DEFENSA PROGRAMACIÓN		P.
¿Qué?	- Esta programación es un instrumento de previsión curricular específica al área de música para un grupo concreto durante un curso escolar. - Ahorro de tiempo y seguridad.	
¿De dónde partimos?		
1.4. Base legal.	• Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre. • Currículo: Orden de 16 de junio de 2014, Resolución de 12 de Abril de 2016, • Evaluación: Orden de 21 de diciembre de 2015, • Funcionamiento: Orden de 26 de junio de 2014, • Inclusión: Decreto 188/2017, Orden ECD/1005/2018, • Los documentos de centro.	
2. Contextualización.	- 3ª, Pueblo Teruel. 1Vía, curso 2021-2022 - Aula de música. Amplia. Sillas, 5 mesas apartadas. - Materiales. Int. Peq. Perc. Láminas, otros int. Mater. didac. - Materiales del profesor.	
3. Características de etapa, área o materia.	- 3.2. Características de área de música de los alumnos de tercero. - 3.3. Características de los alumnos del grupo-clase - 16 a. problemas visuales. Niños música. Internet ordenador en casa.	
1.3. Filosofía de la programación. - YO-	- Cursos. Experiencia. - Alumnos protas. Lenguaje comunicativo. Gamificación. cole audicole. Materiales. ABP. - Dalcroze	
9. Diseño de la evaluación inicial y consecuencias de sus resultados.	9.1. Conocimientos previos. 9.2. Diseño de la evaluación inicial 9.3. Resultados y consecuencias - patrón rítmico a través de la percusión corporal y la voz y no se acuerdan de los nombre y timbre de algunos instrumentos trabajados en curso anterior. - Se trabajará el pulso y los instrumentos musicales.	
¿Qué tenemos que tener? Elementos currículo. Prácticamente esos.		
4. Objetivos	4.1. Objetivos generales de la etapa de Educación Primaria. j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales. 4.2. Objetivos generales del área de Educación Artística (música). Obj.EA11. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, combinando e integrando diferentes técnicas con una actitud responsable, asumiendo distintas funciones, demostrando una actitud de iniciativa personal y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio. 4.3. Objetivos de aprendizaje de 3º de Educación Primaria y su relación con las competencias clave. Los objetivos de aprendizaje de 3º de Primaria relacionados con las competencias clave. - Son 10 engloban todas las unidades, bloques de contenidos.	

5. Relevancia del área y su contribución a la adquisición de las competencias clave.	Metodología y competencias Todas las competencias - Aprender a aprender - Espiritu e iniciativa. - Digital.	
6. Contenidos	- Currículo de Aragón. Tres bloques de contenidos. trimestre-todos. Relación. - 6.2. Bloques de contenidos. Relación las unidades didácticas. - 6.3. Secuenciación de los contenidos trabajados en Unidades Didácticas.	
7. Organización de los criterios, estándares de aprendizaje evaluables, los contenidos y las competencias clave.	- Ceñido al curriculum. - Están todos relacionados en las diferentes tablas.	
8. Tratamiento de los elementos transversales.	competencias - Igualdad. - Igualdad educación y seguridad vial - Educación emocional	
¿Qué hago con todo esto?		
10. Metodología didáctica que se va a aplicar.	10.1. Principios metodológicos 10.2. Estrategias metodológicas de base - **El juego**: - Gamificación (audicole, directora, programa-UD 4 tip, alumnos), - cargos (Cartel, invitaciones, programa mano, presentadores) - aprendizaje basado en juegos. - **Pedagogía activa.** - ABP adaptado. - Org tiempos. Tipología actividades según 4 tipos de unidades didacticas. Flipped Classroom. - **Pensamiento y reflexión.** Autoevaluación. Esclaera metacognición. - **Agrupamientos.** 4 tipos UD- un tipo. - Aprendizaje cooperativo. +UD - Colaboración con otros miembros de la comunidad educativa. - **Espacios educativos vivos**. 10.7. Recursos didácticos y materiales Materiales profesor.	
¿Qué pasa con todo esto?		
11. Evaluación	- ¿Cuándo evaluar?. Inicial, proceso, final - ¿Qué se evalúa? proceso, resultado - ¿Quién evalúa? Auto, co, hetero. Alumnos, profe y familias. - ¿A quién se evalúa? alumno, pareja, grupo, grupo clase. 11.2. Técnicas e instrumentos de evaluación. - ¿Qué evaluar? criterios, estándares, otros especí. interpretación - ¿Cómo se evalúa? Técnicas: desempeño Inst. Interpretaciones, producciones.— De observación. Inst. Rubricas escalas de valoración. AUX. - Tabla profesor./ Cuadros material: relación otros elementos currículo - Estándares resaltar. Unidos a los contenidos. Dosier.	
	Criterios calificación 40 % al proceso TAM resultado. 11.7. Evaluación del proceso de enseñanza	
Otros puntos que no tenemos que olvidar.		

12. Atención a la diversidad.	12.1. Actuaciones generales de intervención educativa: M Activa. DUA. EI. Alumnos musica. 12.2. Actuaciones específicas de intervención educativa: **discapacidad visual: Medidas en materiales.** adaptación visual.	
13. El plan lector	Unidad didáctica 14. Fin curso.	
14. Medidas necesarias para la utilización de las TIC.	3º primaria-balanza - La información - La comunicación - La creación de contenidos. - La seguridad- La resolución de problemas. Edad/utilización.	
15. Actividades complementarias y extraescolares programadas.	- Visita escuela de música UD 2	
16. Programa de apoyo, refuerzo, recuperación, ampliación propuesto para el alumnado.	No alumno	
17 Mecanismos de revisión, evaluación y modificación de las Programaciones Didácticas en relación con resultados académicos y procesos de mejora.	- Antes. Preparación de las sesiones. - Durante. Observación y seguimiento - Después de su puesta en práctica. resultados académico Año tras año	
18. Temporalización.	- Material importantísimo. Guía profesor. - Sesiones: 28-26-19. Miércoles y viernes.	P
20. Bibliografía/ Webgrafía.	- ABP. - Neuroeducación.	
21. UD	- 14 uD- 5-5-4 - diferente temporalización según contenidos.	
Anexos	UD	
18. Conclusiones	- Una programación: - hecha para un cole y unos niños determinados. - que incluye todos los elementos del currículum conexionados. - con una metodología. activa y comunictiva, basada en el juego. ya que es para niños. - con una evaluación de todo el proceso y cada resultado por todos los miembros. - Una programación para llevar a la práctica, disfrutar y aprender.	