

PLANTILLA PARA LA PLANIFICACIÓN DE UN PROYECTO

1. Datos generales

Nombre y apellidos del docente o docentes	
LILIAN PÉREZ PÉREZ JOSÉ MANUEL LÓPEZ BAÑUELOS VIVIANE PEREDA MORENO LORENA RUIZ GÓMEZ BERTA BRIÑAS GARCÍA GRACIELA CABO ÁLVAREZ DANIEL GÓMEZ FERNÁNDEZ JAVIER MEDINA CARRILLO VÍCTOR ROMÁN SANZ	
Centro educativo	
IES MERINDADES DE CASTILLA	
Materia(s)	Nivel(es)
INGLÉS	1º ESO, 2º ESO, 3º ESO, 4º ESO, 1º BACH
TECNOLOGÍA	1º ESO
EDUCACIÓN PLÁSTICA	1º ESO
CULTURA CLÁSICA	2º ESO
MATEMÁTICAS	2º ESO
GEOGRAFÍA	3º ESO
EDUCACIÓN FÍSICA	3º ESO
TIC	4º ESO
LITERATURA UNIVERSAL	1º BACH
Título del proyecto	
CONAN DOYLE, DETECTIVE FICTION LITERATURE AND ITS AGE.	
Tarea encomendada (producto final). Es el producto material, tangible, que deberán realizar los alumnos (un vídeo, un tríptico, un tutorial, una maqueta...).	
Resolver un misterio y escribir un artículo sobre él en la revista/página web del centro.	

Aproximación descriptiva. Describe brevemente en qué consistirá en proyecto: motivos para realizarlo, contextualización...

Se trata de un proyecto multidisciplinar que trabaja el nacimiento de la literatura de detectives y su época. Este proyecto surge motivado por la celebración del 130 aniversario de la publicación de “The Adventures of Sherlock Holmes”, por Sir Arthur Conan Doyle en 1892. Aunque el proyecto se centra en Doyle, su vida y su obra, también se trabajan autores tales como Edgar Allan Poe o Agatha Christie.

De esta forma, cada profesor trabaja el contenido desde el punto de vista de su asignatura, unificando los contenidos de las distintas áreas a través de la literatura detectivesca y la figura de Doyle en inglés.

2. Nuestro proyecto se ajusta al marco legal vigente

OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA (extráelos del currículo)

a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, 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 la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, 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. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

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 y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma, 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 los demás, 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 de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

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

CONTENIDOS (extráelos del currículo)	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (extráelos del currículo)	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE (extráelos del currículo)
Especificados en el proyecto de cada asignatura y curso en los anexos. Los aquí especificados se refieren a la tarea final del proyecto de proyectos, correspondiente a la asignatura	Especificados en el proyecto de cada asignatura y curso en los anexos. Los aquí especificados se refieren a la tarea final del proyecto de proyectos, correspondiente a la asignatura	Especificados en el proyecto de cada asignatura y curso en los anexos. Los aquí especificados se refieren a la tarea final del proyecto de proyectos, correspondiente a la asignatura

<p>de inglés de 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO y 4º ESO.</p> <p>Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.</p> <p>Narración de acontecimientos pasados puntuales. Descripción de actividades. Aspectos socioculturales y sociolingüísticos. Léxico relativo a la educación y tiempo libre.</p>	<p>de inglés de 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO y 4º ESO.</p> <p>Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.</p> <p>Escribir, en papel o en soporte electrónico, textos breves, sencillos y de estructura clara sobre temas cotidianos o de interés personal, en un registro neutro o informal, utilizando adecuadamente los recursos básicos de cohesión, las convenciones ortográficas básicas y los signos de puntuación más comunes, con expresiones y estructuras muy sencillas y un léxico de uso muy frecuente.</p>	<p>de inglés de 1º ESO, 2º ESO, 3º ESO y 4º ESO.</p> <p>Bloque 4: Producción de textos escritos: expresión e interacción.</p> <p>3. Escribe informes muy breves en formato convencional con información sencilla sobre hechos habituales y los motivos de ciertas acciones, en el ámbito académico, describiendo de manera sencilla situaciones, personas, objetos y lugares y señalando los principales acontecimientos</p>
--	--	---

COMPETENCIAS CLAVE (señala aquellas que se trabajen en el proyecto)

- **Competencia en comunicación lingüística.**
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología**
- **Competencia digital**
- **Competencias sociales y cívicas.**
- **Conciencia y expresiones culturales**
- **Competencia para aprender a aprender.**
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**

3. Secuencia de actividades

Debido al carácter interdisciplinar de este proyecto, la secuencia de actividades realizadas en cada asignatura, así como su evaluación y calificación, se incluye en los anexos.

Para finalizar este proyecto de proyectos, los diferentes grupos se convierten en detectives para resolver un misterio: la muerte inexplicable de la asistente de conversación de inglés del centro. Para encontrar las pistas y resolver el misterio necesitarán poner en práctica los conocimientos adquiridos en los proyectos de cada asignatura. A partir de esta actividad, el alumnado escribe un artículo periodístico final en inglés, que luego cuelgan en la página web del centro, siendo este el producto final.

Secuencia de actividades:

Sesión 1. Inglés: Presentación del caso, lectura de la carta policial, investigar a los sospechosos y crear perfiles con su información. Obtención de la primera pista: imagen de un objeto relacionado con un testigo.

Sesión 2. Asignatura bilingüe 1. Resolver misterios relacionados con la asignatura que llevan a los grupos al lugar en el que muere la lectora y obtener pistas. Relacionar objetos del crimen con sospechosos. Preguntar a sospechosos sobre su testimonio.

Sesión 3. Asignatura bilingüe 2. Resolver misterios relacionados con la asignatura que llevan a los grupos a descubrir una imagen pixelada relacionada de la causa de muerte. Resolver el misterio.

Sesión 4. Inglés: Tarea final. Escribir un artículo periodístico narrando lo sucedido en el centro para su publicación en la web y revista del centro.

4. Evaluación y calificación

RÚBRICA DE CALIFICACIÓN. Incluye aquí tu rúbrica, o en otro documento si te es más sencillo.

Cada proyecto incluye su propia rúbrica. Aquí se incluye la calificación del producto final para la asignatura de inglés.

Precisión y variedad gramática	20%
Precisión y variedad léxica	20%
Ortografía y puntuación	20%
Cohesión y coherencia	20%
Competencia digital	10%
Entrega puntual	10%

OTROS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN. ¿Qué otras herramientas puedes incorporar en tu proyecto? Cítalas y, si te animas, elabóralas e inclúyelas aquí o en un documento adjunto.

PROYECTO: PROYECTO: The Raven	
MATERIA: PLASTIC, VISUAL AND AUDIOVISUAL EDUCATION	NIVEL: 1º ESO BILINGÜE
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> • Organizar el espacio visual. La composición en el plano. Uso de los elementos estructurales básicos. • Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. • Experimentación y exploración con los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.). • Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.). • Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos (papel, madera, cartón, etc.), collage, frottage, estarcido, fotomontaje. • Desarrollo de habilidades artísticas que permitan conocer y experimentar con todas las fases del proceso creativo. • Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación. 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> • El Lenguaje visual. Elementos configurativos de los lenguajes visuales: punto, línea y plano. • Las texturas. • Representación del volumen y el espacio. • Recursos para representar el espacio: Perspectiva, superposición, tamaño, contraste, definición de formas, colores y texturas. • La organización del espacio visual. • La composición en el plano. Elementos estructurales básicos. • Ritmo y modulación bidimensional. Peso visual y equilibrio. • Realización de composiciones utilizando los elementos conceptuales propios del lenguaje visual como elementos de descripción y expresión, teniendo en cuenta conceptos de equilibrio, proporción y ritmo. • Experimentación y exploración con los elementos que estructuran formas e imágenes (forma, color, textura, dimensión, etc.). • Acercamiento experimental a distintos tipos de expresión gráfico-plásticos: lápices de grafito y de color, rotuladores y témperas en distintos tipos de soportes gráfico-plásticos (papel, madera, cartón, etc.). • Descubrimiento y representación objetiva y subjetiva de las formas (posición, situación, ritmos, claroscuro, imaginación, fantasía, etc.).
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> • Conocer todos pasos que forman parte del proceso creativo y haberlos puesto en práctica durante el proyecto. 	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: <ul style="list-style-type: none"> • Realiza composiciones que transmitan emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en

<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de realizar bocetos y traducir ideas a imágenes concretas tras leer o estudiar un texto propuesto. • Identificar los elementos configuradores de la imagen y ser capaz de concretarlos en una ilustración. • Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, claroscuros). • Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas. • Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas. • Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La ténpera, los lápices de grafito y de color. El collage. 	<p>cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según las propuestas establecidas. • Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos. • Utiliza el papel como material, manipulándolo, rasgando, o plegando, creando texturas visuales y táctiles para crear composiciones, collages matéricos y figuras tridimensionales. • Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. • Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.
<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación lingüística: Se trabajará la comprensión de textos literarios, en este caso en lengua inglesa, para más tarde extraer ideas que puedan ser materializadas en imágenes. • Competencia matemática: Se trabajará mediante conceptos como la simetría, la proporción y el equilibrio visual en el trazado de formas. • Aprender a aprender: Durante el proyecto deberá llevar a cabo todas las fases implicadas en el proceso creativo. Para ello deberá buscar referencias, desechar ideas, explorar posibilidades... En definitiva, tomar decisiones y asumir estrategias extrapolables a todo proceso artístico. • Iniciativa y espíritu emprendedor: En todo el proyecto, el alumno tendrá que ir tomando decisiones personales que se concretarán en el producto final. • Conciencia y expresiones culturales: Se trabajará con textos literarios ("<i>The Raven</i>" de Edgar Allan Poe) y se tratará la técnica del collage en las vanguardias artísticas a nivel teórico- práctico. • Sociales y cívicas 	<p>AGRUPAMIENTOS:</p> <p>Primera fase: El proceso creativo concretado en la ilustración final, será realizado de forma individual por cada uno de los alumnos.</p> <p>Segunda fase: La exposición de este producto en paneles y las decisiones sobre la presentación se hará de forma colectiva: 4 grupos, uno formado por 5 alumnos y otros 3 grupos de 4 alumnos cada uno (un grupo por panel o cartulina). Los integrantes de los grupos se decidirán según la temática de sus ilustraciones.</p>

ACTIVIDADES:

El proyecto consiste en la realización de una ilustración personal, mediante la técnica del collage. Se inspirará en el poema "The Raven" de Edgar Allan Poe

ACTIVIDADES	SESIONES
Previos al proyecto se trabajaron en clase los conocimientos teóricos necesarios para contextualizar las actividades: Las texturas en el arte, el arte de las vanguardias y la invención del collage como técnica artística y una introducción sobre la figura de Edgar Allan Poe en la literatura.	1 SESIÓN
Trabajo con el poema: "The Raven" de Edgar Allan Poe. Comprensión del texto en inglés y apunte de ideas previas. Mediante dibujos rápidos y muy esquemáticos o mediante lenguaje escrito.	1 SESIÓN
Realización de bocetos basados en las ideas previamente anotadas.	2 SESIONES
Se comienza a trabajar en la ilustración final. Pasando a la lámina y a lápiz la composición del boceto seleccionado y realizando las correcciones necesarias, antes de decidir sobre las texturas de papel más adecuadas	1 SESIÓN
Realización de la ilustración mediante la técnica del collage	4 SESIONES
Montaje de las ilustraciones en paneles para ser expuestas y redacción de una pequeña reseña en inglés sobre el poema para ser también expuesta	2 SESIONES

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

CRITERIO DE CALIFICACIÓN	PORCENTAJE
Haber cumplido con todas las fases del proceso creativo desde el análisis del poema a la ilustración final.	Máximo 25%
Calidad y cantidad de ideas anotadas.	Máximo 10%
Calidad en el trabajo con los bocetos. Tener en cuenta los conceptos de proporción y equilibrio visual. Usar el boceto como herramienta efectiva en el proceso creativo.	Máximo 25%
Proceso de trabajo con el collage: elección de texturas y adecuación de las mismas para crear los efectos expresivos que se pretende conseguir. Resultado final.	Máximo 30% (Además de la calidad del resultado final, será valorado positivamente el producto personal que huya de respuestas estereotipadas y poco imaginativas).
Trabajo en la presentación, trabajo en equipo.	Máximo 10%

PROYECTO: Scottish Sports	
MATERIA: Physical Education	NIVEL: 3º ESO
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer y practicar modalidades deportivas individuales, colectivas y de adversario, mediante la aplicación de los fundamentos reglamentarios, técnicos y tácticos en situaciones de juego. - Participar, con independencia del nivel de habilidad alcanzado, en juegos y deportes (convencionales, recreativos y populares), colaborar en su organización y desarrollo, valorando los aspectos de relación que fomentan, y mostrar habilidades y actitudes sociales de tolerancia y deportividad por encima de la búsqueda desmedida del rendimiento. - Mostrar habilidades y actitudes sociales de respeto, trabajo en equipo y deportividad en la participación en actividades, juegos y deportes, independientemente de las diferencias culturales, sociales y de habilidad. 	CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"> - Empleo de las TIC para la realización de trabajos de investigación sobre aspectos de la materia. - El deporte como fenómeno sociocultural. - Los valores en el deporte y la actividad física. Aplicación práctica. - Valoración de las posibilidades lúdicas en el juego y el deporte, en particular tradicional y autóctono, para la dinamización de grupos y el disfrute personal.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <ul style="list-style-type: none"> - Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de aprendizaje, para buscar, analizar y seleccionar información relevante, elaborando documentos propios, y haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos. - Resolver situaciones motrices individuales aplicando los fundamentos técnicos y habilidades específicas, de las actividades físico-deportivas propuestas, en condiciones reales o adaptadas. - Resolver situaciones motrices de, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes. - Reconocer las posibilidades de las actividades físico-deportivas como 	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: <ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para elaborar documentos digitales propios (texto, presentaciones, imagen, video, sonido...) como resultado del proceso de búsqueda, análisis y selección de información relevante. - Mejora su nivel en la ejecución y aplicación de las acciones técnicas respecto a su nivel de partida, mostrando actitudes de esfuerzo, autoexigencia y superación.

<p>formas de inclusión social, facilitando la eliminación de obstáculos en la participación de otras personas independientemente de sus características, colaborando con los demás y aceptando sus aportaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Adapta los fundamentos técnicos y tácticos para obtener ventaja en la práctica de las actividades físico-deportivas de oposición o de colaboración-oposición propuestas. - Aplica los aspectos básicos de las técnicas y habilidades específicas, de las actividades propuestas, respetando las reglas y normas establecidas. - Describe la forma de realizar los movimientos implicados en el modelo técnico. - Muestra tolerancia y deportividad tanto en el papel de participante como de espectador. - Colabora en las actividades grupales, respetando las aportaciones de los demás y las normas establecidas y asumiendo sus responsabilidades para la consecución de los objetivos. - Respeta a los demás dentro de la labor de equipo, con independencia del nivel de destreza.
<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comunicación lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas. - Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. - Conciencia y expresiones culturales. 	<p>AGRUPAMIENTOS: Se realizarán 6 grupos de 3 alumnos y 1 grupo de 4 alumnos.</p>
<p>ACTIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparar una sesión en la cual expongan una correcta progresión para trabajar un deporte escocés (2 sesiones). - Llevar a la práctica la sesión (7 sesiones, una sesión por cada grupo). 	

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

La rúbrica de evaluación será la siguiente:

ASPECTOS A EVALUAR	1	2	3	4
Sesión (10%)	Ninguno de los apartados (calentamiento, parte principal y vuelta a la calma) está correctamente realizado	Uno de los apartados está correctamente realizado	Dos de los apartados está correctamente realizado	La totalidad de los apartados están correctamente realizados
Expresión oral (20%)	Les cuesta expresarse	Expresión entrecortada y con errores	Se expresan correctamente, pero con algunos errores	Se expresan correctamente y de forma fluida.
Vocabulario (20%)	Desconocen el vocabulario específico de la actividad física propuesta	Utilizan ligeramente el vocabulario específico de la actividad física propuesta	Utilizan en gran medida el vocabulario específico de la actividad física propuesta	Utilizan correctamente el vocabulario específico de la actividad física propuesta
Originalidad y progresión (20%)	No hay una investigación previa que permita tener variedad de ejercicios	Hay una ligera investigación previa, pero la progresión no es adecuada	La exposición y los ejercicios propuestos son originales, pero la progresión no es adecuada	La exposición y los ejercicios propuestos son originales y en correcta progresión
Participación oral (20%)	Únicamente una persona del grupo realiza la exposición oral	Únicamente dos personas del grupo realizan la exposición oral	Todos los componentes del grupo participan en la exposición oral, pero no en la misma o similar medida	Todos los componentes del grupo participan en la exposición oral en igual medida
Ocupación temporal y variedad (10%)	Los ejercicios propuestos no ocupan la totalidad de la sesión y no hay variedad	Los ejercicios propuestos ocupan la totalidad de la sesión, pero no hay variedad	Los ejercicios propuestos ocupan la totalidad de la sesión, pero hay escasa variedad	La preparación de la sesión es correcta y ocupan todo el tiempo con variedad de ejercicios

PROYECTO: DETECTIVES OF THE IES MERINDADES	
MATERIA: Inglés	NIVEL: 3º ESO
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> – Conocer e investigar a Sir Arthur Conan Doyle, su vida y obra: transformar datos en información encontrada en un teléfono móvil. – Presentar información oralmente sobre juegos y deportes escoceses con ayuda de un soporte digital. – Mejorar la comprensión escrita y expresión oral. – Desarrollar la creatividad y habilidades digitales. 	CONTENIDOS: <p>Funciones comunicativas: Descripción de cualidades físicas y abstractas de personas, lugares y actividades. Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales.</p> <p>Léxico de uso común relativo a la identificación de ocio y tiempo libre, educación y estudio.</p>
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <p>Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción. Producir textos breves en un registro neutro o informal, con un lenguaje sencillo. Pronunciar y entonar de manera clara e inteligible, aunque a veces resulte evidente el acento extranjero, o se cometan errores de pronunciación esporádicos que no interrumpen la comunicación.</p> <p>Bloque 3. Comprensión de textos escritos. Identificar la información esencial, los puntos más relevantes y detalles importantes en textos, tanto en formato impreso como en soporte digital. Reconocer léxico escrito de uso común relativo a asuntos cotidianos y a temas generales o relacionados con los propios intereses, estudios y ocupaciones, e inferir del contexto y del cotexto, con apoyo visual, los significados de palabras y expresiones de uso menos frecuente o más específico.</p>	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: <p>Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción. 1. Hace presentaciones breves y ensayadas, bien estructuradas y con apoyo visual (p. e. PowerPoint), sobre aspectos concretos de temas de su interés o relacionados con sus estudios u ocupación, y responde a preguntas breves y sencillas de los oyentes sobre el contenido de las mismas.</p> <p>Bloque 3. Comprensión de textos escritos. 6. Entiende información específica esencial en páginas Web y otros materiales de referencia o consulta claramente estructurados sobre temas relativos a materias académicas, asuntos ocupacionales, o de su interés (p. e. sobre un tema curricular, un programa informático, una ciudad, un deporte o el medio ambiente), siempre que pueda releer las secciones difíciles.</p>
COMPETENCIAS CLAVE: <p>Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales.</p>	AGRUPAMIENTOS: <p>Seis grupos de tres miembros y uno de cuatro. Los profesores de inglés y educación física han acordado los grupos que trabajarán juntos en ambas asignaturas. Si</p>

<p>Conciencia para aprender a aprender. Conciencia de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>se detectaran problemas o desequilibrios graves se intervendría.</p>
---	---

ACTIVIDADES:

Actividad de motivación: 0,5 sesión. El grupo accede a Mentimeter para proponer detectives de ficción conocidos y definir qué hace que un detective sea considerado bueno. Después, a través de una presentación de Canva y con la canción de *La pantera rosa* de fondo, se muestra y lee un cartel en el que se explica que el instituto busca al mejor equipo de detectives para investigar personas y resolver misterios. A continuación, se muestran una serie de misiones.

Actividades de conocimientos previos: 1,5 sesiones. El alumnado leerá información breve sobre Poe, Doyle y Agatha Christie. A continuación, individualmente, comenzarán la primera misión: "Investigar a un escritor de detectives de ficción". Utilizando las páginas webs recomendadas, buscan datos sobre Sir Arthur Conan Doyle y, completan la hoja de ejercicios llamada "Modern Biography", donde plasmarán la información encontrada adaptándola a esa información que podríamos encontrar hoy en día en el teléfono móvil del autor: contactos, llamadas perdidas, recordatorios, fondo de pantalla y conversaciones de WhatsApp.

Actividad 1: 3 sesiones. Ahora que ya sabemos quién es Doyle, realizamos la siguiente misión y nos centramos en su país de procedencia: Escocia. Siguiendo una webquest, en los grupos acordados entre los profesores de inglés y educación física, los alumnos buscan información sobre los diferentes deportes y juegos incluidos en los Highland Games escoceses y preparan una presentación sobre el juego o deporte que le haya sido asignado al grupo. Deberán elegir un nombre de grupo, repartirse los roles de su grupo cooperativo e ir completando la plantilla denominada "Organization and self-assessment".

Actividad 2: 1 sesión. Cada grupo presenta oralmente su trabajo incluyendo el nombre del deporte, el origen, reglas, equipos famosos, competiciones importantes y la participación de mujeres en ellas, personas famosas que practiquen el deporte o juego y una opinión personal comparando la práctica de este deporte en Escocia y España.

RECURSOS:

Ordenadores, proyector, internet, hojas de trabajo.
<https://www.canva.com/>

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

Ambas misiones, o actividades, son evaluadas a través de las siguientes rúbricas.

Mission 1: Evaluation



	Excellent 4	Good 3	Improbable 2	Unsatisfactory 0
Language <small>30%</small>	The text shows rich vocabulary and grammar. Easy to understand and attractive for the reader.	The text is simple but easy to understand.	The text is understood but with some difficulties. Simple language.	Text extremely difficult to understand or task not done.
Accuracy <small>35%</small>	All the information is correct and interesting.	Correct.	One or two facts should be revised but mainly accurate.	Mainly incorrect information.
Creativity and originality <small>20%</small>	Final result is very creative, well thought-out and original ideas. Not many students use the same ideas.	Final result is creative and relatively original ideas. A few students use them.	Final result is adequate and not very original. Many students use the same ideas.	Final result is not creative and not well-prepared.
Deadline <small>15%</small>	Submitted on time.	Submitted the same day, but late.	Submitted the next day.	Submitted later than the next day.

Rúbrica global. Proyecto final.

Presentación oral: Scottish Sports and Games

Contenido	Contenido interesante. Se responden todas las cuestiones planteadas.
Fluidez, pronunciación y habilidades de presentación	La pronunciación es apropiada y clara. Fluidez con habilidad de hablar con un ritmo natural. Contacto visual. No se lee.
Lengua: vocabulario y gramática.	Uso de vocabulario y gramática variada y rica con pocos o ningún error.
Competencia Digital	Poco texto en las diapositivas. Uso de imágenes. Presentación llamativa. Videos y/u otra información interesante vinculada a alguna palabra o imagen de la presentación.

El alumnado evaluará su trabajo personal y el proyecto realizado completando un cuestionario de Forms.



PROJECT: SPORTS AND GAMES IN SCOTLAND

ORGANIZATION AND SELF-ASSESSMENT

GROUP ORGANIZATION				
GROUP'S NAME:				
ROLES	NAME	SURNAME	GROUP	PARTS OF THE PRESENTATION EACH MEMBER RESEARCHES
SECRETARY				
SPEAKER				
SUPERVISOR				
+ COORDINATOR				

OUR DEADLINES	
TASKS	DEADLINE
RESEARCH INFORMATION	
SUMMARISE INFORMATION AND SHARE IT WITH YOUR PARTNERS	

SELF-ASSESSMENT

The objective of this template is to organize and revise you own work as a group.

	YES	NO
ORGANIZATION		
You have completed the group organization table.		
You use the suggested websites to do research.		
PRESENTATION		
The title page is visually attractive and includes the title of the presentation.		
You have included an introduction mentioning what you are going to talk about during your presentation.		
You have included the name of the sport.		
You have included the origin of the sport.		
You have included the rules or the sport/game.		
You have mentioned famous teams.		
You have mentioned important competitions or tournaments.		
You have included famous people who play that sport or traditional game.		
You include linking words and expressions during your presentation (first, next, let's move on, finally, thank you for listening...)		
You include a conclusion with the opinion of the group and a comparison with Spanish sports.		
Your presentation lasts between 6-10 minutes.		
LANGUAGE		
You use varied grammar and rich vocabulary.		
You have practised the pronunciation of difficult words.		
DIGITAL COMPETENCE		
Photos predominate over text in your slides.		
All the images have good quality.		
All the images come from a free bank of images (Pixabay, Pexels, Freepik...) or are cited correctly (including the link to the image).		
All the slides use the same font.		
You use transitions between slides, but avoid abrupt effects (sparks, spinning text...).		
The colour combination is adequate and related to the topic.		

PROYECTO: ICT - History	
MATERIA: Information and communication Technologies	NIVEL: 4º ESO
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS: Los objetivos generales de la etapa de educación secundaria obligatoria contemplados en el RD 1105/2014, del 26 de diciembre, que queremos cumplir con el desarrollo de este proyecto son los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. - Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural. 	<p>CONTENIDOS: Adquisición de imagen digital mediante periféricos de entrada. Tratamiento básico de la imagen digital. Recursos informáticos para la producción artística. Maquetación. Captura de sonido y video a partir de diferentes fuentes. Edición y montaje de audio y video para la creación de contenidos multimedia.</p>
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.</p>
<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística. • <u>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</u> • <u>Competencia digital</u> • Competencias sociales y cívicas. • Conciencia y expresiones culturales • <u>Competencia para aprender a aprender.</u> 	<p>AGRUPAMIENTOS: Se harán 3 equipos de 3 alumnos (son un total de 9). Los configurarán libremente, y también libremente se repartirán los roles y las tareas. Si se detecta desequilibrio, se intervendrá.</p>

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

ACTIVIDADES:

	DESCRIPCIÓN	Nº SESIONES
Actividad de motivación	Se proyectarán videos del canal de historia de la BBC de la época sobre la que tienen que desarrollar el video. División en equipos, y explicación de las diferentes tareas a desarrollar para realizar un vídeo sobre invenciones de la época (teléfono, cinematógrafo...) y los roles a repartir entre los miembros de un mismo equipo.	0.5
Act. conocimientos previos	Se realizará un Kahoot para recordar lo aprendido hasta el momento en material de edición, así como de algunos hitos importantes que deben aparecer en el video (todos juntos).	0.5
Actividad 1	Explicación del funcionamiento del programa de edición de video, haciendo una pequeña práctica (todos juntos).	1
Actividad 2	En los equipos ya formados, reparto de roles (investigación y guion/generación de material de audio y video/edición/montaje). Entrega de un documento, firmado por los miembros del equipo, con la temporalización de su trabajo en las 4 sesiones siguientes bien detallado.	1
Actividad 3	Trabajo en equipo/registro de incidencias.	4
Actividad 4	Exposición del trabajo realizado, incidencias, evaluación y autoevaluación.	1
RECURSOS		

Actividad de motivación:

<https://www.bbc.co.uk/iplayer/categories/history/featured>

Actividad de conocimientos previos

<https://create.kahoot.it/>

Actividades:

<https://beecut.com>

<https://timeline.knightlab.com>

AGRUPAMIENTOS. Explica cómo serán los agrupamientos (homogéneos, heterogéneos, número de miembros, criterios para configurarlos, si hay reparto de roles...

Se harán 3 equipos de 3 alumnos (son un total de 9). Los configurarás libremente, y también libremente se repartirán los roles y las tareas. Si se detecta desequilibrio, se intervendrá.

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

Rúbrica de evaluación para el producto final:

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
CONTENIDO 20%	Cubre los temas investigados con profundidad.	Incluye conocimiento básico sobre el tema. El contenido parece ser bueno.	Incluye información esencial sobre el tema, pero tiene 1-2 errores en los hechos.	El contenido es mínimo y tiene varios errores en los hechos.
ORIGINALIDAD 30%	El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas.	El producto demuestra cierta originalidad. El trabajo demuestra el uso de nuevas ideas y de perspicacia.	Usa ideas de otras personas (dándoles crédito), pero no hay casi evidencia de ideas originales.	Usa ideas de otras personas, pero no les da crédito.
VIDEOGRAFÍA- INTERÉS (30%)	Muchas tomas diferentes, efectos de sonido, transiciones, y/o uso cuidadoso del acercamiento proporcionando variedad en el vídeo.	Varias (3-4) tomas diferentes, efectos de sonido, transiciones, y/o uso cuidadoso del acercamiento proporcionando variedad en el vídeo.	Una o dos tomas diferentes, efectos de sonido, transiciones, y/o uso cuidadoso del acercamiento proporcionando variedad en el vídeo.	Poco esfuerzo fue hecho para proporcionar variedad en el vídeo.
VIDEOGRAFÍA- CALIDAD (20%)	La calidad del vídeo y el enfoque fue excelente en todas sus partes.	La calidad del vídeo y el enfoque fue excelente en la mayor parte del vídeo.	La calidad no es muy buena, pero el enfoque fue excelente en todas las partes del vídeo.	La calidad del vídeo y el enfoque no es muy bueno.

Además, cada alumno cumplimentará un formulario acerca de su trabajo individual y de cómo ha percibido el trabajo de sus compañeros para evaluar:

- Cumplimiento de las responsabilidades acordadas.
- Trabajo individual.
- Trabajo en equipo.
- Actitud.

PROYECTO: SHERLOCK HOLMES: THE REIGATE PUZZLE MODERN BIOGRAPHY	
MATERIA: Inglés	NIVEL: 1º ESO
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer e investigar a Sherlock Holmes a través de la obra Sherlock Holmes: The Reigate Puzzle. Transformar datos en información encontrada en un teléfono móvil. - Mejorar la comprensión y expresión escrita. <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. - Desarrollar la creatividad (y habilidades digitales). 	CONTENIDOS: Funciones comunicativas: <ul style="list-style-type: none"> - Descripción de cualidades físicas y abstractas de personas, lugares y actividades. - Narración de acontecimientos pasados puntuales y habituales. - Expresión del conocimiento y la certeza. - Léxico de uso común relativo a la identificación de ocio y tiempo libre, educación y estudio.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Bloque 3. Comprensión de textos escritos. <ul style="list-style-type: none"> - Identificar la información esencial, los puntos más relevantes y detalles importantes en textos, tanto en formato impreso como en soporte digital. - conocer, y utilizar para la comprensión del texto, los aspectos socioculturales y sociolingüísticos relativos a la vida cotidiana, condiciones de vida, relaciones interpersonales y convenciones sociales básicas. - Reconocer léxico escrito de uso común relativo a asuntos cotidianos y a temas generales o relacionados con los propios intereses, estudios y ocupaciones, e inferir del contexto y del cotexto, con apoyo visual, los significados de palabras y expresiones de uso menos frecuente o más específico. Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción. <ul style="list-style-type: none"> - Escribir, en papel o en soporte electrónico, textos breves, sencillos y de estructura clara sobre temas cotidianos o de interés personal, en un registro neutro o informal, utilizando adecuadamente estructuras sencillas y léxico de uso muy frecuente. - Incorporar a la producción del texto escrito los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos adquiridos. - Organizar el texto escrito de manera sencilla. 	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: Bloque 3. Comprensión de textos escritos. 6. Entiende información específica esencial en páginas Web y otros materiales de referencia o consulta claramente estructurados sobre temas relativos a materias académicas, asuntos ocupacionales, o de su interés (p. e. sobre un tema curricular, un programa informático, una ciudad, un deporte o el medio ambiente), siempre que pueda releer las secciones difíciles Bloque 4. Producción de textos escritos: expresión e interacción. 2. Escribe notas y mensajes breves (SMS, WhatsApp, chats, Twitter o Facebook) en los que se hacen breves comentarios o se dan instrucciones e indicaciones relacionadas con actividades y situaciones de la vida cotidiana y de su interés, respetando las convenciones y normas de cortesía y de la etiqueta.

<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Competencia en comunicación lingüística.</u> - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología - <u>Competencia digital</u> - <u>Competencias sociales y cívicas.</u> - <u>Conciencia y expresiones culturales</u> - <u>Competencia para aprender a aprender.</u> - <u>Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor</u> 	<p>AGRUPAMIENTOS:</p> <p>Los alumnos realizarán la actividad individualmente</p>
<p>Actividad de motivación: 1 sesión. Tras haber leído el libro de lectura “Sherlock Holmes: The Reigate Puzzle” y haber visto en la unidad 6 del libro la estructura de la biografía; los alumnos acudirán al pasillo donde se exponen los trabajos realizados por otros compañeros con una biografía moderna. Allí leerán los ejemplos de biografías sobre Sir. Arthur Conan Doyle (autor del libro) para ver cómo se hace, qué información necesitan poner, etc. Irán leyendo uno a uno los trabajos expuestos.</p> <p>Realización de su propia biografía moderna: 2 sesiones. Utilizando la información obtenida a través del libro de lectura los alumnos tendrán que completar la hoja de ejercicios llamada “Modern Biography”, donde plasmarán la información encontrada adaptándola a esa información que podríamos encontrar hoy en día en el teléfono móvil del autor: contactos (los personajes del libro), llamadas perdidas, recordatorios (cosas importantes del libro), fondo de pantalla y conversaciones de WhatsApp.</p>	
<p>EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:</p>	

Rúbrica Writing*		4	3	2	1	0
Content 20%	Very interesting information. The student made a great research	Some interesting information. Just misses some important information.	Basic and simple information about the topic.	Few information about the topic and some mistakes on it.	Wrong information or not according to the topic.	
Creativity and originality 20%	Very creative and original. Good images and originality. Different from other students.	Creative and some original ideas. Some students use them. Good images.	Adequate, but not very original. Few images. Many students with the same ideas.	Quite simple and very few images/ ideas.	Not creative and not prepared.	
Grammar and Vocabulary 20%	Writer uses rich vocabulary and grammar. No mistakes.	Writer uses wide range of vocabulary and grammar. Writer makes 1-2 errors	Writer uses some of the grammar and vocabulary. Writer makes 3-4 errors that distract the reader from the content.	Simple vocabulary and grammar. Writer makes more than 4 errors.	Writer makes lots of errors. It's very difficult to understand the information.	
Spelling 20%	Writer makes no errors in spelling that distract the reader from the content.	Writer makes 1-2 errors in spelling that distract the reader from the content.	Writer makes 3-4 errors in spelling that distract the reader from the content.	Writer makes more than 4 errors in spelling that distract the reader from the content.	Writer makes lots of errors in spelling that distract the reader from the content.	
Deadline 20%	Submitted on time	Submitted the same day, but late.	Submitted the next day	Submitted 2 days later.	Submitted later than 2 days.	

PROYECTO: Sherlock Holmes Last case	
MATERIA: Matemáticas	NIVEL: 2º ESO
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 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. 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. i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.	CONTENIDOS: Planificación del proceso de resolución de problemas: análisis de la situación, selección y relación entre los datos, selección y aplicación de las estrategias de resolución adecuadas, análisis de las soluciones y, en su caso, ampliación del problema inicial. Elección de las estrategias y procedimientos puestos en práctica: uso del lenguaje apropiado (gráfico, numérico, algebraico básico, etc.); construcción de una figura, un esquema o un diagrama; experimentación mediante el método ensayo-error; reformulación del problema, resolución de subproblemas dividiendo el problema en partes; recuento exhaustivo, comienzo por casos particulares sencillos, búsqueda de regularidades y leyes; etc. Reflexión sobre los resultados: revisión de las operaciones utilizadas, asignación de unidades a los resultados, comprobación e interpretación de las soluciones en el contexto de la situación, búsqueda de otras formas de resolución, etc. Expresión verbal y escrita en Matemáticas. Confianza en las propias capacidades para desarrollar actitudes adecuadas y afrontar las dificultades propias del trabajo científico.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 1. Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas. 4. Expresar verbalmente, de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. 6. Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos,	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 1.1. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema). 1.2. Valora la información de un enunciado y la relaciona con el número de soluciones del problema. 1.3. Realiza estimaciones y elabora conjeturas sobre los resultados de los problemas a resolver, valorando su utilidad y eficacia

<p>geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad.</p> <p>8. Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.</p> <p>9. Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas.</p> <p>10. Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras.</p>	<p>2.2. Utiliza las leyes matemáticas encontradas para realizar simulaciones y predicciones sobre los resultados esperables, valorando su eficacia e idoneidad.</p> <p>3.1. Profundiza en los problemas una vez resueltos: revisando el proceso de resolución y los pasos e ideas importantes, analizando la coherencia de la solución o buscando otras formas de resolución</p> <p>4.1. Expresa verbalmente, de forma razonada, el proceso seguido en la resolución de un problema, con el rigor y la precisión adecuada.</p> <p>5.1. Expone y defiende el proceso seguido además de las conclusiones obtenidas, utilizando distintos lenguajes: algebraico, gráfico, geométrico y estadístico- probabilístico.</p> <p>7.1. Reflexiona sobre el proceso y obtiene conclusiones sobre él y sus resultados.</p> <p>8.1. Desarrolla actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p> <p>8.2. Se plantea la resolución de retos y problemas con la precisión, esmero e interés adecuados al nivel educativo y a la dificultad de la situación.</p> <p>8.3. Distingue entre problemas y ejercicios y adopta la actitud adecuada para cada caso.</p> <p>8.4. Desarrolla actitudes de curiosidad e indagación, junto con hábitos de plantear/se preguntas y buscar respuestas adecuadas, tanto en el estudio de los conceptos como en la resolución de problemas.</p> <p>9.1. Toma decisiones en los procesos de resolución de problemas, de investigación y de matematización o de modelización, valorando las consecuencias de las mismas y su conveniencia por su sencillez y utilidad.</p> <p>10.1. Reflexiona sobre los problemas resueltos y los procesos desarrollados, valorando la potencia y sencillez de las ideas claves, aprendiendo para situaciones futuras similares.</p>
<p>COMPETENCIAS CLAVE: Competencia matemática. Competencia en comunicación lingüística. Competencias sociales y cívicas.</p>	<p>AGRUPAMIENTOS: 3 grupos de 4 personas y uno de 3 personas. Los grupos serán mixtos y se crearán de modo que, aproximadamente,</p>

Conciencia y expresiones culturales. Conciencia para aprender a aprender. Conciencia de la iniciativa y espíritu emprendedor.	todos los grupos tengan el mismo nivel y no se junten alumnos con problemas de convivencia.
---	---

ACTIVIDADES:
Resolver un pequeño misterio ambientado en el siglo XIX como si se tratara de una investigación realizada por Sherlock Holmes. Para ello tendrán que enfrentarse a un problema complejo en el que tendrán que seleccionar la información que resulte útil y, a partir de ella, conseguir encontrar pruebas que incriminen a sospechosos o que los descarten como tales. Los alumnos tendrán que realizar operaciones y cálculos de forma cuidadosa para poder presentarlos como pruebas en la actividad.

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:
Se utilizará la siguiente rúbrica:

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
SECCIONES	Completa todas las secciones del trabajo con buena presentación y calidad.	Completa satisfactoriamente todas las secciones del trabajo.	Completa, al menos, el 75% de las secciones pero con poca calidad.	Completa menos del 75% de las secciones del trabajo.
LENGUAJE Y SIMBOLOGÍA MATEMÁTICAS	Usa correctamente todos los símbolos y expresiones matemáticas necesarias para redactar el trabajo.	Usa símbolos y expresiones matemáticas pero de manera incompleta y con bastantes errores.	Escaso uso de símbolos y expresiones matemáticas.	No utiliza simbología y expresiones matemáticas o lo hace de forma incorrecta.
EXPRESIÓN ESCRITA	Contesta de forma correcta y con la debida extensión en sus respuestas, usando un vocabulario preciso en relación al tema.	Contesta de forma correcta y con una extensión razonable en sus respuestas, usando un vocabulario bastante adecuado relacionado a los contenidos estudiados.	Contesta con imprecisiones y vaguedad en sus respuestas, sin la extensión adecuada y con un vocabulario no del todo acorde con el tema.	Contesta de forma incorrecta y las respuestas no se ajustan a la extensión esperable o solicitada, con un vocabulario pobre o inadecuado con relación al tema.
DESARROLLO DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	Desarrolla el trabajo de investigación a un ritmo excelente, dominando el método científico y aportando alguna idea brillante a la hora de formular hipótesis.	El trabajo de investigación se desarrolla diariamente a un ritmo satisfactorio, siguiendo las pautas del método científico y demostrando creatividad.	Desarrolla el trabajo de investigación a buen ritmo, pero sin aplicar y respetar el método científico.	Desarrolla las distintas secciones en el último momento, sin organización, planificación y coherencia.
ACTITUDES PROPIAS DEL TRABAJO MATEMÁTICO	Durante el desarrollo de la investigación matemática se ponen de manifiesto una amplia gama de actitudes necesarias para un correcto trabajo de investigación: curiosidad, esfuerzo, perseverancia, indagación, precisión, rigor, búsqueda de respuestas adecuadas, pensamiento crítico, espíritu científico, ...	Durante el desarrollo de la investigación matemática se ponen de manifiesto bastantes actitudes necesarias para un correcto trabajo de investigación: curiosidad, esfuerzo, perseverancia, indagación, precisión.	Durante el desarrollo de la investigación se ponen de manifiesto algunas de las actitudes necesarias en el quehacer matemático, al menos, curiosidad, interés, esfuerzo y perseverancia.	Durante el desarrollo de la investigación no se manifiestan ninguna de las actitudes básicas del trabajo matemático: curiosidad, interés, esfuerzo, perseverancia.

La calificación se obtendrá de la siguiente manera:

Categoría	Porcentaje
Secciones	20%
Lenguaje y simbología matemática	20%
Expresión escrita	10%
Desarrollo del trabajo de investigación	30%
Actitudes propias del trabajo matemático	20%

PROYECTO: Mythological detectives	
MATERIA: Classic Culture	NIVEL: 2º ESO
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 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. j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.	CONTENIDOS: Aspectos básicos de la mitología en Grecia y Roma. Principales mitos, dioses y héroes de la antigüedad y su proyección actual.
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: 1. Conocer los principales dioses de la mitología grecolatina. 2. Conocer los mitos y héroes grecolatinos y establecer semejanzas y diferencias entre los mitos y héroes antiguos y los actuales.	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: 1.1. Puede nombrar con su denominación griega y latina los principales dioses y héroes de la mitología grecolatina, señalando los rasgos que los caracterizan, sus atributos y su ámbito de influencia. 2.1. Señala semejanzas y diferencias entre los mitos de la antigüedad clásica y los pertenecientes a otras culturas, comparando su tratamiento en la literatura o en la tradición religiosa.
COMPETENCIAS CLAVE: -Conciencia y expresiones culturales -Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	AGRUPAMIENTOS: Trabajo grupal (3-4 alumnos por grupo)
ACTIVIDADES: Se realizarán unos murales en cartulina con dibujos e historias que los propios alumnos deberán inventar, mezclando personajes históricos y mitología clásica, adaptando relatos de autores como Arthur Conan Doyle. Para ello, dedicaremos 4 sesiones: Sesión 1: propuesta de ideas Sesión 2: adaptación de relatos Sesión 3 y 4: realización de los murales en cartulina	

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

Rúbrica global		100%
Originalidad	Contenido interesante	25%
Vocabulario	Vocabulario adecuado y rico	25%
Competencia digital	Búsqueda de información en la red	25%
Gramática	Gramática variada	25%

<p>PROYECTO: A BIT OF BACKGROUND: RESEARCHING ON 19TH CENTURY BRITISH AND AMERICAN WRITERS Contribución al proyecto de la sección bilingüe.</p>	
<p>MATERIA: INGLÉS</p>	<p>NIVEL: 1ºBACH</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer e investigar la vida y obra de algunos de los escritores británicos y americanos más famosos del siglo XIX. - Presentar información oralmente sobre dichos escritores y mejorar así la expresión oral. - Desarrollar la creatividad y habilidades digitales. - Mejorar la comprensión escrita y la búsqueda de información relevante. 	<p>CONTENIDOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Establecimiento y gestión de la comunicación y organización del discurso. Captación y mantenimiento de la atención del público. - Expresar el mensaje con claridad y coherencia, estructurándolo adecuadamente. - Descripción y apreciación de cualidades físicas y abstractas de personas, objetos, lugares, actividades, procedimientos y procesos.
<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN: <u>Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Construir textos coherentes y bien estructurados sobre temas de interés personal, o asuntos cotidianos o menos habituales, en un registro formal, neutro o informal, utilizando adecuadamente los recursos de cohesión más comunes, y mostrando un control razonable de expresiones, estructuras y un léxico de uso frecuente, tanto de carácter general como más específico. - Utilizar con razonable corrección las estructuras morfosintácticas, los patrones discursivos y los elementos de conexión y de cohesión de uso común de manera que el discurso esté bien organizado y cumpla adecuadamente la función o funciones comunicativas correspondientes. - Mostrar la fluidez necesaria para mantener la comunicación y garantizar el objetivo comunicativo principal del mensaje, aunque puede haber algunas pausas para buscar palabras y titubeos en la expresión de algunas ideas más 	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE: <u>Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción</u> CD, CL, 1. Hace presentaciones bien estructuradas y de cierta duración sobre un tema académico (p. e. el diseño de un aparato o dispositivo, o sobre una obra artística o literaria), con la suficiente claridad como para que se pueda seguir sin dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales estén explicadas con una razonable precisión.</p> <p><u>Bloque 3. Comprensión de textos escritos</u> SC, SCIEE, CD. 6. Entiende, en manuales, enciclopedias y libros de texto, tanto en soporte papel como digital, información concreta para la resolución de tareas de clase o trabajos de investigación relacionados con temas de su especialidad, así como información concreta relacionada con cuestiones prácticas o con temas de su interés académico u ocupacional en páginas webs y otros textos</p>

<p>complejas, empleando estrategias prosódicas y gestuales de captación y mantenimiento de la atención del público, y superando el miedo a hablar en público.</p> <p><u>Bloque 3. Comprensión de textos escritos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar las ideas principales, información relevante e implicaciones generales de textos de cierta longitud, en formato impreso o en soporte digital, acompañados o no de elementos gráficos, bien organizados y con estructuras lingüísticas de cierta complejidad, en una variedad de lengua estándar y que traten de temas tanto abstractos como concretos dentro del propio campo de especialización o interés, en los ámbitos personal, público, académico u ocupacional/laboral, siempre que se puedan releer las secciones difíciles. 	<p>informativos oficiales, institucionales, o corporativos.</p>
<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <p>Competencia en comunicación lingüística. Competencia digital. Competencias sociales y cívicas. Conciencia y expresiones culturales. Conciencia para aprender a aprender. Conciencia de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p>	<p>AGRUPAMIENTOS:</p> <p>Individual</p>
<p>ACTIVIDADES:</p> <p>Actividad motivadora(1 sesión): Con el objetivo de introducir el tema al alumnado y coincidiendo a su vez con la festividad de Halloween trabajamos en clase el poema The Raven (Edgar Allan Poe). Primeramente, se les presenta al alumnado una imagen de un cuervo y se les hacen algunas preguntas para generar debate. A continuación, escuchamos una declamación del poema y hablamos sobre la escena que el poema está describiendo en ese momento, lo que nos sugiere.</p> <p>Actividad 2 (3 sesiones): Siendo Edgar Allan Poe el pionero en escribir novela detectivesca, se presenta al alumnado una selección de escritores británicos y americanos del s. XIX para que hagan un trabajo de investigación sobre ellos. Una vez que quedan repartidos los autores, tendrán que preparar una presentación oral para compartir con sus compañeros lo que han investigado. En esta parte tendrán que mencionar también alguna cita célebre o pasaje de sus libros que les llamado la atención.</p>	

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

RÚBRICA		10 PUNTOS
CONTENIDO (2,5)	<ul style="list-style-type: none">• Habla de todos los puntos que se le pide.• Sabe escoger la información (apropiada, interesante).• Presenta la información de una manera clara y bien organizada.• Parece entender lo que está explicando SIEMPRE.	
FLUIDED, HABILIDADES DE PRESENTACIÓN Y PRONUNCIACIÓN (2,5)	<ul style="list-style-type: none">• Tiene un buen lenguaje corporal (usa las manos de forma correcta). Mantiene contacto visual con la audiencia.• Habla en inglés de forma fluida, sin interrupciones ni muletillas.• La pronunciación es EXCELENTE. NO lee la presentación y suena natural.	
GRAMÁTICA Y VOCABULARIO (2,5)	El texto es elaboración propia. No hay fallos gramaticales ni de vocabulario. Además hace uso de estructuras y vocabulario aprendidos durante el curso.	
POSTER/POWER POINT, ETC. (2,5)	El póster sirve de apoyo visual de la presentación. Hay un equilibrio entre texto e imágenes. Se ve claramente cuál es el título y la información a destacar. Es fácil de leer porque hay buen contraste de colores.	

<p>PROYECTO: LA LITERATURA DETECTIVESCA Y SU ÉPOCA.</p> <p>Contribución al proyecto de la sección bilingüe.</p>	
<p>MATERIA: Literatura Universal</p>	<p>NIVEL: 1º Bachillerato</p>
<p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer la literatura de terror, aventuras, ciencia ficción y de intriga (y detectives) que se creó a finales del XIX y que son la base del género en el cine y la literatura hasta la actualidad. 2. Aprender a investigar: selección y tratamiento de la información. 3. Utilizar la información para la creación de nuevos productos (video, presentación) utilizando las nuevas tecnologías. 4. Mejorar la comprensión y expresión orales y escritas. 5. Desarrollar la creatividad y estudiar las relaciones entre la literatura y otras artes. 	<p>CONTENIDOS:</p> <p>Bloque 1. Procesos y estrategias</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lectura y comentario de fragmentos, antologías y obras completas significativas de la literatura universal. - Relaciones entre obras literarias y el resto de las artes. Observación, reconocimiento y valoración de la evolución de temas y formas creados por la literatura en las diversas formas artísticas de la cultura universal. <p>Bloque 2. Los grandes períodos y movimientos de la literatura universal</p> <p>La segunda mitad del siglo XIX:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La narrativa y el desarrollo del cuento. <p>La primera mitad del siglo XX y las transformaciones de los géneros literarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La crisis del pensamiento decimonónico y la cultura de fin de siglo. La quiebra del orden europeo: la crisis de 1914. Las innovaciones filosóficas, científicas y técnicas y su influencia en la creación literaria. El Existencialismo y el Marxismo. - La consolidación de una nueva forma de escribir en la novela. Estudio de las técnicas narrativas.
<p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:</p> <p>En Literatura Universal, en función de la programación, se puntúa de la siguiente forma:</p> <p>Trabajos: 30%. Pruebas objetivas: 70%.</p> <p>El proyecto valdrá un 10% del apartado de trabajos de la segunda evaluación.</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:</p> <p>Bloque 1. Procesos y estrategias</p> <p>1.1. Lee fragmentos significativos o textos completos de distintas obras de la literatura universal, identificando algunos elementos, mitos o arquetipos creados por la literatura y que han llegado a convertirse en puntos de referencia de la cultura universal.</p> <p>2.1. Interpreta determinadas obras narrativas, líricas y dramáticas de la literatura universal especialmente</p>

	<p>significativas y las relaciona con las ideas estéticas dominantes del momento en que se escribieron, analizando las vinculaciones entre ellas y comparando su forma de expresión.</p> <p>2.2. Establece relaciones significativas entre la literatura y el resto de las artes, interpretando de manera crítica algunas obras o fragmentos significativos adaptados a otras manifestaciones artísticas, analizando las relaciones, similitudes y diferencias entre los diferentes lenguajes expresivos.</p> <p>3.2. Reconoce el valor permanente de temas y formas de la literatura en otras manifestaciones artísticas de la cultura universal.</p> <p>Bloque 2. Los grandes períodos y movimientos de la literatura universal</p> <p>3.1. Realiza presentaciones orales planificadas integrando conocimientos literarios y lectura, con una correcta estructuración del contenido, argumentación coherente y clara de las propias opiniones, consulta de fuentes y cita de las mismas, selección de información relevante y utilización del registro apropiado y de la terminología literaria necesaria.</p> <p>3.2. Explica oralmente los cambios significativos en la concepción de la literatura y de los géneros literarios, relacionándolos con el conjunto de circunstancias históricas, sociales y culturales y estableciendo relaciones entre la literatura y el resto de las artes.</p>
<p>COMPETENCIAS CLAVE:</p> <p>LINGÜÍSTICA, SOCIAL Y CULTURAL, APRENDER A APRENDER, DIGITAL, MATEMÁTICA.</p>	<p>AGRUPAMIENTOS:</p> <p>Se han realizado seis grupos de 3-4 alumnos cada uno de los cuales trabajará una obra literaria.</p>

ACTIVIDADES:

1. ACTIVIDAD MOTIVADORA INICIAL: Visionado de los primeros cuarenta minutos de la película “La liga de los hombres extraordinarios” e identificación de los personajes clásicos de la literatura que aparecen.

2. INVESTIGACIÓN: Los alumnos rellenan una ficha investigando los personajes que han sido mencionados en la actividad anterior. Se les facilitó una ficha para realizar la actividad.

- Quatermain
- Dorian Gray
- Drácula
- El Capitán Nemo
- El hombre invisible
- Sherlock Holmes
- Doctor Jekyll y Mr. Hyde
- Tom Sawyer
- El fantasma de la ópera

3. FASE DE INVESTIGACIÓN: Los alumnos se informan sobre la obra, el autor, año, importancia, personajes principales, argumento... Eligen, en subgrupos pequeños, la obra sobre la que van a hacer el video promocional. Después, en gran grupo, decidimos qué obra va a trabajar cada subgrupo, llegando acuerdos para evitar repeticiones.

4. REALIZACIÓN DEL GUIÓN DEL VIDEO: Los alumnos realizan el guion técnico y literario del pequeño video promocional de dos minutos.

5. GRABACIÓN Y EDICIÓN DEL VIDEO. Los alumnos envían por correo el vídeo al profesor.

6. PRESENTACIÓN DEL VIDEO. Los alumnos presentan a sus compañeros el vídeo acompañado de una presentación digital en la que presentan al autor, la obra y la importancia de la misma en la literatura. Se realizará una especie de gran gala de presentación de los videos.

PRODUCTOS FINALES:

1) VIDEO PROMOCIONAL de unos dos minutos en el que los alumnos intentan promocionar la lectura de una obra literaria.

2) PRESENTACIÓN POR MEDIOS INFORMÁTICOS SOBRE LA OBRA LITERARIA ELEGIDA.

3) EXPOSICIÓN ORAL QUE SIRVE DE PRESENTACIÓN DEL VÍDEO AL PÚBLICO CON LA UTILIZACIÓN DE UNA PRESENTACIÓN DIGITAL.

EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN:

El proyecto constituirá un 10% de la nota de la segunda evaluación. Se puntuarán del 1 al 10 las siguientes actividades:

- a) **El video promocional.** Se valorará según una rúbrica en la que se califican los siguientes aspectos: guion y conocimiento, calidad del video, ambientación y vestuario, duración del video, información sobre obra y autores.
- b) **La presentación oral en la que se presenta el video promocional.** Antes del visionado del mismo, los alumnos realizarán una exposición oral acompañada de una presentación. Se calificará con una rúbrica en la que se analizan los siguientes aspectos: portada y bibliografía; contenido; ortografía, redacción y vocabulario; diseño y relación texto/imagen; volumen y tono; habla claramente y no lee; postura del cuerpo y contacto visual; originalidad.

La nota final será la media aritmética de los dos trabajos anteriores que suponen tres productos finales.