



ATENCIÓN EDUCATIVA

1º ESO

IES Luis García Berlanga
Curso 2025/26

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	7
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	8
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 publico, 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 2024/25 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

La distribución de los distintos juegos será flexible, en función del número de alumnos, de los intereses de los mismos y de los juegos que estén disponibles. La siguiente tabla, podría servir como guía aproximada.

TRIMESTRE	JUEGO
1	DIXIT
1	CÓDIGO SECRETO
1	AJEDREZ
2	INTELECT
2	YENGA
2	TANGRAM
3	EL UNO
3	RUMMIKUB
3	VIRUS
3	AHORCADO

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.



ATENCIÓN EDUCATIVA

2º ESO

IES Luis García Berlanga
Curso 2025/26

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	7
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	8
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 publico, 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 2024/25 el IES Luis García Berlanga quiere proponer en 2º 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

La distribución de los distintos juegos será flexible, en función del número de alumnos, de los intereses de los mismos y de los juegos que estén disponibles. La siguiente tabla, podría servir como guía aproximada.

TRIMESTRE	JUEGO
1	DIXIT
1	CÓDIGO SECRETO
1	AJEDREZ
2	INTELECT
2	YENGA
2	TANGRAM
3	EL UNO
3	RUMMIKUB
3	VIRUS
3	AHORCADO

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 2º 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.



**ATENCIÓN EDUCATIVA
PROGRAMACIÓN DE LA
MATERIA DE PROYECTOS APS
3º Y 4º DE ESO**

CURSO 2025-26

Índice

1. Justificación	3
2. Competencias clave	4
3. Objetivos	5
4. Contenidos	5
5. Temporalización.....	11
6. Departamentos implicados	11
7. Metodología	12
8. Evaluación y calificación.....	12
9. Procedimientos para que el alumnado y las familias conozcan la programación.....	14
10. Medidas de atención a la diversidad.....	15
11. Actividades complementarias	15
12. Actividades para el fomento de la lectura	16
13. Anexos	16

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 y 4º 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. De esta manera, la materia de Atención Educativa en 3º y 4º de ESO **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.

Además, 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 el 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 una manera sistemática y con el fin de desarrollar un servicio a la comunidad.

Proporciona contextos en los que desarrollar los aprendizajes de competencias y 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.

Además, de forma específica y, dependiendo del APS que se desarrolle en el curso académico, se favorecerá el desarrollo de:

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

3. Objetivos

- Aprender a solucionar problemas y demandas del entorno natural y social.
- Propiciar la aplicación de los valores a la realidad, contribuyendo con una educación para la ciudadanía activa y responsable.
- Desarrollar experiencias de aprendizaje partiendo de diversas capacidades e intereses y poniendo en valor las inteligencias múltiples.
- Ayudar a establecer relaciones positivas con uno mismo y con otras personas, despertando el interés por una 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 25-26

3º de ESO

Primer trimestre: Mejorar el entorno físico y social.

- **La necesidad social:**
 - Sensibilizar a la comunidad educativa sobre el cuidado y el respeto tanto hacia los espacios comunes del instituto como en nuestra localidad y comunidad, fomentando el reciclado de materiales o el diseño de otros.
 - Promover la sensibilización medioambiental, la reducción de residuos y el reciclaje.
 - Promover la sensibilización hacia las necesidades de personas en situación de vulnerabilidad.
- **El servicio a la comunidad**

- o Los alumnos continuarán el proyecto iniciado en el curso 24-25 para desarrollar materiales que ayuden a sensibilizar hacia la necesidad de mejorar la limpieza y estética del centro.
- o Esto se llevará a cabo mediante:
 - ♣ Diseño de un sistema de recompensas que incluya los mercadillos solidarios y la creación de unos monitores de convivencia que van a actuar en los patios con la presencia del profesor de MAE de 3º de la ESO.
 - Para ello, el sistema de recompensas se deberá mandar a Jefatura de Estudios como un primer acercamiento al sistema que se debe emplear en el centro con los puntos acordados por los diferentes grupos y con las recompensas solicitadas por los alumnos.
 - Los monitores de convivencia recibirán una formación sobre como actuar de forma constructiva y pedagógica si observan que hay que intervenir en algún momento para sensibilizar al alumnado del centro de la importancia de estar implicados en el respeto a la limpieza, cuidado de materiales y convivencia constructiva.

Así mismo, el objetivo se amplía a nuestra localidad, participando en proyectos municipales con el mismo fin. En este sentido se ha pensado en ponernos en contacto con el Ayuntamiento de Coslada para recibir formación en “Sonrisa digna” sobre cómo trabajan los bancos de alimentos con la intención de desarrollar la campaña de recogida de alimentos en el centro. Por otro lado, si el tiempo lo permite, se intentará pedir formación sobre el proyecto solidario con “Madre coraje” para recogida de ropa.

Contenidos y aprendizaje

Conocimiento sobre el impacto ambiental de los residuos; desarrollar el carácter cívico y ciudadano con la implicación en normas de convivencia que ellos mismos desarrollan y respetan, así como conocimiento del funcionamiento de los bancos de alimentos; habilidades comunicativas, trabajo en equipo, manejo de las TIC, desarrollo comunicativo, habilidades artísticas; compromiso social, análisis de responsabilidad.

Aprender hábitos de vida saludable, solidaridad 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 o plasma

- **La necesidad social:** 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 esta acción para la salud. Realizar un servicio a la comunidad de forma altruista.

- o Realizarán un proyecto en el que se desarrollen materiales que promuevan la donación de sangre o plasma.
- o Para ello podrán realizar:
 - ♣ Diseño de folletos informativos, slogan, carteles, vídeos, cuñas de radio, etc, difundiéndolos en redes sociales y en la localidad, animando a la ciudadanía mayor de 18 años a donar.

Este proyecto podrá alargarse temporalmente durante el tercer trimestre, en función de la disponibilidad de los centros colaboradores.

Contenidos y aprendizaje

- o Historia de las donaciones.
- o Recordaremos la importancia de la donación de sangre/ plasma. Tipos de sangre, ¿a quién podemos donar?
- o Cómo deben 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: Propuestas de APS por parte del Ayuntamiento dentro de la localidad a determinar.

Se sugieren las siguientes propuestas:

- “Compartiendo paseos”. Objetivo: realizar un servicio para mejorar la soledad de los mayores. Intercambiar historias y experiencias.
- “Mi comunidad”, algún Proyecto que incluya a personas con riesgo de marginación o exclusión social o algún colectivo con que sugiera superar barreras físicas para la inclusión social. Para ello, intentaremos ponernos en contacto con asociaciones como Juan XXIII o la ONCE.

4º de ESO

Primer trimestre: APS “Hermano mayor”.

La necesidad social. Alumnado de 2º de ESO que tiene dificultades en el aprendizaje de asignaturas, la organización de su estudio o la planificación del mismo.

El servicio a la comunidad. Ayudar a alumnos de 2º de ESO en su proceso de enseñanza aprendizaje y la convivencia en el centro.

Contenidos y aprendizaje:

- Los estudiantes ven que su aprendizaje tiene una finalidad práctica y que sirve para ayudar y mejorar la vida de otros. Se sienten útiles y protagonistas, lo que mejora la motivación y la autoestima.
- Los alumnos se ponen en lugar del docente, entendiendo mejor su papel, sus obligaciones y sus responsabilidades. A través de esta experimentación se proporciona una perspectiva diferente del aula, del profesor, de los compañeros e incluso del propio centro.
- Mediante una interacción y una colaboración activas y la necesidad de tener que comunicar y explicar los conocimientos, se podrá ayudar a desarrollar las competencias comunicativas y sociales del alumnado.
- Se emplea una metodología activa en la que los estudiantes son los protagonistas, no solo de su aprendizaje, sino también de la enseñanza. El aprendizaje no es pasivo o receptivo, sino que se convierte en activo, al tener que explicarlo posteriormente a otros, por lo que el alumno suele realizar un estudio más completo, detallado y amplio de los contenidos, sin memorizar, comprendiendo para poder explicar y responder a preguntas y dudas que puedan plantearse.
- El uso de las nuevas tecnologías posibilita que los materiales que se diseñen, las explicaciones dadas o los ejercicios corregidos sean fácilmente transferibles y reutilizables.
- Afianzamos el desarrollo del pensamiento crítico: elaboran su propio material para impartirlo y compartirlo y, por lo tanto, para aprenderlo. De esta forma, los alumnos tienen que entender el contenido a explicar, discerniendo lo principal de lo secundario.

➤ Igualmente, el establecimiento de relaciones positivas a nivel vertical entre alumnos “mayores” y otros “menores” redundará en última instancia en una detección precoz de situaciones de acoso, soledad, depresión, etc., así como una acción sobre las mismas. Es en esta dimensión en la que los alumnos de 4º ESO pasan de ser “tutores de apoyo” a “hermanos mayores”.

APS “Colaboración en la campaña de recogida de productos de limpieza”.

Al igual que los alumnos de 3º, los alumnos de 4º realizarán un proyecto solidario colaborando con un centro de acogida para persona sin hogar.

Esto se llevará a cabo mediante el diseño de folletos informativos, cartels, etc, para poder llevar a cabo una campaña de sensibilización a diferentes miembros de la comunidad educativa y, posteriormente, colaborar en la recogida de productos necesarios.

APS: “Propuesta de APS con CEIP de nuestro localidad”

Desarrollar APS con alumnos de CEIP del que procede gran parte de nuestro alumnado colaborando con proyectos del alumnado de la etapa de educación infantil.

2º Trimestre: “Propuestas de APS por parte del Ayuntamiento dentro de la localidad.”

Desarrollar APS intergeneracionales o con personas con diversidad funcional:

Algunas de las propuestas pueden ser:

- “Compartiendo paseos”. Objetivo: realizar un servicio para mejorar la soledad de los mayores y de las personas con diversidad funcional. Intercambiar historias y experiencias.
- “Visitamos residencias y/o centros específicos”: Preparar alguna actividad de la que se puedan beneficiar dichos colectivos.

Tercer Trimestre: “Proyecto por determinar en colaboración con el Ayuntamiento de Coslada”.

Podrán incorporarse otras propuestas que surjan desde la Oficina de APS del Ayuntamiento de Coslada.

Los contenidos y el desarrollo de actividades se irán concretando a lo largo del curso escolar.

5. Temporalización

Proyectos para el curso 2025-26:

3º ESO

Primer trimestre: Mejorar el entorno físico y social.

Segundo trimestre: Proyecto de donación de sangre / plasma

Tercer Trimestre: Proyecto de colaboración a determinar de relación social con minorías o intergeneracional.

*** 4º ESO**

Primer trimestre: Hermano mayor, campaña alimentos, APS en CEIP.

Segundo trimestre: APS intergeneracional, diversidad funcional.

Tercer Trimestre: Proyecto de APS con el Ayuntamiento a determinar.

6. Departamentos implicados

Los proyectos de medidas de atención educativa 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 Música: 1 grupo de 3º de ESO

El Departamento de Geografía e Historia 1 grupo de 3º ESO

El Departamento de Plástica: 2 grupos de 4º de ESO

El Departamento de Orientación 1 grupo de 4º de ESO

7. Metodología

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

En la mayoría de sesiones la metodología usada será 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 el uso de las TICs cuando se considere necesario o el APS lo requiera.

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 evaluarán entre otros:

- 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 evaluarán, a través de la observación, la colaboración e implicación en el desarrollo tanto en el aprendizaje en el aula como en el 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.

Respecto de los **instrumentos de evaluación del alumnado**:

- Se realizará al menos un proyecto de APS en cada evaluación, aunque podrán simultanearse varios.
- Los alumnos llevarán a cabo actividades individuales, en pareja o grupales, tanto en el aula como en la aplicación del APS fuera de ella.
- No se realizarán pruebas orales ni escritas.

Respecto de los **criterios de corrección**, se tendrán especialmente en cuenta a la hora de evaluar al alumnado:

- la colaboración e implicación en el desarrollo tanto de aprendizaje en el aula como del servicio desarrollado.
- la participación activa en el aula: aportaciones e ideas.
- el trabajo dentro y fuera del aula en equipo e individualizado.
- la entrega de las actividades que se deban realizar en tiempo y forma.
- la autonomía e iniciativa del alumnado.
- el seguimiento de las indicaciones del profesor/a para presentar las actividades y trabajos.
- la calidad y creatividad de las actividades.

En cuanto a los **criterios de calificación**:

- La calificación de la nota global se hará siguiendo una escala de 0 a 10 puntos.
- Para calcular la nota final se tendrán en cuenta:
 - el desarrollo de las actividades de APS (40%),
 - la elaboración de los materiales indicados por el profesorado (40%),
 - el 20% restante se valorará a partir de aportaciones en equipo, implicación activa en las tareas del aula, aplicación práctica de modelos de conducta aprendidos en línea con la metodología APS (colaboración, respeto al compañero, esfuerzo, tolerancia...).

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 monográfico en relación con el aprendizaje servicio.

Si el /la alumno/a suspende una evaluación, la **recuperación** se hará mediante un trabajo o actividad relacionado con el proyecto que se haya desarrollado durante ese trimestre.

La **nota final** será la media aritmética de la nota obtenida en cada una de las tres evaluaciones. Los alumnos que no consigan una calificación positiva de esta forma tendrán la opción de realizar una prueba/trabajo final siguiendo las indicaciones del profesorado para superar la asignatura.

Los alumnos que tengan la **materia pendiente** del curso anterior podrán recuperarla aprobando la primera y la segunda evaluación del curso actual o realizando una prueba específica (según calendario fijado por jefatura de estudios)

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 y en su caso, si fuese preciso, solo serán necesarias las adaptaciones no significativas de tipo metodológico.

En el curso actual en los grupos de 3º de ESO hay:

- 3º A hay dos alumnos DEA y un alumno de altas capacidades.
- 3º C un alumno TEA y un alumno de altas capacidades.

En los grupos de 4º de ESO:

- 4º Divesificación y 4º D: incluye a 2 alumnos con necesidades educativas especiales y 3 alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo por dificultades de aprendizaje.
- 4º A y 4º B (mitad del grupo): incluye a 1 alumno con necesidades educativas especiales y 1 alumno con necesidades específicas de apoyo educativo por dificultades de aprendizaje.
- 4º C y 4º B (mitad del grupo) incluye: 1 alumno con necesidades educativas especiales y 4 alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo por dificultades de aprendizaje.

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 el servicio y otras en las que el propio alumnado acuda a la entidad a realizar su servicio.

La propia metodología de los proyectos APS incluye salidas del centro que deberán entenderse como actividades complementarias, no extraescolares y que deberán incluirse en la PGA y en el PEC al que debe incorporarse esta asignatura.

No es posible concretar anticipadamente estas actividades, ya que dependerán de la oferta de la Oficina de APS del ayuntamiento de la localidad. Se concretarán en ambos cursos y en cada uno de los proyectos trimestrales.

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 pueda incorporarlo en su proyecto educativo. Se incorporarán otros anexos para ayudar al planteamiento y desarrollo de proyectos APS en cursos posteriores.

¹
Curso
2025
2026

PROGRAMACIÓN MAE 1º BACH.

I.E.S. Luis García Berlanga Coslada



Índice

1. Introducción	3
2. Objetivos	3
3. Competencias clave.	4
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	7
8.1 Metodología e innovación	7
8.2 Uso de las TIC. Digitalización	7
9. Materiales, textos y recursos didácticos que se van a aplicar	9
10. Procedimientos e instrumentos de evaluación	9
11. Criterios de calificación	9
12. Criterios de corrección.	9
13. Procedimiento de recuperación de las evaluaciones pendientes.	9
14. Procedimientos de recuperación para los alumnos con materias pendientes de años anteriores.	10
15. Plan específico de refuerzo para alumnos repetidores.	10
16. Pruebas extraordinarias de Junio	10
17. Programación de actividades entre el periodo ordinario y el extraordinario.	10
18. Procedimiento para que alumnado y familias conozcan la programación.	10
19. Medidas de Atención a la Diversidad	10
20. Adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades educativas especiales	11
21. Actividades complementarias y extraescolares	11
22. Actividades de fomento de la lectura. Plan lector.	11
23. Actividades de fomento de la expresión oral.	11
24. Pérdida de evaluación continua	11
25. Examen final	12

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 tres grupos en este nivel. El grupo resultante de 1º C que será impartido por la profesora Ana Arranz Lázaro y los grupos de 1º A y 1º B impartido por el profesor Pablo Sainz de Robles Rueda. Ambos profesores pertenecen al Departamento de Música.

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

IES Luis García Berlanga1º Bachillerato Medidas de Atención Educativa Curso 2025-26

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 5 bloques temáticos de títulos de películas a trabajar:

- Cine internacional (Gran Torino, Cinema Paradiso, We will rock you, El violín rojo, La directora de orquesta, Cisne negro, Chaos, La vida es bella, La ola, El club de los poetas muertos, El muro, Yentl)

- Cine español (Bienvenido Mr. Marshall, La llamada, Historias del Kronen, Nadie conoce a nadie, Tesis, Los Santos Inocentes, Te doy mis ojos)
- Documentales (Calle 54, Searching for Sugar Man, Las Hurdes: Tierra sin Pan, The Social Dilemma, El Buda explotó de vergüenza, He named me Malala).
- Musicales: Los Miserables, West side story,
- Cortometrajes: Se elegirán entre una batería de cortos didácticos.

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. La elección de las películas se hará coincidir también con las distintas fechas señaladas durante el curso escolar, como por ejemplo el 25 de noviembre, día contra la violencia de género, navidad, semana santa, etcétera.

A continuación, presentamos el listado de posibles contenidos transversales que se trabajarían en ellas.

- comunicación audiovisual
- competencia digital
- fomento del espíritu crítico y científico
- emprendimiento social y empresarial
- educación emocional y en valores
- igualdad de género
- creatividad
- madurez personal
- expresarse con fluidez
- educación para la salud, incluida la afectivo-sexual
- actitudes de respeto y compromiso
- desarrollar la sensibilidad artística y estética
- educación vial

- derechos humanos
- cooperación entre iguales
- enriquecimiento cultural.
- Tolerancia religiosa y libertad de cátedra

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..

8.2 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 realizarán una serie de debates y coloquios al finalizar la proyección de cada película que nos servirán como prueba oral, así como la utilización de cuestionarios adecuados a cada película que nos servirán como prueba escrita.

Los alumnos serán designados cada semana en grupos de 2 o 3 personas para encargarse de hacer un pequeño recordatorio en la siguiente sesión del visionado de ese día. De esta manera involucraremos a lo largo del trimestre a todos los alumnos del grupo.

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

- 30% participación en debates /coloquios
- 30% pruebas escritas
- 40 % trabajo diario

El valor ponderado de cada evaluación a la hora de calcular la nota final será igual para los tres periodos del curso.

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

12. Criterios de corrección.

En el cuestionario escrito, se valorará la corrección y/o nivel de profundización 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

Debido a las características de la materia, no será necesaria una adaptación curricular significativa, aunque se llevarán a cabo ajustes metodológicos, organizativos y de evaluación para garantizar la adecuada participación del alumnado con necesidades educativas especiales.

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.