la integración de las competencias, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la **realización de proyectos significativos** para el alumnado y a la **resolución colaborativa de problemas**, promoviendo la **autoestima**, la **autonomía**, la **reflexión**, la **responsabilidad**, la **educación para la salud** y la **educación emocional**, así como un **tiempo diario de lectura**.

3. Normativa complementaria y de desarrollo

- **Orden 65/2022, de 6 de abril**, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se regula la **evaluación y promoción del alumnado en Educación Primaria** en Castilla-La Mancha. Establece la importancia de la **evaluación continua, formativa e integradora**, con especial atención al progreso en las competencias clave y en los ámbitos transversales.
- **Decreto 85/2018, de 20 de noviembre**, por el que se regula la **inclusión educativa en Castilla-La Mancha**, que refuerza la atención a la diversidad, la equidad y la personalización de los aprendizajes como principio rector del sistema educativo.
- **Ley 4/2011, de 10 de marzo, de Educación de Castilla-La Mancha**, que en su Título II recoge los principios de **equidad, calidad, inclusión y aprendizaje a lo largo de la vida**, así como la necesidad de integrar los valores democráticos, la igualdad efectiva y la educación emocional en el currículo.
- **Recomendación del Consejo de la Unión Europea (22 de mayo de 2018)** sobre las **Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente**, que establece ocho competencias esenciales que orientan el diseño curricular y el desarrollo integral del alumnado, en coherencia con el perfil de salida definido en la LOMLOE.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

Durante el presente curso escolar, nuestro centro desarrolla el proyecto “**El arte en mi cole**”, una propuesta educativa que pretende convertir los espacios del colegio en lugares vivos de aprendizaje, expresión y reflexión compartida. A través de este proyecto, buscamos ayudar a nuestros alumnos y alumnas a **crecer como personas**, a **descubrir su singularidad** y a **desarrollar una mirada crítica y sensible hacia su entorno**.

El objetivo es **educar la mirada** de los niños y niñas, invitándoles a observar, interpretar y participar activamente en la realidad que les rodea. Queremos formar **espectadores activos y comprometidos**, ciudadanos capaces de **apreciar la diversidad cultural**, de **valorar la belleza**, de **comprender los mensajes sociales y artísticos** y de **actuar de manera consciente y responsable** en la sociedad democrática en la que viven.

Para alcanzar estos fines, elaboraremos una **propuesta didáctica interdisciplinar** en la que las **situaciones de aprendizaje** se diseñan para **despertar el pensamiento crítico**, fomentar la **curiosidad intelectual** y promover la **implicación activa del alumnado** en la mejora de su entorno. Se trata de que cada alumno y alumna desarrolle la capacidad de **cuestionarse la realidad**, de **tomar decisiones fundamentadas** y de **asumir compromisos personales y colectivos** orientados al bien común.

4. PRINCIPIOS BÁSICOS MATERIA TRANSVERSAL DEL CENTRO

Esta propuesta parte de los siguientes **principios pedagógicos básicos**:

- **Atención a las necesidades del alumnado:** El punto de partida son las inquietudes, intereses, ritmos y estilos de aprendizaje de los niños y niñas. La materia transversal se diseña desde la observación, la escucha activa y la respuesta a la diversidad, favoreciendo la inclusión y la participación de todos y todas.
- **Interdisciplinariedad y conexión curricular:** Se desarrolla desde un enfoque **interdisciplinar**, integrando saberes y competencias de distintas áreas del currículo (Lengua, Matemáticas, Ciencias, Educación Artística, Valores Sociales y Cívicos, Educación Física...). Esta conexión permite abordar los aprendizajes desde múltiples perspectivas, promoviendo la comprensión global de los fenómenos y su aplicación a situaciones reales.
- **Educación integral y competencial:** La materia transversal contribuye al desarrollo equilibrado de las **competencias clave** definidas en el currículo, fomentando tanto el conocimiento como las habilidades, actitudes y valores necesarios para la vida personal, social y ciudadana.
- Se busca formar personas **autónomas, responsables, críticas, creativas y solidarias**, capaces de aprender a aprender y de actuar con compromiso ético en su entorno.
- **Vinculación con la vida y el entorno:** El currículo escolar se abre a la realidad cotidiana, al entorno social, cultural y natural del alumnado. Las situaciones de aprendizaje se inspiran en **problemas, retos y experiencias reales**, favoreciendo la reflexión, el pensamiento crítico y la toma de decisiones responsables.

De este modo, la escuela se convierte en un espacio donde se aprende **para la vida y desde la vida**.

- **Reflexión, creatividad y compromiso:** Se fomenta la capacidad de analizar, expresar, imaginar y crear, promoviendo en el alumnado una actitud activa y transformadora frente a su realidad. La materia impulsa la reflexión personal y colectiva, el diálogo, la cooperación y la búsqueda de soluciones compartidas.
- **Conexión con el lema del centro:** Este curso escolar, el proyecto transversal se articula en torno al **lema del centro: “El arte en mi cole”**, entendiendo el arte como una herramienta educativa de gran potencial para el desarrollo de las habilidades del pensamiento, la educación emocional y el aprendizaje significativo. A través del lenguaje pictórico, el alumnado aprende a **observar, interpretar, valorar y crear**, desarrollando su pensamiento crítico, su sensibilidad estética y su capacidad comunicativa.
- El arte, la pintura y la escultura, se convierte así en un vehículo para trabajar los valores, las emociones, la historia, la creatividad y la ciudadanía activa.

5. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA TRANSVERSAL AL DESARROLLO Y LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVES

La materia transversal del centro contribuye de manera significativa al desarrollo de las **competencias clave**, integrando saberes, habilidades, actitudes y valores que facilitan una educación **integral, autónoma, crítica y responsable**.

A continuación, se detalla cómo esta materia transversal favorece cada una de ellas:

1. Competencia en Comunicación Lingüística y Plurilingüe

- Desarrolla habilidades para **interaccionar de manera efectiva** en distintos contextos: personal, social, académico y, en el futuro, profesional.
- Potencia las cuatro destrezas básicas: **escuchar, hablar, leer y escribir**, favoreciendo la comprensión, la expresión y la comunicación significativa.
- Contribuye a la **autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta**, fomentando la autoestima y las relaciones constructivas con los demás y con el entorno.
- Permite acercarse a otras culturas y experiencias, promoviendo la **convivencia, la resolución de conflictos y la integración social**.
- En la **expresión oral**, se trabajarán:
 - Habilidades sociales: escucha activa, crítica constructiva, cortesía, recibir y dar elogios.
 - Habilidades de la voz: dicción, entonación, ritmo, volumen e intención comunicativa.
 - Habilidades corporales: postura, gestos, expresión facial y mirada, lenguaje no verbal.

- En la **expresión escrita**, se ofrecerán modelos y herramientas para identificar, analizar y producir **textos completos y funcionales**, adaptados a diferentes tipologías y contextos.

2. Competencia Matemática

- Facilita la aplicación de **números y operaciones básicas** para resolver problemas cotidianos y prácticos.
- Promueve la identificación de situaciones que requieren **estrategias de resolución de problemas**, seleccionando técnicas adecuadas para calcular, representar e interpretar la información disponible.
- Desarrolla la capacidad de **analizar y mejorar la realidad** mediante la utilización de herramientas matemáticas de forma crítica y eficaz.

3. Competencia Digital

- Fomenta la habilidad para **buscar, procesar, analizar y comunicar información**, transformándola en conocimiento significativo.
- Desarrolla la capacidad de **seleccionar y transmitir información** en diferentes soportes y contextos, incluyendo herramientas tecnológicas.
- Promueve un **uso crítico y reflexivo de la información** y de los recursos digitales, así como la resolución eficiente de problemas mediante la tecnología.

4. Competencia Ciudadana

- Favorece la comprensión de la **realidad social** y el desarrollo de actitudes de **convivencia, cooperación y compromiso**.
- Permite ponerse en el lugar del otro, respetar diferencias y valores, y actuar con **tolerancia, solidaridad y ética**.
- Promueve la **participación activa y responsable**, la justicia, la igualdad, la libertad y la paz, contribuyendo a formar ciudadanos críticos y comprometidos.
- Impulsa la construcción de valores propios y coherentes con las normas sociales y el respeto a los demás.

5. Competencia en Conciencia y Expresiones Culturales

- Fomenta la apreciación y disfrute de **manifestaciones artísticas y culturales**.
- Desarrolla una actitud **abierta, receptiva y respetuosa** ante la diversidad cultural y artística.
- Promueve la **conservación del patrimonio cultural** y la capacidad creadora del alumnado, incentivando la **expresión personal y colectiva**.

6. Competencia Personal, Social y para Aprender a Aprender

- Contribuye a la educación en **igualdad de oportunidades**, promoviendo una visión **no sexista** y respetuosa con la diversidad.

- Fomenta la **autonomía en el aprendizaje**, la capacidad de tomar decisiones y de asumir responsabilidades personales, sociales y académicas.
- Desarrolla **habilidades de pensamiento crítico, creativo y reflexivo**, así como la capacidad de afrontar problemas desde distintos enfoques.
- Facilita la **motivación intrínseca y la iniciativa**, fortaleciendo la confianza en sus propias capacidades.

7. Competencia Emprendedora

- Desarrolla **habilidades personales**: iniciativa, autonomía, creatividad, pensamiento crítico, adaptabilidad, observación y análisis.
- Fomenta **habilidades cognitivas**: comunicación oral, escrita y plástica, y uso responsable de las TIC.
- Potencia **habilidades sociales**: trabajo en equipo, cooperación, empatía, planificación, toma de decisiones, liderazgo y organización de proyectos.
- Promueve la **capacidad de emprender proyectos individuales o colectivos**, responsabilizándose de los resultados y aplicando estrategias innovadoras.

6. METODOLOGÍA.

La materia transversal se desarrolla desde un **enfoque constructivista, sociocultural e inclusivo**, centrado en el **aprendizaje activo, significativo y competencial**. Su finalidad es que el alumnado adquiera conocimientos, habilidades, valores y actitudes, fomentando **autonomía, iniciativa, trabajo en equipo, pensamiento crítico y creatividad**, en un marco de respeto, cooperación y diversidad.

Se aplican **principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, garantizando la adaptación a las necesidades individuales y promoviendo la accesibilidad y equidad en todos los procesos de aprendizaje. La metodología utiliza un **hilo conductor** que conecta contenidos y competencias: **comprender para qué y cómo se aprende**, facilitando la integración de conocimientos, la relación entre ellos y el desarrollo integral del alumnado.

6.1 Principios metodológicos

Los principios fundamentales que guían el proyecto son:

1. Priorizar la **reflexión y el pensamiento crítico** del alumnado.
2. Plantear **situaciones de aprendizaje variadas** que movilicen distintos procesos cognitivos.
3. **Contextualizar los aprendizajes** y vincularlos a la vida real.
4. Fomentar la **metodología investigativa y la curiosidad intelectual**.
5. Potenciar la **lectura, comprensión y tratamiento de la información**.
6. Promover el **conocimiento sobre el propio aprendizaje** (metacognición).
7. Generar un **clima escolar de aceptación, cooperación y respeto**.
8. Optimizar los **agrupamientos y el trabajo colaborativo**.
9. Favorecer la **coordinación didáctica y metodológica del equipo docente**.

10. Implementar **metodologías activas, dialógicas e interactivas**, donde el alumnado aprenda haciendo y aplicando conocimientos a situaciones significativas.

6.2 Estrategias metodológicas comunes

Para toda la etapa se utilizan estrategias que fomentan la **participación, la reflexión y la acción responsable**:

- **Cooperación y aprendizaje entre iguales:** negociar consensos y valorar distintas perspectivas.
- **Individualización:** atender ritmos y estilos de aprendizaje, promoviendo la autonomía.
- **Investigación y pensamiento crítico:** desarrollar la curiosidad y la capacidad de indagación.
- **Juicio y acción sociomoral:** fomentar la ética, la reflexión y la toma de decisiones responsables.
- **Compromiso cívico:** vincular el aprendizaje con la transformación y mejora de la comunidad.
- **Trabajo en grupo y aprendizaje cooperativo:** proyectos, asambleas, mediación, tertulias y tareas estructuradas donde todos los miembros contribuyen al logro colectivo.
- **Tutoría entre iguales:** alumnos/as instruyen a sus compañeros/as dentro de un marco planificado.
- **Reflexión sobre sí mismo:** construir identidad, autoconocimiento y autorregulación emocional.
- **Aprendizaje por proyectos:** enfrentarse a retos, gestionar información, aprender valores y desarrollar habilidades transversales.
- **Deliberación moral:** usar dilemas y debates para fomentar la argumentación, el diálogo crítico y la ética.
- **Aprendizaje-servicio:** combinar aprendizaje y servicio a la comunidad, como participación en biblioteca, responsabilidades de aula o proyectos comunitarios.

6.3 Modelo de investigación: Kath Murdoch (1998)

El proyecto incorpora el **modelo de investigación de Kath Murdoch**, que guía al alumnado desde la **curiosidad inicial hasta la acción responsable**, estructurado en seis etapas:

1. **Sintonizarse:** identificar conocimientos previos, plantear preguntas, valorar la importancia personal del tema y explorar emociones asociadas.
2. **Descubrimiento:** localizar y seleccionar recursos confiables para responder preguntas y garantizar el éxito del aprendizaje.
3. **Organización:** analizar lo aprendido, identificar preguntas resueltas y nuevas interrogantes, y reflexionar sobre cambios en ideas o emociones.
4. **Profundización:** ampliar conocimientos, buscar recursos adicionales y profundizar en aspectos clave.
5. **Sacar conclusiones:** sintetizar aprendizajes, evaluar sentimientos y decidir cómo comunicar los resultados.

6. **Actuar:** aplicar lo aprendido mediante acciones concretas en la escuela, la familia o la comunidad, planificando recursos, pasos y evaluación de resultados.

Este modelo **fomenta la autonomía, la creatividad, el pensamiento crítico, la investigación, la reflexión ética y la acción responsable**, conectando el aprendizaje con la vida real y con la participación activa del alumnado.

7. INCORPORACIÓN EN LAS PROGRAMACIONES DIDÁCTICAS

1º E.P

OBJETIVO	COMPETENCIA RELACIONADA	HABILIDADES / CONTENIDOS	ACTUACIONES Y ESTRATEGIAS
Desarrollar atención y concentración durante la observación de obras de arte.	Conciencia y expresiones culturales; Personal, social y aprender a aprender	Atención sostenida, escucha activa, observación detallada	Juegos de observación en el museo escolar, describir detalles de cuadros o esculturas, dinámicas de escucha activa durante explicaciones y presentaciones.
Potenciar lenguaje oral y expresión escrita para comunicar ideas sobre arte.	Comunicación lingüística	Expresión oral coherente, narración, descripción, vocabulario	Narrar historias a partir de obras del museo, debates sobre sensaciones o interpretaciones, escritura de descripciones, reseñas o carteles para exponer en el aula.
Fomentar apreciación del patrimonio cultural y artístico del centro.	Conciencia y expresiones culturales	Conocimiento de obras, artistas, estilos; valoración estética	Talleres de pintura, escultura y collage inspirados en obras del museo, dramatización de escenas históricas o artísticas, creación de mini-exposiciones grupales.
Potenciar cooperación, respeto y empatía en actividades culturales.	Competencia social y cívica	Trabajo en equipo, resolución de conflictos, normas de convivencia	Organización colectiva de exposiciones, juegos de roles, dinámicas de mediación, actividades de aprendizaje-servicio relacionadas con el museo.
Desarrollar comprensión lectora vinculada a contenidos culturales.	Comunicación lingüística	Lectura comprensiva, identificación de información, vocabulario	Lectura de textos breves sobre artistas, obras o movimientos, elaboración de comentarios y preguntas, interpretación de carteles y materiales del museo.
Introducir conceptos matemáticos básicos relacionados con arte.	Competencia matemática	Conteo, comparación, patrones, simetría, proporciones	Contar y clasificar elementos del museo, identificar tamaños y formas, crear patrones o composiciones artísticas siguiendo criterios matemáticos simples.
Promover conciencia corporal y expresión no verbal.	Personal, social y aprender a aprender;		

2º EDUCACIÓN PRIMARIA

Objetivo	Competencia relacionada	Habilidades / Contenidos	Actuaciones y estrategias
Desarrollar atención, memoria y razonamiento.	Personal, social y aprender a aprender	Atención sostenida, secuencias, memoria de trabajo, lógica	Juegos de programación por pasos, retos de construcción y planificación de movimientos de robots; seguimiento de instrucciones secuenciales; actividades de observación de patrones y causa-efecto.
Fomentar creatividad y pensamiento lógico.	Competencia matemática; Personal, social y aprender a aprender	Resolución de problemas, experimentación, creatividad	Diseñar y construir robots con materiales manipulativos; planificar trayectorias o soluciones a retos planteados; generar ideas alternativas para mejorar el diseño o la función del robot.
Potenciar expresión oral y escrita.	Comunicación lingüística	Narración, descripción, vocabulario técnico básico	Explicar oralmente estrategias de programación; escribir pequeñas instrucciones, pasos o diarios de trabajo; elaboración de mini-informes sobre proyectos y aprendizajes.
Aplicar conceptos matemáticos básicos.	Competencia matemática	Conteo, secuencias, patrones, medidas, orientación espacial	Calcular pasos, distancias y direcciones; crear patrones o rutas para robots; resolver problemas prácticos vinculados al movimiento y funcionalidad del robot.
Fomentar cooperación y trabajo en equipo.	Competencia social y cívica	Colaboración, empatía, toma de decisiones, respeto	Actividades en grupo para diseñar, construir y programar robots; debates sobre estrategias; roles cooperativos en cada fase del proyecto.
Promover investigación y pensamiento crítico.	Personal, social y aprender a aprender	Observación, planificación, análisis, síntesis	Experimentar con diferentes soluciones; registrar resultados; reflexionar sobre errores y mejoras; compartir conclusiones con el grupo.
Introducir uso responsable de la tecnología.	Competencia digital; Personal, social y aprender a aprender	Uso seguro de dispositivos, normas de convivencia digital	Normas de seguridad y respeto al usar materiales tecnológicos; reflexión sobre cómo la robótica ayuda a resolver problemas y a colaborar.

3ºE.P

Objetivo	Competencia relacionada	Habilidades / Contenidos	Actuaciones y estrategias
Desarrollar atención y concentración en situaciones de aprendizaje vinculadas al museo.	Personal, social y aprender a aprender	Atención sostenida, focalización, memoria de trabajo	Juegos de observación de obras; secuencias de actividades en el museo; ejercicios de memoria visual y auditiva; actividades de seguimiento de instrucciones complejas.
Mejorar memoria y razonamiento aplicados a contextos culturales y matemáticos.	Competencia matemática; Personal, social y aprender a aprender	Memoria secuencial, lógica, resolución de problemas sencillos	Resolver problemas de conteo, patrones, proporciones en obras del museo; actividades de clasificación y ordenación de objetos artísticos; juegos de secuencias y lógica visual.
Fomentar la escucha activa y la comunicación oral .	Comunicación lingüística; Personal, social y aprender a aprender	Comprensión auditiva, expresión oral, vocabulario	Debates y discusiones sobre obras de arte; narración oral de experiencias en el museo; dramatización de escenas o historias culturales; actividades de intercambio y retroalimentación entre pares.
Consolidar la comprensión lectora y la expresión escrita .	Comunicación lingüística	Lectura comprensiva, redacción de textos descriptivos y narrativos	Lectura de textos breves sobre artistas y obras; escritura de reseñas, diarios de visita o relatos inspirados en el museo; corrección colaborativa y autoevaluación.
Potenciar la matemática aplicada a contextos culturales .	Competencia matemática	Conteo, cálculo, patrones, simetría, comparación	Actividades prácticas de cálculo y medidas con obras del museo; creación de composiciones artísticas siguiendo patrones o simetría; resolución de problemas cotidianos relacionados con el arte.
Desarrollar cooperación, respeto y ciudadanía activa .	Competencia social y cívica	Trabajo en equipo, empatía, normas de convivencia	Organización de exposiciones grupales; actividades de mediación; proyectos de aprendizaje-servicio vinculados al museo; actividades de debate y toma de decisiones colectivas.
Fomentar investigación y pensamiento crítico .	Conciencia y expresiones culturales; Personal y social	Búsqueda de información, análisis, síntesis	Proyectos de investigación sobre artistas o estilos; recopilación de información en libros o recursos digitales; presentación de hallazgos al grupo; reflexión crítica sobre las obras y procesos.
Promover conciencia corporal y expresión no verbal .	Personal, social y aprender a aprender; Conciencia cultural	Postura, gestos, coordinación, expresión corporal	Dramatización de obras de arte; actividades de expresión corporal para comunicar emociones; ejercicios de respiración y postura durante lectura y narración.

4.º de Primaria: Área transversal

Objetivo	Competencia relacionada	Habilidades / Contenidos	Actuaciones y estrategias
Potenciar expresión escrita avanzada en contextos culturales.	Comunicación lingüística	Redacción de textos descriptivos, narrativos y argumentativos; coherencia, cohesión, vocabulario	Ensayos cortos sobre obras; diarios de observación; catálogos o guías del museo; intercambio de textos y corrección entre pares.
Aplicar matemáticas en contextos culturales complejos.	Competencia matemática	Cálculo, resolución de problemas, proporciones, simetría, análisis de datos	Resolución de problemas relacionados con medidas y proporciones de obras; representación y análisis de datos; composiciones artísticas integrando geometría y patrones.
Mejorar expresión oral argumentativa y presentación de proyectos.	Comunicación lingüística; Competencia social y cívica	Debate, exposición oral, argumentación, uso de recursos visuales	Presentaciones individuales y grupales; debates sobre interpretaciones artísticas; exposición de proyectos de investigación y creación artística.
Profundizar en apreciación y análisis crítico de arte y cultura.	Conciencia y expresiones culturales	Observación crítica, comparación, contextualización histórica	Análisis de obras por estilos, épocas o autores; comparación de obras propias con las del museo; reflexión crítica sobre creaciones artísticas.
Desarrollar trabajo colaborativo y ciudadanía responsable.	Competencia social y cívica	Cooperación, liderazgo, toma de decisiones, respeto	Proyectos grupales de exposición; mediación de conflictos; organización de actividades culturales y aprendizaje-servicio.
Consolidar investigación autónoma y pensamiento crítico.	Personal, social y aprender a aprender	Planificación, búsqueda de información, síntesis y presentación	Investigaciones sobre artistas, estilos o movimientos; recopilación de información de diversas fuentes; elaboración de informes y presentación de conclusiones.

5º EDUCACIÓN PRIMARIA

Objetivo	Competencia relacionada	Habilidades / Contenidos	Actuaciones y estrategias
Resolver problemas matemáticos, con énfasis en problemas espaciales.	Competencia matemática	Razonamiento lógico, orientación espacial, visualización, cálculo	Resolver problemas de ubicación, proporciones y medidas de espacios del museo; diseñar planos o distribuciones de exposiciones; actividades de construcción de maquetas; ejercicios de geometría y simetría aplicados a obras y espacios.
Expresar oralmente y por escrito estrategias y resultados.	Comunicación lingüística	Redacción de procedimientos, explicación oral, vocabulario técnico	Explicación oral de estrategias de resolución; escritura de pasos y soluciones; elaboración de informes sobre proyectos de matemáticas y espacio; debates y presentaciones grupales.
Aplicar matemáticas en contextos significativos.	Competencia matemática	Medidas, proporcionalidad, patrones, geometría	Proyectos de diseño y decoración de espacios del museo escolar; cálculo de áreas y volúmenes; creación de patrones y análisis de proporciones en obras de arte.
Desarrollar habilidades cognitivas: atención, memoria, razonamiento.	Personal, social y aprender a aprender	Atención sostenida, memoria de trabajo, planificación, pensamiento crítico	Juegos de observación y secuencias; resolución de problemas por etapas; planificación y justificación de decisiones; registro y análisis de resultados.
Integrar creatividad e investigación.	Conciencia y expresiones culturales; Personal y social	Innovación, experimentación, búsqueda de soluciones	Creación de diseños artísticos con criterios matemáticos; investigación sobre artistas y geometría en obras; propuestas de mejora de espacios y presentaciones.
Fomentar cooperación y ciudadanía responsable.	Competencia social y cívica	Trabajo en equipo, empatía, liderazgo, normas de convivencia	Proyectos grupales de diseño de exposiciones o maquetas; roles cooperativos en resolución de problemas; mediación y consenso en decisiones de grupo.
Desarrollar competencia digital.	Competencia digital	Búsqueda de información, representación gráfica, uso de TIC	Uso de programas o aplicaciones para crear planos, mapas o presentaciones; búsqueda de información sobre artistas, medidas y proporciones; documentación de proyectos digitales.
Promover apreciación cultural y artística.	Conciencia y expresiones culturales	Observación, análisis crítico, interpretación	Análisis de proporciones y geometría en obras del museo; valoración estética y funcional de espacios; reflexión sobre la relación entre matemáticas y arte.

6º EDUCACIÓN PRIMARIA

Objetivo	Competencia relacionada	Habilidades / Contenidos	Actuaciones y estrategias
Potenciar expresión escrita avanzada.	Comunicación lingüística	Redacción narrativa, descriptiva y argumentativa; coherencia, cohesión, vocabulario rico y específico	Elaborar ensayos sobre obras y artistas; redacción de críticas, guías de exposiciones o diarios de visita; creación de historias inspiradas en obras del museo; revisión y mejora de textos de manera colaborativa.
Resolver problemas matemáticos aplicados al museo.	Competencia matemática	Cálculo, geometría, proporciones, análisis de datos, resolución de problemas	Resolver problemas de medidas, proporciones y distribución de espacios en el museo; diseñar maquetas; aplicar geometría y simetría para organizar exposiciones o representar obras.
Desarrollar habilidades cognitivas.	Personal, social y aprender a aprender	Atención, memoria, razonamiento, planificación, pensamiento crítico	Secuencias de actividades de análisis de obras; resolución de problemas por etapas; reflexión sobre estrategias y resultados; actividades de memoria visual y auditiva.
Integrar investigación y análisis crítico.	Conciencia y expresiones culturales; Personal y social	Búsqueda de información, síntesis, reflexión, creatividad	Investigación sobre artistas, estilos o movimientos; comparación de obras; análisis crítico de proporciones, técnicas y contextos históricos; propuestas de mejora de proyectos artísticos.
Fomentar cooperación y ciudadanía activa.	Competencia social y cívica	Trabajo en equipo, empatía, liderazgo, toma de decisiones	Proyectos grupales de exposición; debate y mediación en decisiones del grupo; aprendizaje-servicio relacionado con la organización de actividades culturales.
Aplicar competencia digital.	Competencia digital	Investigación online, organización de información, creación de presentaciones	Creación de presentaciones digitales; búsqueda de información sobre artistas y técnicas; uso de herramientas TIC para diseñar planos, catálogos o guías del museo.
Desarrollar conciencia cultural y apreciación artística.	Conciencia y expresiones culturales	Observación, análisis crítico, interpretación, valoración estética	Análisis de obras y exposiciones; reflexión sobre relación entre arte, historia y matemáticas; elaboración de críticas, guías y recomendaciones culturales.

8. ASPECTOS ORGANIZATIVOS.

8.1 Aspectos generales

De acuerdo con el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, los elementos transversales como la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, la creatividad, el espíritu científico y el emprendimiento se trabajan en todas las áreas, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de ellas.

En nuestro colegio bilingüe, **la lengua y la cultura francesa** forman un eje fundamental del aprendizaje. La exposición a textos, obras y referencias culturales francófonas permite al alumnado desarrollar la competencia lingüística en francés, comprender contextos culturales diversos y enriquecer su mirada artística y estética, especialmente en relación con los **proyectos del museo escolar**, donde el arte y la creatividad son protagonistas.

Los elementos transversales no se programan como contenidos aislados, sino que se integran en todas las actuaciones educativas: organización del aula, selección de lecturas y materiales, planificación de secuencias didácticas, agrupamiento del alumnado y estrategias que fomenten la **colaboración, el protagonismo del alumnado y la creatividad**.

Nuestro enfoque se basa en la **diversificación de contenidos y estrategias**, abordando los aprendizajes desde distintos ángulos y fomentando que los alumnos desarrollen **competencias, destrezas y actitudes**. Se aplican metodologías innovadoras como el **aprendizaje colaborativo, el trabajo por proyectos, la gamificación y la flipped classroom**, que permiten desarrollar de manera integral las **inteligencias múltiples**.

El aprendizaje activo y contextualizado es central: aprender haciendo, en **situaciones reales y significativas**, permite que los conocimientos se apliquen a problemas, situaciones y contextos futuros. Además, integramos las **TIC** como herramienta para la adquisición, comunicación y exposición de conocimientos, favoreciendo la **competencia digital** y el manejo de múltiples lenguajes y soportes.

Todo ello se abordará desde:

- La coordinación con el **Plan Lector**.
- Desarrollo de las **inteligencias múltiples**.
- Potenciación de la **competencia comunicativa**: hablar, escuchar, leer y escribir, en español y francés.
- Desarrollo de la **competencia matemática**, especialmente resolución de problemas y comprensión de problemas aplicados.
- Desarrollo de la **competencia personal, social y emprendedora**, fomentando la inteligencia emocional y la cooperación.
- Integración de la **comunicación audiovisual y digital**.
- Fomento de la **creatividad, espíritu científico y expresión artística**, conectando con la riqueza cultural de los museos y la cultura francófona.

- Uso de **las artes visuales** como hilo conductor para el aprendizaje transversal y creativo.

8.2 Aspectos metodológicos: técnicas

Las técnicas utilizadas para desarrollar las sesiones incluyen:

- Dramatizaciones, escenificaciones y role-playing.
- Trabajo en pequeños grupos de discusión y debate.
- Uso de **artes plásticas** como recurso didáctico.
- Brainstorming o torbellino de ideas.
- Reflexión individual y colectiva.
- Modelado, entrenamiento en resolución de problemas y reestructuración cognitiva.

Estas estrategias permiten desarrollar las **inteligencias múltiples**:

- **Inteligencia emocional**: reconocer y expresar emociones propias y ajenas.
- **Inteligencia lingüística**: comprensión lectora y expresión escrita, en español y francés.
- **Inteligencia musical**: musicalización de textos y poesías, creación de canciones y raps relacionados con proyectos.
- **Inteligencia lógico-matemática**: análisis de métricas, proporciones y resolución de problemas.
- **Inteligencia corporal-kinestésica**: comunicación no verbal, dramatización y coreografía en performances o recitales.
- **Inteligencia intrapersonal**: reflexión sobre vivencias y emociones, escritura de poesías y diarios personales.
- **Inteligencia interpersonal**: trabajo cooperativo en proyectos, recitales y escritos colectivos.
- **Inteligencia artística**: creación de murales, carteles, presentaciones y diseños relacionados con proyectos del museo y la cultura francófona.

8.3 Estrategias de integración transversal

- Integración de **contenidos culturales y artísticos** del museo escolar en todas las áreas.
- Incorporación de la **lengua y cultura francesa** en lecturas, narraciones, dramatizaciones y proyectos creativos.
- Desarrollo de **competencias básicas**: comunicación lingüística, matemática, digital, personal-social y cultural.
- Promoción del **trabajo colaborativo, la investigación y la creatividad**.
- Aprendizaje contextualizado: aplicar conocimientos a **problemas y situaciones reales** del entorno escolar y cultural.

8.4 Espacios y materiales

- **Espacios disponibles**: gimnasio, patio, aulas, biblioteca, espacios del museo escolar y otros entornos del centro.
- **Materiales fungibles y recursos necesarios** para cada sesión y bloque.

- **Materiales didácticos:** textos impresos y digitales, recursos audiovisuales, TIC, instrumentos musicales, materiales plásticos y recursos artísticos diversos.
- **Recursos específicos:** obras de arte, materiales para dramatización, creación artística, murales, carteles, presentaciones digitales y guías del museo.

9. EVALUACIÓN

9.1 Objetivos de la evaluación

1. Valorar el **nivel de adquisición de competencias básicas:** lingüística (español y francés), matemática, digital, personal-social, cultural y artística.
2. Comprobar la **capacidad del alumnado para aplicar conocimientos en contextos significativos**, especialmente en los proyectos del museo, robótica o resolución de problemas.
3. Analizar el **desarrollo de habilidades cognitivas:** atención, memoria, razonamiento, planificación, observación y creatividad.
4. Evaluar la **participación, cooperación y responsabilidad** en actividades grupales y proyectos colaborativos.
5. Determinar el **progreso en la expresión oral y escrita**, tanto en español como en francés, incluyendo comunicación artística y argumentativa.
6. Valorar la **capacidad de investigar, reflexionar y tomar decisiones fundamentadas**.

9.2 Instrumentos y técnicas de evaluación

Se empleará una combinación de **instrumentos cualitativos y cuantitativos**, adaptados a la diversidad del alumnado y al enfoque transversal:

- **Observación directa:** seguimiento de la participación, la atención, la interacción y la cooperación en actividades individuales y grupales.
- **Portafolios o cuadernos de proyectos:** recopilación de trabajos escritos, creativos y de investigación, incluyendo producciones en español y francés, bocetos, planos, maquetas y materiales digitales.
- **Autoevaluación y coevaluación:** el alumnado reflexiona sobre sus logros, dificultades y áreas de mejora, promoviendo la **metacognición y la responsabilidad sobre su propio aprendizaje**.
- **Registros anecdóticos y diarios de clase:** apuntes de observación de conductas, actitudes, avances en habilidades cognitivas y participación en proyectos.
- **Presentaciones y exposiciones:** valorando la capacidad de comunicar y argumentar resultados de proyectos del museo, problemas matemáticos o trabajos creativos, tanto de forma oral como escrita.

Tabla de indicadores para evaluar la materia transversal. Está diseñada para valorar la viabilidad, idoneidad, adecuación, coherencia, suficiencia e impacto en el centro.

Indicador	Nivel Alto	Nivel Medio	Nivel Bajo	Evidencias
Viabilidad	Objetivos realistas y alcanzables; planificación efectiva; recursos suficientes; posibles dificultades previstas y resueltas.	Objetivos parcialmente realistas; planificación con algunas limitaciones; recursos adecuados; dificultades previsibles sin solución clara.	Objetivos poco realistas; planificación inadecuada; recursos insuficientes; dificultades no previstas ni solucionables.	Cronograma, planificación de actividades, lista de recursos, plan de contingencia.
Idoneidad	Contenidos, actividades y recursos totalmente adecuados al nivel del alumnado; integración de bilingüismo y enfoque artístico coherente.	Contenidos y actividades parcialmente adecuados; integración limitada de bilingüismo o arte.	Contenidos, actividades o recursos poco adecuados; bilingüismo y arte no integrados.	Guías didácticas, ejemplos de actividades, materiales seleccionados, referencias al currículo.
Adecuación	Metodología apropiada y coherente; recursos y materiales suficientes; actividades adaptables a diversidad; objetivos y estrategias alineados.	Metodología parcialmente adecuada; recursos suficientes; adaptabilidad limitada; algunas desalineaciones entre objetivos y estrategias.	Metodología inapropiada; recursos insuficientes; actividades rígidas; objetivos y estrategias desalineados.	Secuencias didácticas, planes de aula, registros de adaptación de actividades.
Coherencia	Alineación completa entre objetivos, competencias y actividades; hilo conductor lógico; evaluación coherente; integración transversal efectiva.	Alineación parcial; hilo conductor poco claro; evaluación medianamente coherente; integración transversal limitada.	Falta de alineación; hilo conductor ausente; evaluación desconectada; integración transversal inexistente.	Mapas de planificación, rúbricas, secuencias de aprendizaje, ejemplos de proyectos y actividades.
Suficiencia	Número y calidad de actividades suficientes; recursos, tiempos y espacios adecuados; oportunidades completas para desarrollar competencias y habilidades; evaluación suficiente.	Actividades y recursos medianamente suficientes; algunas competencias o habilidades no desarrolladas; evaluación limitada.	Actividades, recursos y tiempos insuficientes; competencias y habilidades no abordadas; evaluación escasa o incompleta.	Programación de actividades, listas de materiales, registros de evaluación, proyectos completados.
Impacto y pertinencia	Alta motivación y participación del alumnado; implicación docente y comunitaria; enfoque cultural, artístico y bilingüe totalmente pertinente.	Motivación y participación moderadas; implicación parcial; enfoque cultural o bilingüe parcialmente pertinente.	Baja motivación y participación; poca implicación; enfoque cultural o bilingüe no pertinente.	Observaciones de aula, encuestas de satisfacción, portafolios del alumnado, evidencias de proyectos y exposiciones.