



**PROGRAMACIONES DE LA
MATERIA (MEDIDAS DE)
ATENCIÓN EDUCATIVA**

IES LUIS GARCÍA BERLANGA

CURSO 2022-23

ÍNDICE

. 1ºESO: ATENCIÓN EDUCATIVA.

. 3º ESO: ATENCIÓN EDUCATIVA

. 1º BACHILLERATO: MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA

MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA 1º ESO

**IES Luis García Berlanga
Curso 2022-23**

ÍNDICE:

1.- INTRODUCCIÓN.....	3
2.- OBJETIVOS.....	3
3.-COMPETENCIAS CLAVE.....	5
4.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS.....	5
5.- CONTENIDOS TRANSVERSALES	5
6.-CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR.....	5
7.-TEMPORALIZACIÓN.....	5
8.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA	6
9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS	7
10.-PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	8
11.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	8
12.- PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES.....	8
13.- PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES	8
14.- PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN	8
15.-MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	9
16.- ADAPTACIONES CURRICULARES	9
17.-ACTIVIDADES DE FOMENTO A LA LECTURA. PLAN LECTOR	9
18.-ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL	9

1.- INTRODUCCIÓN

Esta programación es un documento público, una copia del mismo se encuentra en la Secretaría del IES Luis García Berlanga de Coslada (Madrid) a disposición de toda la persona que esté interesada en consultarlo.

La programación se basa en el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria y en el Decreto 65/2022, de 20 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establecen para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

En concreto el Decreto 65/2022 en su disposición adicional primera dice que:

“Aquellos alumnos que no cursen enseñanzas de religión recibirán la debida atención educativa mediante la realización de un proyecto que será significativo y relevante. Este proyecto se planificará y programará por los centros de modo que se dirijan al desarrollo de los elementos transversales de las competencias clave y a fomentar la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. En todo caso las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar la interdisciplinariedad. Los centros docentes incluirán esta atención educativa en sus proyectos educativos de centro. Las actividades a las que se refiere este apartado en ningún caso comportarán el aprendizaje de contenidos curriculares asociados al hecho religioso ni a cualquier otra materia de la etapa.”

En este nuevo curso 2022/23 el IES Luis García Berlanga quiere proponer en 1º de la ESO , el proyecto (ABJ) Aprendizaje basado en juegos. Se trata de una metodología donde los juegos, ya creados o inventados para la ocasión, se convierten en vehículo para el desarrollo de competencias sociales y emocionales clave, donde los alumnos aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, a negociar y resolver conflictos, contribuyendo a su capacidad de autoafirmación.

El juego se convierte en una herramienta de aprendizaje donde convertir al estudiante en protagonista de su aprendizaje con el docente como guía.

2.- OBJETIVOS

De conformidad con el artículo 7 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, la Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades que permitan:

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a las demás personas, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y

grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.

f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado, la empatía y el respeto hacia los seres vivos, especialmente los animales, y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

3.-COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
- b) Competencia plurilingüe. (CP)
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. (STEM)
- d) Competencia digital (CD)
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender. (CPSAA)
- f) Competencia ciudadana. (CC)
- g) Competencia emprendedora. (CE)
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales. (CCEC)

4.-COMPETENCIAS ESPECÍFICAS. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CONTENIDOS.

Este punto no ha sido desarrollado ni en el Real Decreto 243/2022 ni en el Decreto 64/2202.

5.- CONTENIDOS TRANSVERSALES

La LOMLOE es una ley que pone el foco en difuminar las barreras entre asignaturas, para conseguir un aprendizaje no compartimentalizado, lleno de elementos transversales que atraviesan todas las disciplinas.

El proyecto irá dirigido al desarrollo de los elementos transversales de las competencias clave y a fomentar la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad. En todo caso las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar la interdisciplinariedad

Dado que la temática y contenidos de los juegos son variados, se seleccionarán los que creemos más adecuados para la obtención de contenidos transversales en la LOMLOE.

6.-CONTENIDOS NO CUBIERTOS EL CURSO ANTERIOR

No existen

7.-TEMPORALIZACIÓN

En el primer trimestre habrá aproximadamente 24 sesiones, en el segundo 22 y en el tercero otras 22.

La distribución de los distintos juegos será la siguiente:

TRIMESTRE	JUEGO	NÚMERO DE SESIONES
1	SCATTERGORIES	4
1	DIXIT	6
1	CÓDIGO SECRETO	6
1	AJEDREZ	8
2	PICTIONARY	6
2	TRIVIAL	6
2	CUBO DE RUBIK	6
2	TANGRAM	4
3	HUNDIR LA FLOTA	2
3	MONOPOLY	6
3	RUMMIKUB	4
3	VIRUS	4
3	AHORCADO	2
3	JUST ONE	4

8.- METODOLOGÍA DIDÁCTICA

El juego usado como metodología activa del aprendizaje permite trabajar una amplia variedad de contenidos proporcionando los siguientes beneficios:

1. Motiva al alumno. Una de las principales ventajas del ABJ es su capacidad para captar la atención de los alumnos, ya que les proporciona un entorno que les gusta, les divierte y les resulta muy motivador. El juego dinamiza la clase, despierta el interés previamente y lo mantiene durante todo el desarrollo, no solo por la victoria final sino también por la propia práctica lúdica.

2. Ayuda a razonar y ser autónomo. El juego plantea al alumno situaciones en las que debe reflexionar y tomar las decisiones adecuadas, solventar fallos y reponerse de las derrotas. Con este método de aprendizaje no solo estará asimilando conceptos de la asignatura o del tema en el que se centre el juego, sino que además estará desarrollando capacidades cognitivas a través del pensamiento crítico, el análisis de la realidad y la resolución de problemas.

3. Permite el aprendizaje activo. El aprendizaje ABJ da la posibilidad de ejercitar los conocimientos de manera práctica. Al aprender haciendo el alumno experimenta, practica la

prueba-error, establece relaciones entre conocimientos previos y nuevos y toma decisiones para mejorar.

4. Da al alumno el control de su aprendizaje. Mediante el juego el alumno logra un *feedback* instantáneo respecto a sus conocimientos sobre un tema o asignatura. Esto le permite ser consciente de su grado de adquisición de lo aprendido y le ayuda a descubrir en qué debe incidir y centrarse en ello.

5. Proporciona información útil al profesor. Además del resultado y la superación o no del juego, también las elecciones que hace el alumno, los problemas concretos que le surgen, los puntos en los que se falla o en los que destaca aportan muchos datos al docente para detectar fortalezas y debilidades respecto a la asignatura o comprobar el nivel de comprensión de los conocimientos. Además, permite un acercamiento mucho más profundo al alumno, en cuanto a su capacidad de razonar, resolver problemas, tomar decisiones o superar fallos.

6. Potencia la creatividad y la imaginación. El juego implica también libertad de improvisación y capacidad de imaginar soluciones a cada reto, lo que contribuye a abrir la mente del alumno y su percepción del mundo. Este beneficio se multiplica si son los propios estudiantes quienes diseñan el juego o lo modifican y mejoran con una base ya suministrada por el docente, una práctica muy recomendable para dar un paso más allá en el ABJ.

7. Fomenta las habilidades sociales. El aprendizaje basado en juegos resulta perfecto para realizarse de forma colaborativa. Con esta práctica el alumno interactúa y trabaja la educación emocional, la comunicación, el diálogo y la capacidad de liderazgo, la colaboración por un objetivo común, el autocontrol o la deportividad. Esto se traduce en un mejor clima en el aula, la cohesión entre sus miembros y la adquisición de valores.

8. Contribuye a la alfabetización digital. Si optas por usar juegos *online*, videojuegos o aplicaciones lúdicas no solo estarás aprovechando las ventajas del juego sino que, además, estarás sumando los beneficios de la aplicación de las TIC en el aula. Los alumnos afianzarán conocimientos sobre el tema central del juego y al mismo tiempo mejorarán su manejo de las nuevas tecnologías y practicarán el uso de herramientas informáticas y dispositivos digitales en un entorno seguro y pensado para el aprendizaje.

9.- MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán los distintos juegos comentados anteriormente y si es posible algunos creados por los alumnos.

10.-PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluará continuamente a lo largo del curso. El alumno es el protagonista del proceso de aprendizaje y como tal tiene que participar en él.

La observación será un instrumento de evaluación básico, así como la participación del alumno.

Se evaluarán las distintas sesiones con ayuda de una rúbrica en la que se incorporaran los porcentajes que se incluyen en el punto siguiente.

11.- CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. La nota de cada evaluación se obtendrá a través de las evaluaciones de las distintas sesiones teniendo en cuenta los porcentajes que se indican a continuación.
 - Respeto a los materiales y los compañeros. (25%)
 - Participación activa. (25%)
 - Comprensión y cumplimiento de las normas (25%)
 - Creatividad y elaboración de estrategias en los distintos juegos (25%)
2. La calificación de la evaluación final se obtendrá haciendo la media de las tres evaluaciones parciales.
3. En caso de no aprobar la asignatura el profesor propondrá al alumno algún tipo de trabajo relacionado con la asignatura para poder superar la misma.

12.- PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN DE EVALUACIONES PENDIENTES

No habrá pruebas de recuperación de evaluaciones anteriores.

13.- PLAN ESPECÍFICO DE REFUERZO PARA ALUMNOS REPETIDORES

No hay alumnos repetidores en 1º ESO con esta asignatura pendiente.

14.- PROCEDIMIENTOS PARA QUE EL ALUMNADO Y LAS FAMILIAS CONOZCAN LA PROGRAMACIÓN

En el departamento habrá una copia escrita de las programaciones de todos los cursos a disposición tanto de los alumnos como de las familias.

A principio de curso se publicará en la web del centro un resumen de los aspectos más importante de las mismas (criterios de evaluación, recuperación de pendientes...)

En cada clase se informará a todos los alumnos de los aspectos más importantes de las programaciones y se publicará en cada grupo de Google Classroom.

15.-MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se tomarán las medidas adecuadas en el caso en que fuera necesario adaptar alguno de los juegos, para alguno de los alumnos, ya sea por su dificultad o por problemas de accesibilidad.

16.- ADAPTACIONES CURRICULARES

Las características especiales de esta asignatura, en la que no hay competencias específicas ni contenidos, hacen que el uso de adaptaciones curriculares significativas sea innecesario.

17.-ACTIVIDADES DE FOMENTO A LA LECTURA. PLAN LECTOR.

Desde esta asignatura contribuimos al fomento de la lectura a través de la lectura comprensiva de las reglas de los distintos juegos.

18.-ACTIVIDADES DE FOMENTO DE LA EXPRESIÓN ORAL

Se valorará dicha expresión en el desarrollo de los distintos juegos, así como en la explicación de las reglas de los mismos de unos alumnos a otros.

Medidas de atención educativa.
Programación de la Materia de proyectos APS
3º de ESO

Índice

1. Justificación	3
2.-Competencias clave	4
3. Objetivos	5
4. Contenidos	5
5. Temporalización	7
6. Departamentos implicados	7
7. Metodología	7
8. Evaluación y calificación	8
9. Procedimientos para que el alumnado y las familias conozcan la programación.	9
10. Medidas de atención a la diversidad	9
11. Actividades complementarias	10
12. Actividades para el fomento de la lectura	10
13. Anexos	10

1. Justificación

La Educación Secundaria Obligatoria, conforme a lo establecido en el artículo 4 del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, tendrá como finalidad lograr que los alumnos adquieran los elementos básicos de la cultura, especialmente en sus aspectos humanístico, artístico, científico-tecnológico y motor; desarrollar y consolidar en ellos los hábitos de estudio y de trabajo, así como hábitos de vida saludables, preparándolos para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral y formarlos para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos.

Así mismo la normativa recoge la necesidad de potenciar el aprendizaje de carácter significativo para el desarrollo de las competencias, promoviendo la autonomía y la reflexión, así como en la aplicación de métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo

Por otra parte, la normativa establece que con el fin de fomentar el desarrollo integrado de las competencias y de sus elementos transversales, que aquellos alumnos que no cursen enseñanzas de religión **recibirán la debida atención educativa mediante la realización de un proyecto que será significativo y relevante.**

Este proyecto se centrará en el **desarrollo de los elementos transversales** de las competencias clave y **a fomentar** la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad del alumnado. Las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar la interdisciplinariedad

Este proyecto se planificará y programará por los centros y quedará recogido en la programación general anual y el proyecto educativo del centro,

Partiendo de estas premisas, la materia **planteada** para su desarrollo **en 3º de ESO** se centrará en **el desarrollo de Proyectos de Aprendizaje Servicio**

El aprendizaje-servicio plantea que la educación de calidad no puede aislarse de la vida y del entorno, ya que estos son, en sí mismos, la fuente de los aprendizajes indispensables,

Combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto bien articulado, en el que los alumnos aprenden y desarrollan competencias y contenidos transversales a la vez que trabajan en necesidades reales del centro o del entorno con la finalidad de mejorarlo.

El ApS es una metodología innovadora basada en competencias, aprendizaje por proyectos o problemas, el aprendizaje cooperativo y colaborativo, aprender a emprender, las inteligencias múltiples, la convivencia positiva, la gamificación, etc.

Tiene impacto en el desarrollo vocacional y profesional, pues amplía la conciencia de las opciones vocacionales, mejora las competencias transversales importantes para la empleabilidad y refuerza la ética del trabajo y de la profesión.

2.-Competencias clave

El APS permite desarrollo de las competencias y aprendizajes esenciales, contextualizando los aprendizajes y haciendo que adquieran sentido y funcionalidad al solucionar problemas y demandas del entorno natural y social., de manera sistemática para desarrollar un servicio a la comunidad.

Proporciona contextos en los que desarrollar los aprendizajes de competencias. Ofrece la oportunidad de desarrollar el pensamiento estratégico, a partir de un escenario real que incluye todos los componentes: análisis de la realidad, creación, planificación, desarrollo y evaluación de un proyecto. Además, es adaptable a las circunstancias de cada grupo de estudiantes, en cualquier nivel

En esta materia se desarrollarán las **competencias clave** recogidas en la normativa. Tendrán especial relevancia

- CPSAA: competencia personal, social y de aprender a aprender.
- CC: competencia ciudadana.
- CCL: competencia en comunicación lingüística
- CE: competencia emprendedora.
- CCEC: competencia en conciencia y expresión culturales.

Otras de forma específica dependiendo del APS que se desarrolle en el curso académico,

- . - CD: competencia digital.
- CP: competencia plurilingüe.
- STEM: competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

3. Objetivos

- Aprender a al solucionar problemas y demandas del entorno natural y social.
- Propiciar la aplicación de los valores a la realidad, contribuyendo una educación para la ciudadanía activa y responsable.
- Desarrollar experiencias de aprendizaje partiendo de diversas capacidades e intereses. Poniendo valor en las inteligencias múltiples.
- Ayudar a establecer relaciones positivas con uno mismo y con otras personas. Despertando el interés por la actitud comprometida y solidaria

4. Contenidos

Los proyectos APS tienen una serie de características: (Adaptado de Tapia, N. 2010):

Protagonismo activo: la actividad está protagonizada activamente por el alumnado

Servicio solidario: destinado a atender necesidades reales de una comunidad. Se planifican actividades concretas, adecuadas y acotadas a la edad y capacidades de los protagonistas, y orientadas a colaborar en la solución de problemáticas comunitarias específicas.

Aprendizajes transversales intencionadamente planificados en articulación con la actividad solidaria.

Breve resumen de los Proyectos para el curso 22-23

***Primer trimestre:** mejorar el centro

La necesidad social del entorno: Sensibilizar a la comunidad educativa sobre el cuidado y el respeto hacia los espacios comunes del instituto, fomentando el reciclado de materiales o el diseño de otros.

Promover la sensibilización medioambiental, la reducción de residuos y el reciclaje.

El servicio a la comunidad

Alumnos de 3º de ESO común de centro, realizan Un proyecto en el que se desarrollan materiales que ayuden a sensibilizar en mejorar la limpieza y estética del centro
Mediante:

Diseño de folletos informativos, carteles... Reutilizando materiales, construyen papeleras y diferentes objetos para reciclar y mejorar el aspecto y la imagen del instituto.

Campaña de sensibilización a diferentes miembros de la comunidad educativa, mediante el desarrollo de juegos, actividades y la difusión del proyecto.

Contenidos y aprendizaje

Conocimiento sobre el impacto ambiental de los residuos; habilidades comunicativas, trabajo en equipo, manejo de las TIC, desarrollo comunicativo, habilidades artísticas; compromiso social, análisis de responsabilidad.

Aprender hábitos de vida saludable y de convivencia; actitudes de responsabilidad, Autoconocimiento y relación con el grupo; trabajo en equipo y participación social.

***Segundo trimestre: Proyecto de donación de sangre**

La necesidad social del entorno: Sensibilizar a la comunidad educativa

sobre la necesidad de donar sangre al ser un elemento que no puede fabricarse.

Concienciar de los múltiples beneficios que tiene para la salud

Realizar un servicio a la comunidad de forma altruista

Alumnos de 3º de ESO común de centro, realizan un proyecto en el que se desarrollan materiales que promuevan la donación de sangre en un maratón realizado en el centro de referencia (Hospital del Henares, Coslada), mediante:

Diseño de folletos informativos, slogan, carteles, videos, cuñas de radio, etc, animando a la participación en dicho maratón a la ciudadanía mayor de 18 años.

Este proyecto podrá alargarse temporalmente durante el tercer trimestre, en función de la disponibilidad del Hospital del Henares para realizar el maratón de donación.

Contenidos y aprendizaje

Historia de las donaciones

Importancia de la donación de sangre

Tipos de sangre, ¿a quién podemos donar?

Cómo elaborar un slogan

Conocimientos básicos de biología y lingüísticos, habilidades comunicativas, trabajo en equipo, manejo de las TIC, desarrollo comunicativo, habilidades artísticas; compromiso social, análisis de responsabilidad.

Aprender hábitos de vida saludable y de convivencia; actitudes de responsabilidad, Autoconocimiento y relación con el grupo; trabajo en equipo y participación social.

****Tercer Trimestre: Proyecto de colaboración con la Universidad***

(Por determinar en colaboración con el Ayuntamiento de Coslada)

5. Temporalización

Proyectos para el curso 22-23

Primer trimestre: mejorar el centro

Segundo trimestre: Proyecto de donación de sangre

Tercer Trimestre: Proyecto de colaboración con la Universidad Complutense

6. Departamentos implicados

Los proyectos de medidas alternativas de estudio forman parte del proyecto educativo de centro y no están adscritos a ningún departamento concreto.

Durante el curso actual esta materia será impartida de forma colaborativa por:

El Departamento de Orientación 2 grupos

El Departamento de Biología y geología 1 grupo

7. Metodología

Esta materia desarrollará la metodología de proyectos con actividades en grupo y colaborativas.

Se partirá para aprender de una metodología activa y colaborativa superando la concepción individual y meramente acumulativa del conocimiento.

Se propiciará el trabajo en equipo, dialogando, reflexionando juntos, compartiendo habilidades y destrezas, contrastando puntos de vista diversos.

dentro de los principios metodológicos se propiciará cuando se considere necesario o el APS lo requiera Uso de las TIC. Y la digitalización.

Se propiciará el uso de diferentes recursos didácticos y la elaboración de materiales.

Las Pautas para el desarrollo de proyectos Aps pueden ser las siguientes:

- Nombre, participantes, destinatarios, fechas...
- Justificación del proyecto
- Necesidad de la comunidad o del entorno a la que se atiende.
- Descripción del servicio y de las tareas que contiene.
- Objetivos educativos y/o competencias que se trabajan.
- Actividades de aprendizaje.
- Recursos necesarios
- Calendario. Y temporalización.
- Difusión.
- Criterios de evaluación y calificación

8. Evaluación y calificación

Los proyectos derivados de la atención educativa a los alumnos serán evaluados y calificados, aunque no computarán a efectos de promoción y titulación, ni para calcular la nota final de la etapa.

La **evaluación del alumnado** será ´formadora y se evaluará entre otras

El desarrollo de Competencias y contenidos transversales, especialmente las referidas a la Competencia social y ciudadana. También valoraremos la Autonomía e iniciativa del alumnado y la capacidad de Aprender a aprender

Se evaluará a través de la observación La colaboración e implicación en el desarrollo tanto de aprendizaje en el aula como del servicio desarrollado.

Dentro de los criterios de calificación se evaluarán las actividades realizadas y /o los materiales diseñados por el alumnado.

La implicación activa, tanto en el trabajo en equipo como en el individualizado.

No se realizarán pruebas orales u escritas

La pérdida de la evaluación continua se ajustará a los criterios establecidos en el centro en relación a las faltas de asistencia reiteradas sin justificación-

Para el alumnado que en su caso perdiera este derecho se podrá plantear el desarrollo de un trabajo mono gráfico en relación con el aprendizaje servicio.

No se contempla la posibilidad de alumnado repetidor, dada la novedad de la asignatura y los criterios que establece la normativa vigente sobre su computación

Evaluación de los proyectos desarrollados

Se evaluará durante el desarrollo del proyecto y al finalizar el mismo, con objeto de que la memoria final de curso recoja los aspectos más relevantes de esta valoración y algunas sugerencias de mejora para el proyecto

9. Procedimientos para que el alumnado y las familias conozcan la programación.

Se informará al alumnado sobre los criterios para su evaluación y se colgará en el classroom un documento resumen.

Se informará a las familias a través del RAICES de la posibilidad de consulta de este documento.

10. Medidas de atención a la diversidad

Los proyectos APs se elaborarán teniendo en cuenta la atención a la diversidad. Se promoverá el desarrollo de las medidas adecuadas para la atención del alumnado que presente dificultades específicas de aprendizaje o necesidades educativas especiales.

Dadas las características de los proyectos y su metodología de trabajo, con carácter general no serán necesarias las adaptaciones curriculares significativas, aunque podrán realizarse cuando se considere necesario.

En el desarrollo de los proyectos se plantearán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, de evaluación y aquellas medidas que sean necesarias para adaptarse a las necesidades del alumnado

Se arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje.

En el curso actual uno de los grupos (3ºA- 3º Diversificación) incluye a 4 alumnos con necesidades educativas especiales y alumnado DEA.

En el grupo 3° C I y en el grupo 3° B/ 3° C II OJO, HAY QUE COMPLETAR ESTO, NOSOTRAS NO TENEMOS LOS DATOS

11. Actividades complementarias.

La mayoría de los proyectos APS parten de identificar las necesidades y oportunidades del entorno y de la colaboración con colectivos o entidades sociales, servicios públicos. O centros educativos entre otros.

Se podrán desarrollar actividades en las que el alumnado reciba y otras en las que el propio alumnado acuda a la entidad a realizar su servicio.

En el curso actual se concretarán en cada uno de los proyectos trimestrales las actividades complementarias que se desarrollarán.

12. Actividades para el fomento de la lectura

Para propiciar el fomento de la expresión oral y el plan lector del centro se propiciará entre otras actividades:

- ✓ La lectura de diferentes proyectos Aps y de documentación relacionada con el desarrollo de los mismos.
- ✓ La puesta en común de ideas, propuestas y el intercambio de opiniones
- ✓ La difusión de los proyectos en el propio centro y/o otras entidades.

13. Anexos

Se elaborará un resumen del proyecto con objeto de que el centro disponga en su proyecto educativo los diferentes proyectos desarrollados en cada curso académico

Se incorporarán otros anexos para ayudar al planteamiento y el desarrollo de proyectos APS en cursos posteriores

PRIMER CURSO DE BACHILLERATO
MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA

PRIMERO BACHILLERATO PROGRAMA

Índice

Contenido

1. Introducción	3
2. Objetivos	3
3. Competencias clave.	4
4. Competencias específicas, criterios de evaluación, y contenidos	4
5. Contenidos transversales	5
6. Contenidos no cubiertos el curso anterior	5
7. Temporalización	5
8. Metodología	15
8.1 Metodología e innovación	15
8.1. Uso de las TIC. Digitalización	15
9. Materiales, textos y recursos didácticos que se van a aplicar	16
10. Procedimientos e instrumentos de evaluación	16
11. Criterios de calificación	17
12. Criterios de corrección.	17
13. Procedimiento de recuperación de las evaluaciones pendientes.	17
14. Procedimientos de recuperación para los alumnos con materias pendientes de años anteriores.	17
15. Plan específico de refuerzo para alumnos repetidores.	17
16. Pruebas extraordinarias de Junio	17
17. Programación de actividades entre el periodo ordinario y el extraordinario.	18
18. Procedimiento para que alumnado y familias conozcan la programación.	18
19. Medidas de Atención a la Diversidad	18
20. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades educativas especiales	18
21. Actividades complementarias y extraescolares	18
22. Actividades de fomento de la lectura. Plan lector.	18
23. Actividades de fomento de la expresión oral.	18
24. Pérdida de evaluación continua	18
25. Examen final	19

PRIMERO BACHILLERATO Medidas de Atención Educativa

1. Introducción

Nuestro Centro se llama IES Luis García Berlanga, y esa es una de las razones por las que hemos elegido como tema y base de esta MAE el CINE, con mayúsculas.

Consideramos que el cine es una de las artes con las que los alumnos están más familiarizados dado que lo consumen en su tiempo libre, tanto asistiendo a salas de proyección, como en sus propias casas. El mundo de la imagen y lo audiovisual es un mundo con el que han crecido, y que tiene su propio lenguaje.

Además, las películas son un elemento transversal y común relacionado con todo tipo de saberes y es, además, una forma de aprendizaje atractiva, que ya son utilizadas en muchas asignaturas con distintas finalidades.

El cine, clásico o actual, es una herramienta didáctica de primer orden que se puede utilizar adaptándose a las necesidades y temáticas a trabajar

Durante el presente curso tenemos un grupo en este nivel. En dicho grupo imparte clase don **ING 5**.

2. Objetivos

Siguiendo lo establecido en el Real Decreto 243/2022, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y alumnas las capacidades que les permitan:

a) Ejercer la ciudadanía democrática, desde una perspectiva global, y adquirir una conciencia cívica responsable, inspirada por los valores de la Constitución Española, así como por los derechos humanos, que fomente la corresponsabilidad en la construcción de una sociedad justa y equitativa.

b) Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia.

c) Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades de mujeres y hombres, analizar y valorar críticamente las desigualdades existentes, así como el reconocimiento y enseñanza del papel de las mujeres en la historia e impulsar la igualdad real y la no discriminación por razón de nacimiento, sexo, origen racial o étnico, discapacidad, edad, enfermedad, religión o creencias, orientación sexual o identidad de género o cualquier otra condición o circunstancia personal o social.

d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina, como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje, y como medio de desarrollo personal.

e) Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su comunidad autónoma.

f) Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.

g) Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.

i) Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.

j) Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos. Conocer y valorar de forma crítica la contribución de la ciencia y la tecnología en el cambio de las condiciones de vida, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.

k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.

l) Desarrollar la sensibilidad artística y literaria, así como el criterio estético, como fuentes de formación y enriquecimiento cultural.

m) Utilizar la educación física y el deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Afianzar los hábitos de actividades físico-deportivas para favorecer el bienestar físico y mental, así como medio de desarrollo personal y social.

n) Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la movilidad segura y saludable.

o) Fomentar una actitud responsable y comprometida en la lucha contra el cambio climático y en la defensa del desarrollo sostenible.

3. Competencias clave.

Las competencias clave y los descriptores operativos del grado de adquisición de las mismas previsto al finalizar la etapa son las fijadas en el anexo I del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril. De conformidad con lo dispuesto en el artículo 16 del citado real decreto, las competencias clave son las siguientes:

- a) Competencia en comunicación lingüística.
- b) Competencia plurilingüe.
- c) Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- d) Competencia digital.
- e) Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- f) Competencia ciudadana.
- g) Competencia emprendedora.
- h) Competencia en conciencia y expresión culturales.

4. Competencias específicas, criterios de evaluación, y contenidos

Este punto no ha sido desarrollado ni en el Real Decreto 243/2022 ni en el Decreto 64/2202.

5. Contenidos transversales

La LOMLOE es una ley que pone el foco en difuminar las barreras entre asignaturas, para conseguir un aprendizaje no compartimentalizado, lleno de elementos transversales que atraviesan todas las disciplinas.

Los contenidos transversales complementan el currículo de las diferentes materias, pero en MAE el proceso se revierte, y el currículo de esta materia se compone básicamente por contenidos transversales. De esta forma, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, la competencia digital, el emprendimiento social y empresarial, el fomento del espíritu crítico y científico, la educación emocional y en valores, la igualdad de género y la creatividad son la base de esta MAE.

Dado que la temática y contenidos de las películas son variados, se seleccionarán las películas más adecuadas a los temas propuestos para la obtención de contenidos transversales en la LOMLOE: educación para la salud, incluida la afectivo-sexual, madurez personal, expresarse con fluidez, actitudes de respeto y compromiso, desarrollar la sensibilidad artística y estética, la educación ambiental y para el consumo, la educación vial, los derechos humanos, la cooperación entre iguales y el enriquecimiento cultural.

6. Contenidos no cubiertos el curso anterior

No existen

7. Temporalización

Habrán tres bloques temáticos de títulos de películas a trabajar:

- Cine internacional (Inherit the Wind, 12 hombres sin piedad, La Princesa Prometida, La Vida de Brian, La Diligencia, Persépolis, Pesadilla antes de Navidad, La soga, Modern Times, Juno)
- Cine español (Bienvenido Mr. Marshall, Tesis, Los Santos Inocentes, Como agua para chocolate, Mar Adentro, Volver, El club de los incomprendidos, Ágora)
- Documentales (Searching for Sugar Man, Las Hurdes:Tierra sin Pan, The Social Dilemma, El Buda explotó de vergüenza, He named me Malala).

La forma de trabajar estos bloques puede ser trimestral (un bloque cada trimestre) o no. Por ejemplo, se puede trabajar con una película de cada uno de los bloques en cada evaluación.

Esto dependerá del grupo de alumnos y del número de clases disponibles, dado que sólo disponemos de una hora semanal. Habrá que calcular el número de horas necesarias para el visionado de las películas, y el número de horas dedicados a realizar actividades sobre ellas.

A continuación, presentamos el listado de posibles películas con los contenidos transversales que se trabajarían en cada una de ellas.

Título	Temas transversales
Inherit the Wind (1960) La herencia del viento	comunicación audiovisual competencia digital fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. Tolerancia religiosa y libertad de cátedra
12 Angry Men (1957) Doce hombres sin piedad	comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.
The Princess Bride (1987) La princesa prometida	comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.
Life of Brian (1979) La vida de Brian	comunicación audiovisual competencia digital

	<p>fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>Stagecoach (1939) La diligencia</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>Persepolis (2007)</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>The Nightmare Before Christmas (1994) La pesadilla antes de Navidad</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género</p>

	<p> creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. </p>
<p> The Rope (1948) La soga </p>	<p> comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. </p>
<p> Modern Times (1936) Tiempos modernos </p>	<p> comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. </p>
<p> Juno (2007) </p>	<p> comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial </p>

	<p>fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>To Be or not To Be (1942) Ser o no ser</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>Bienvenido Mr Marshall (1953)</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>Tesis (1996)</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital</p>

	<p> emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. </p>
Los santos Inocentes (1984)	<p> comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. </p>
Como agua para chocolate (1992)	<p> comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. </p>

Mar adentro (2004)	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
Volver (2006)	<p>comprensión lectora, expresión oral y escrita comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
El club de los incomprendidos (2014)	<p>comprensión lectora, expresión oral y escrita comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad</p>

	<p>educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
Ágora (2009)	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
Mi querida señorita (1971)	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
Searching for SugarMan (2012)	comunicación audiovisual

<p>Buscando a Sugarman</p>	<p>competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>Las Hurdes, tierra sin pan (1933)</p>	<p>comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>The Social Dilemma (2020) El dilema social</p>	<p>comprensión lectora, expresión oral y escrita comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso</p>

	<p>desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>El Buda explotó de vergüenza (2007)</p>	<p>comprensión lectora, expresión oral y escrita comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural.</p>
<p>He named me Malala (2015)</p>	<p>comprensión lectora, expresión oral y escrita comunicación audiovisual competencia digital emprendimiento social y empresarial fomento del espíritu crítico y científico educación emocional y en valores igualdad de género creatividad educación para la salud, incluida la afectivo-sexual madurez personal expresarse con fluidez actitudes de respeto y compromiso desarrollar la sensibilidad artística y estética educación ambiental y para el consumo educación vial derechos humanos cooperación entre iguales enriquecimiento cultural. Malala, persecución religiosa, etc..</p>

8. Metodología

8.1 Metodología e innovación

La nueva ley educativa pretende que, en lugar de preparar a los estudiantes para competir, se les proporcionen los recursos que necesitan para vivir mejor. Para ello, en lugar de memorizar temarios, se aboga por un aprendizaje competencial, para que los alumnos integren los conocimientos de forma orgánica.

La metodología que vamos a utilizar en MAE se enfocará al trabajo por proyectos y el aprendizaje cooperativo.

No podemos involucrar a las demás asignaturas, dada las especiales características de la MAE, en la que es requisito imprescindible no estudiar ningún contenido perteneciente a ninguna otra asignatura. Por eso no realizaremos Aprendizaje Basado en Proyectos. Pero sí realizaremos proyectos con contenidos transversales.

El Aprendizaje cooperativo será utilizado en la forma de tertulia tras el visionado de la película correspondiente.

Los tres principales aspectos a trabajar en cada una de las películas serán **Temas, símbolos y valores**. Se analizará el uso de temas diverso y cómo se desarrollan, y con qué fin, en cada uno de los visionados.

Además, al ser un medio audiovisual, se analizarán:

- Las herramientas auditivas: uso del silencio, del sonido y con qué propósito, características de la banda sonora original (BSO) e instrumentos musicales utilizados, curiosidades del uso del sonido y con qué finalidad.
- Las herramientas visuales: uso de los planos, enfoque de la cámara (estática, en movimiento, mostrar y ocultar, planos cercanos o generales), uso de efectos especiales, uso del color y su significado, etc..

8.1. Uso de las TIC. Digitalización

El uso de las TIC es la base de la realización de los proyectos que se desarrollarán en esta asignatura.

Para la realización de las actividades del proyecto, se equipará al alumnado y docentes con las herramientas tecnológicas necesarias para su consecución. El alumnado y profesorado utilizarán herramientas tecnológicas y elaborarán material digital fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se tendrá muy en cuenta la importancia del desarrollo del pensamiento crítico, la alfabetización mediática y el uso adecuado, seguro, ético y responsable de la tecnología. Esto supone un elemento de aprendizaje muy relevante en esta materia ya que, aunque la digitalización es cada vez mayor en nuestro mundo y el acceso global a herramientas digitales extranjeras facilitan el acceso a la información y ofrecen múltiples posibilidades

para el aprendizaje, es imprescindible que el alumno aprenda a utilizar estas herramientas de forma segura y responsable.

Los alumnos trabajarán la competencia digital de diversas formas, por ejemplo:

- se les exigirá la realización de presentaciones con soporte digital (Power Point, Prezzi)
- se utilizarán recursos online como youtube, diccionarios online, etc...
- Se organizarán tareas de investigación y búsqueda rápida.

Durante el curso utilizaremos Google Classrooms para compartir material con los alumnos, entrega de trabajos, evaluación de tareas, etc. Para usar esta plataforma los alumnos tendrán que ser capaces de descargar materiales, subirlos, modificarlos y editarlos, así como trabajar con materiales en distinto formato (imágenes, documentos, ficheros de audio, fichero de vídeo, etc...

A dicho efecto, hemos diseñado una serie de instrucciones para la entrega de trabajos en Google Classroom:

1. No se aceptará trabajo enviado por e-mail.
2. Trabajos escritos a mano. Los trabajos se han de escanear con un programa de escaneo (por ejemplo CAMSCANNER) en un solo documento en formato PDF. El archivo PDF se renombrará de la siguiente manera: apellido. nombre. tarea

Las imágenes no estarán atravesadas, del revés, boca abajo, ni serán borrosas.

3. Trabajos en formato digital. Se trabajará con Google Documentos y Presentaciones. Si se entregan los trabajos en cualquier otro formato (por ejemplo, Word), no serán aceptados.
4. Archivos de video y audio. Los archivos de video se entregarán en formato MP4. Los archivos de audio se entregarán en formato MP3.

9. Materiales, textos y recursos didácticos que se van a aplicar

No hay libro de texto. Se utilizarán películas o documentales adecuados a los contenidos transversales que se van a trabajar, y adaptándose a los intereses del grupo. El listado de películas presentado en la sección de Temporalización podrá variarse de acuerdo con el grupo.

10. Procedimientos e instrumentos de evaluación

Se evaluará continuamente a lo largo del curso. El alumno es el protagonista del proceso de aprendizaje y como tal tiene que participar en él.

La observación será un instrumento de evaluación básico, así como la participación del alumno.

Se realizará una prueba objetiva de elección múltiple trimestralmente.

Los alumnos deberán presentar un justificante médico oficial o similar si han faltado a un examen de evaluación y desean que el profesor les repita la prueba otro día.

11. Criterios de calificación

- 20% participación en debates /coloquios
- 20% examen tipo test
- 30 % proyecto oral o presentación
- 30% proyecto escrito

El valor ponderado de cada evaluación a la hora de calcular la nota final será:

1ª Evaluación : 30 %

2ª Evaluación: 30 %

3ª Evaluación : 40%

Se considerará que se ha aprobado la asignatura si la nota final es 5 o superior.

12. Criterios de corrección.

En el examen tipo test, se valorará la corrección de la respuesta.

En cuanto a los demás ítems evaluables, se valorará el interés del alumno, su deseo de participación, la profundidad de la investigación realizada, su habilidad para expresarse en público oralmente, etc.

13. Procedimiento de recuperación de las evaluaciones pendientes.

No habrá pruebas de recuperación de evaluaciones anteriores.

14. Procedimientos de recuperación para los alumnos con materias pendientes de años anteriores.

En esta asignatura no hay alumnos con asignaturas pendientes de años anteriores.

15. Plan específico de refuerzo para alumnos repetidores.

No hay alumnos repetidores en 1º de Bachillerato.

16. Pruebas extraordinarias de Junio

Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura en la convocatoria ordinaria tendrán que realizar una prueba en la convocatoria extraordinaria de Junio.

A la espera de instrucciones de la Consejería de Educación, la prueba extraordinaria consistirá en una exposición acerca de una de las películas no visualizadas durante el curso, de una duración mínima de 10 minutos, en la que el alumno utilizará material digital como soporte (por ejemplo, una presentación de Power Point sin vídeos incluidos), en la que el alumno analizará los temas transversales que aparecen en dicha película. Los criterios de calificación serán:

Contenido: 60%

Corrección del lenguaje: 10%

Corrección del registro: 10%

Variedad de vocabulario y riqueza de expresión: 20%

La presentación será grabada en formato de audio.

17. Programación de actividades entre el periodo ordinario y el extraordinario.

Durante el periodo extraordinario de Bachillerato, en esta asignatura se continuará trabajando en el visionado de películas y su análisis.

18. Procedimiento para que alumnado y familias conozcan la programación.

La programación estará a disposición de cualquier persona que la quiera consultar en la Secretaría del Instituto, y sus puntos principales en la página web del Centro.

Además, los profesores que la impartan se asegurarán de comunicar los criterios de calificación del presente curso a los alumnos durante los primeros días de clase.

19. Medidas de Atención a la Diversidad

Las características especiales de esta asignatura, en la que no hay competencias específicas ni contenidos, hacen que las medidas de atención a la diversidad sean innecesarias.

20. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades educativas especiales

Durante el presente curso no hay alumnos NEEs en este nivel.

21. Actividades complementarias y extraescolares

Existe la posibilidad de realizar alguna actividad extraescolar en colaboración con la Filmoteca del Ayuntamiento de Coslada. Tenemos la intención de ponernos en contacto con los responsables para estudiar la posibilidad de visionar alguna película actual en algún centro cultural de Coslada.

22. Actividades de fomento de la lectura. Plan lector.

Al igual que todas las demás asignaturas, se fomentará la competencia en comunicación lingüística en esta materia, mediante la lectura de críticas cinematográficas relacionadas con las películas que se visionen.

23. Actividades de fomento de la expresión oral.

La realización de presentaciones de forma rutinaria en clase, relacionadas con los temas transversales trabajados con las películas, será una de las bases de la evaluación y calificación de la asignatura.

Asimismo, se tendrá en cuenta la participación en las tertulias para analizar el contenido de las películas.

24. Pérdida de evaluación continua

El número de faltas sin justificar que conlleva automáticamente la imposibilidad de aplicar los criterios generales de la evaluación continua, teniendo en cuenta que hay 1 periodo lectivo semanal, se describe en el siguiente cuadro

Una falta de asistencia	El profesor comunicará al alumno oralmente cuál es su situación
Dos faltas de asistencia	El profesor notificará por escrito a sus padres o tutores legales

Tres faltas de asistencia	El tutor informará por escrito al alumno y a sus padres o tutores legales, advirtiéndoles de que una nueva falta injustificada supone automáticamente la pérdida del derecho a la evaluación continua.
Cuatro faltas de asistencia	Se produce automáticamente esta pérdida, y la Jefatura de estudios, a instancias del tutor, se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

Si un alumno ha perdido el derecho a evaluación continua, su caso será revisado tras ocho semanas de clase real (no cuentan, por lo tanto, los periodos vacacionales). Si a juicio del profesor de inglés, del tutor y u de Jefatura de estudios, la asistencia a clase del alumno puede considerarse satisfactoria durante ese tiempo, dicho alumno podrá recuperar su situación en cuanto a los procedimientos de evaluación continua. Para ello tendrá que recuperar los contenidos no evaluados según los criterios del profesor correspondiente.

En casos de reincidencia, a la tercera falta injustificada, el alumno vuelve a perder su derecho a la evaluación continua, de manera ya irrecuperable durante el curso académico correspondiente. En este caso, será Jefatura de estudios, a instancias del tutor, quien se lo notifica al alumno y a sus padres o tutores legales.

El caso de una enfermedad prolongada, a pesar de suponer la pérdida de asistencia a las actividades docentes, no supone que se apliquen los límites de inasistencia descritos en la tabla anterior, siempre y cuando dichas faltas de asistencia estén justificadas.

25. Examen final

Aquellos alumnos que hayan suspendido la asignatura de forma ordinaria, o que hayan perdido el derecho a la evaluación continua, tendrán que realizar una prueba en la convocatoria final de Mayo/Junio.

A la espera de instrucciones de la Consejería de Educación, dicha prueba consistirá en una exposición acerca de una de las películas no visualizadas durante el curso, de una duración mínima de 10 minutos, en la que el alumno utilizará material digital como soporte (por ejemplo, una presentación de Power Point sin vídeos incluidos), y en la que el alumno analizará los temas transversales que aparecen en dicha película. Los criterios de calificación serán:

Contenido: 60%

Corrección del lenguaje: 10%

Corrección del registro: 10%

Variedad de vocabulario y riqueza de expresión: 20%

La presentación será grabada en formato de audio.

