

# PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA LAS RAÍCES TRADICIONALES



I.E.S. HOCES DEL DURATÓN

## **INDICE**

### **1. JUSTIFICACIÓN**

- 1.1. Título del proyecto.
- 1.2. Análisis del contexto específico del centro.
- 1.3. Objetivos del proyecto.
- 1.4. Aprovechamiento del entorno natural implicación de las familias y de la comunidad educativa.

### **2. CONTEXTUALIZACIÓN**

- 2.1. Características del claustro.
- 2.2. Especialidades de los docentes participantes en el proyecto.
- 2.3. Niveles educativos y áreas implicados, cursos y número total de alumnado involucrados.

### **3. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR**

- 3.1. Elaboración de la propuesta metodológica y didáctica que englobe mostrando los cambios organizativos que se pretenden llevar a cabo a lo largo de los dos cursos escolares.
- 3.2. competencias del alumnado que se pretenden mejorar.

### **4. ACTIVIDADES PROPUESTAS**

- 4.1. Diseño de propuestas y actividades concretas.
- 4.2. Situaciones de aprendizaje.
- 4.3. Materiales y recursos didácticos.
- 4.4. Metodologías activas aplicadas en el centro y su entorno.

### **5. EVALUACIÓN**

- 5.1. Evaluación del proyecto.
- 5.2. Criterios de evaluación de cada materia.
- 5.3. Calendario de reuniones del Equipo de Innovación.
- 5.4. Memoria final del proyecto, que recoja el seguimiento y la evaluación de los procesos y los resultados obtenidos con el desarrollo del proyecto en el centro y en su entorno.

### **6. APARTADO ECONÓMICO**

## **1. JUSTIFICACIÓN**

### **1.1. Título del proyecto.**

El proyecto ha sido titulado como “Las raíces tradicionales”. En él se investigará y trabajará diversos aspectos sobre la cultura de la comarca adscrita al centro, como pueden ser los juegos tradicionales.

### **1.2. Análisis del contexto específico del centro.**

El centro educativo de Educación Secundaria cuenta con un contexto sociocultural diverso y enriquecedor que influye significativamente en su dinámica y enfoque educativo.

En primer lugar, destaca la diversidad cultural del alumnado, caracterizado por la presencia de una gran cantidad de estudiantes de origen migrante extranjero. Esta diversidad aporta una riqueza multicultural al ambiente escolar, promoviendo el intercambio de experiencias y conocimientos entre los estudiantes de diferentes orígenes culturales.

Además, el contexto socioeconómico de las familias del alumnado se caracteriza por una dedicación predominante al sector primario y al sector servicios. Esto implica una diversidad de experiencias y perspectivas entre los estudiantes, lo que enriquece el aprendizaje al poder relacionarlo con contextos laborales y económicos reales.

El entorno natural del centro es de gran riqueza, con espacios protegidos por la Red Natura 2000 como las Lagunas de Cantalejo, las Hoces del río Duratón y la sierra de Pradales. Esta ubicación ofrece oportunidades únicas para el desarrollo de actividades educativas al aire libre, así como para el estudio y la conservación del medio ambiente local. El pinar anexo al centro proporciona un espacio adicional para la exploración y el aprendizaje en contacto con la naturaleza.

La diversidad de los alumnos/as provenientes de diferentes pueblos con características muy distintas al pueblo donde se encuentra el centro educativo, enriquece aún más la experiencia educativa. Esto permite un intercambio cultural y social entre los estudiantes, así como la oportunidad de explorar y valorar las diferencias y similitudes entre pueblos de la misma comarca.

### **1.3. Objetivos del proyecto.**

- A. Investigar y documentar la historia y la cultura de diferentes lugares de la comarca y países de origen del alumnado.
- B. Aprender y practicar los movimientos físicos necesarios para realizar con autonomía juegos tradicionales.
- C. Crear y resolver problemas matemáticos relacionados con los juegos, como calcular puntos o estimar resultados.
- D. Explorar cómo distintos aspectos tradicionales reflejan elementos culturales y sociales de diferentes comunidades que enriquecen la convivencia en diversidad.

- E. Organizar eventos donde se intercambien prácticas tradicionales, fomentando la actividad física, la competencia saludable y la relación intergeneracional con diferentes miembros de la comunidad.
- F. Reflexionar sobre la importancia de preservar y transmitir la cultura y las tradiciones locales a los miembros de la sociedad.
- G. Promover los valores de inclusión, respeto y cooperación a través de la participación del alumnado en el proyecto de innovación.
- H. Diseñar y crear materiales visuales, como carteles o ilustraciones, donde se reflejen los contenidos investigados sobre los distintos aspectos culturales.
- I. Utilizar distintas herramientas digitales para documentar y compartir información, como la creación de un podcast.
- J. Analizar la evolución de distintas prácticas tradicionales a lo largo del tiempo y su relevancia en la sociedad actual y su relación con las diferentes profesiones de cada uno de las comunidades a las que pertenece.

#### **1.4. Aprovechamiento del entorno natural implicación de las familias y de la comunidad educativa.**

En un mundo cada vez más dominado por la tecnología, es fundamental preservar y valorar las tradiciones culturales arraigadas en nuestras comunidades. Con este objetivo en mente, hemos ideado un proyecto innovador que combina la riqueza del entorno natural y la participación activa de las familias y la comunidad educativa.

Nuestros objetivos son claros y ambiciosos. En primer lugar, buscamos preservar y promover distintas prácticas tradicionales como parte fundamental del patrimonio cultural de nuestra comarca. Además, queremos rescatar el conocimiento ancestral sobre los materiales utilizados en la fabricación de los elementos de alguna de ellas, como son los juegos, a través de la práctica de la etnobotánica.

Para lograrlo, hemos diseñado una metodología integral que incluye diferentes etapas. En primer lugar, se llevará a cabo un estudio exhaustivo de las plantas y materiales presentes en nuestro entorno que históricamente hayan sido utilizados en la confección de los juegos tradicionales. Este proceso permitirá recuperar y documentar saberes ancestrales relacionados con la flora local.

Además, a través de entrevistas y encuentros con los miembros de la comunidad, recogeremos relatos, experiencias y técnicas relacionadas con esta cultura tradicional. Este intercambio generacional será fundamental para comprender la importancia cultural de estas actividades.

Posteriormente, organizaremos talleres prácticos en las escuelas y centros comunitarios, donde niños y adolescentes puedan realizar distintas tradiciones.

La participación activa de las familias en estos talleres fortalecerá los lazos familiares y comunitarios.

Finalmente, se organizarán jornadas de prácticas tradicionales en espacios naturales y en los pueblos de la comarca, donde jóvenes y mayores podrán compartir y disfrutar juntos de estas actividades. Estos eventos servirán para visibilizar y revalorizar el patrimonio cultural local.

El impacto esperado de este proyecto es significativo en diversos aspectos. Culturalmente, contribuirá a la preservación y revitalización de ~~los~~ juegos tradiciones como parte esencial de la identidad cultural de nuestra comarca. Socialmente, promoverá el diálogo intergeneracional y el sentido de pertenencia a la comunidad, fortaleciendo los lazos familiares y comunitarios. Además, educativamente, integrará el aprendizaje experiencial en la naturaleza como complemento fundamental de la educación formal, fomentando valores como el respeto, la colaboración y el trabajo en equipo. Al mismo tiempo, permitirá enriquecer el conocimiento tradicional con aportes que agrupen distintas culturas de distintos lugares de procedencia, representando la diversidad del alumnado del centro y la riqueza cultural del mismo.

En resumen, este proyecto no solo busca rescatar y preservar la cultura tradicional, profundizando en el conocimiento de la comarca en la que vive la comunidad educativa del centro y su relación con los lugares de procedencia de muchos de sus miembros, sino también promover un modelo de desarrollo sostenible que valore y respete el entorno natural y la sabiduría ancestral de nuestras comunidades. La participación activa de la comunidad educativa y la transmisión intergeneracional de conocimientos son pilares fundamentales para el éxito de esta iniciativa, que aspira a dejar un legado cultural duradero para las generaciones futuras, a la vez que fomenta la implantación del centro educativo como lugar de referencia para el desarrollo personal del alumnado, acompañados por la comunidad educativa cercana.

## **2. CONTEXTUALIZACIÓN**

### **2.1. Características del claustro.**

El claustro de profesores de secundaria constituye un elemento fundamental en el desarrollo y la calidad educativa de nuestra institución. Con un total de 52 profesionales comprometidos y capacitados, nuestro equipo docente se caracteriza por su diversidad, experiencia y dedicación hacia la formación integral de nuestros estudiantes.

La composición de nuestro claustro refleja una combinación equilibrada de experiencia y frescura, donde conviven docentes con una larga trayectoria en la enseñanza secundaria y otros que aportan nuevas perspectivas y enfoques pedagógicos. Este equilibrio garantiza un ambiente de aprendizaje dinámico y en constante evolución, adaptado a las necesidades y desafíos del siglo XXI.

La diversidad de especialidades y áreas de conocimiento presentes en nuestro claustro enriquece la oferta educativa de la institución, permitiendo una atención personalizada y multidisciplinaria a los estudiantes. Desde las ciencias exactas

hasta las humanidades, pasando por las artes y la tecnología, nuestro equipo docente abarca un amplio espectro de saberes y habilidades, garantizando una formación integral y holística.

Además, la colaboración y el trabajo en equipo son pilares fundamentales en nuestro claustro. Se fomenta el intercambio de ideas, la planificación conjunta de actividades y la reflexión pedagógica continua, con el objetivo de mejorar la práctica docente y maximizar el impacto educativo en nuestros estudiantes.

La dedicación y el compromiso de nuestros profesores son evidentes en su constante búsqueda de la excelencia académica y en su preocupación por el bienestar y el desarrollo integral de cada alumno. Más allá de transmitir conocimientos, nuestro claustro se preocupa por cultivar valores como la responsabilidad, la empatía y el respeto, fundamentales para la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su entorno.

## 2.2. Especialidades de los docentes participantes en el proyecto.

El proyecto involucrará una serie de materias fundamentales, cada una centrada en aspectos específicos relacionados con los juegos tradicionales, el entorno natural y la participación activa de la comunidad educativa y las familias:

- **Cultura Clásica:** Esta materia explorará la relación entre la cultura tradicional y las antiguas civilizaciones, destacando cómo actividades lúdicas, como por ejemplo los juegos, formaban parte de su vida cotidiana y transmitían valores culturales. Se analizarán mitos y leyendas asociados con la sabiduría popular de la comarca y de los lugares de procedencia del alumnado de la antigüedad y su relevancia en la actualidad.
- **Matemáticas:** Las matemáticas se aplicarán en la investigación y análisis de datos relacionados con los juegos tradicionales, como la recopilación de estadísticas sobre la frecuencia de juego en diferentes grupos demográficos o la medición de distancias en competiciones al aire libre. Además, se utilizarán para resolver problemas relacionados con estrategias de juego y probabilidades.
- **Música:** Esta materia examinará la música tradicional, como las canciones y melodías utilizadas en la infancia o danzas folclóricas. Se explorará cómo la música acompaña y enriquece la experiencia cultural, así como su papel en la transmisión cultural y la cohesión comunitaria. Además, se promoverá el uso de la radio y la edición de los audios con diferentes programas.
- **Educación Física:** Aquí se abordará la práctica de los juegos tradicionales desde una perspectiva física y deportiva. Se enseñarán técnicas y habilidades específicas requeridas para cada juego. Además, se promoverá la importancia del ejercicio al aire libre y el contacto con la naturaleza.
- **Geografía e Historia:** Esta materia proporcionará contexto histórico y geográfico sobre la cultura tradicional, destacando su evolución a lo largo del tiempo y su relación con el entorno natural y cultural de la comarca. Se

explorarán prácticas culturales de diferentes épocas y su adaptación a distintos contextos geográficos.

- **Lengua:** La materia de Lengua se centrará en la investigación y la expresión escrita y oral sobre la cultura tradicional, fomentando la redacción de relatos, descripciones y análisis críticos. Se promoverá el intercambio de experiencias y conocimientos entre los estudiantes, así como la creación de material didáctico para compartir con la comunidad.
- **Orientación:** Esta materia ofrecerá apoyo y orientación tanto a los estudiantes como a las familias, facilitando su participación activa en el proyecto y promoviendo su bienestar emocional y social. Se abordarán temas como la importancia del saber popular y tradicional en el desarrollo integral de los niños y adolescentes, así como estrategias para fomentar la participación familiar en actividades tradicionales.
- **Tecnología:** Se utilizará como herramienta para documentar y difundir la riqueza de la cultura tradicional, así como para facilitar la comunicación y colaboración entre los miembros de la comunidad educativa y las familias. Se crearán recursos multimedia y se utilizarán diferentes plataformas.

### **2.3. Niveles educativos, cursos y número total de alumnado involucrados.**

Los niveles educativos implicados en la elaboración de este proyecto van a ser 1º, 2º, 3º y 4º de la ESO. Teniendo en cuenta que en cada nivel hay 3 o 4 líneas pudiendo variar en el próximo curso.

El número total de alumnos/as implicados va a ser 230. De los cuales algunos tendrán una mayor implicación en la realización, ya que se pedirán voluntarios para determinadas tareas que se vayan a realizar.

## **3. JUSTIFICACIÓN CURRICULAR**

### **3.1. Elaboración de la propuesta metodológica y didáctica que englobe mostrando los cambios organizativos que se pretenden llevar a cabo a lo largo de los dos cursos escolares.**

Se ha diseñado una propuesta metodológica innovadora que abarcará dos cursos escolares, centrada en la investigación y transmisión de la cultura tradicional tanto en el entorno escolar como en los pueblos de la comarca y en relación directa con la diversidad cultural de la comunidad educativa. Se organizarán jornadas específicas dedicadas a esta transmisión, donde se implicará activamente a la comunidad educativa y a los residentes locales, fomentando así un vínculo más estrecho entre la escuela rural y la sociedad.

Para potenciar la participación y el compromiso de los estudiantes, se promoverá el aprendizaje cooperativo para llevar a cabo tareas de investigación. Los grupos tendrán la tarea de recopilar conocimientos y experiencias sobre distintas prácticas ~~los juegos~~ tradicionales, consultando a la gente mayor de la comunidad y documentando sus testimonios y recuerdos.

Con el fin de optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se implementarán uniones de alumnos/as de diferentes grupos, permitiendo un enfoque más adaptado a las necesidades específicas de los estudiantes. Esto garantizará una mayor efectividad en la comprensión y la práctica de tradiciones, así como en la transmisión de valores culturales y sociales asociados a ellos.

Además, se adoptará una metodología activa de aprendizaje-servicio, donde los estudiantes no solo serán receptores de conocimiento, sino también agentes de cambio en la comunidad. Se les brindará la oportunidad de compartir los conocimientos adquiridos con la sociedad, especialmente con la gente mayor, las familias y otros miembros de la comunidad educativa.

Este enfoque pedagógico no solo contribuirá a la preservación y promoción de las prácticas tradicionales, sino que también fomentará la inclusión y el entendimiento intercultural. Se abrirá un espacio para explorar y valorar tradiciones de otras culturas, enriqueciendo así la diversidad cultural y fortaleciendo los lazos de convivencia dentro de la comunidad educativa y la sociedad en su conjunto.

A su vez, se realizarán diferentes cambios organizativos que se crean necesarios y útiles según se vaya realizando el proyecto y que no son posibles de prever en su planificación inicial.

### 3.2. competencias del alumnado que se pretenden mejorar.

- **Competencia en Comunicación Lingüística:** Se desarrollará a través de la investigación de la cultura tradicional, donde los estudiantes leerán, interpretarán y analizarán textos relacionados con esta temática. Además, se potenciará mediante la elaboración de materiales para la radio y presentaciones, donde los estudiantes practicarán habilidades de expresión oral y escrita para comunicar de manera efectiva la información recopilada sobre las tradiciones tanto de España como de otras culturas.
- **Competencia Plurilingüe:** Esta competencia se fortalecerá al investigar prácticas tradicionales de diferentes culturas, lo que implicará la búsqueda y comprensión de información en diferentes idiomas. Asimismo, se fomentará el conocimiento de diferentes prácticas tradicionales de otras culturas aprendiendo a valorar y respetar las diferencias culturales presentes en nuestro centro educativo.
- **Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería:** Se pondrá en práctica al analizar datos relacionados con la frecuencia y distribución de las prácticas tradicionales, así como al diseñar y elaborar materiales TIC para la radio y las presentaciones. Además, se utilizarán herramientas tecnológicas para recopilar y presentar la información de manera visualmente atractiva, promoviendo así el desarrollo de habilidades matemáticas y tecnológicas.
- **Competencia Digital:** Esta competencia se reforzará mediante el uso de herramientas digitales para la investigación, creación y presentación de las prácticas tradicionales. Los estudiantes aprenderán a utilizar software

específico para elaborar materiales multimedia, así como a navegar por internet de manera segura y eficiente en busca de información relevante.

- **Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender:** Se fomentará a través del trabajo en equipo en la investigación de la cultura tradicional y en la elaboración de los materiales TIC. Los estudiantes aprenderán a colaborar, comunicarse y resolver conflictos de manera constructiva, desarrollando habilidades sociales y emocionales fundamentales para su desarrollo personal y para trabajar de manera efectiva en grupo.
- **Competencia Ciudadana:** Esta competencia se fortalecerá al transmitir lo aprendido sobre distintas tradiciones a la comunidad educativa. Los estudiantes desarrollarán habilidades de empatía, respeto y responsabilidad social al interactuar con diferentes grupos sociales y al contribuir al enriquecimiento cultural de la comunidad.
- **Competencia Emprendedora:** Se promoverá al diseñar y organizar las jornadas de transmisión de las prácticas tradicionales, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de planificar, gestionar y promover eventos que involucren a la comunidad. Además, se fomentará la creatividad y la iniciativa al elaborar materiales TIC innovadores para la radio y las presentaciones.
- **Competencia en Conciencia y Expresión Culturales:** Esta competencia se potenciará al investigar y presentar distintos aspectos de la cultura tradicional tanto de España como de otras culturas, lo que permitirá a los estudiantes comprender y valorar la diversidad cultural. Además, al transmitir lo aprendido a la comunidad, se promoverá el respeto y la apreciación de las tradiciones y expresiones culturales locales y globales.

#### **4. ACTIVIDADES PROPUESTAS**

##### **4.1. Diseño de propuestas y actividades concretas.**

###### **Curso 2023/2024**

Durante este curso se está realizando la formación del profesorado para la elaboración y puesta en marcha del proyecto el siguiente curso académico con el alumnado.

Destacando que se ha realizado la visita en el tercer trimestre al Museo del Paloteo y centro de interpretación del Folklore De San Pedro de Gaillos, municipio cercano a Cantalejo, donde los alumnos de 2º de la ESO han tenido una primera toma de contacto con el paloteo y los juegos tradicionales de la región y de otros países del mundo.

###### **Curso 2024/2025**

Durante el **primer trimestre**, se enfocará en la recopilación de información y la realización de entrevistas sobre prácticas tradicionales, con el objetivo de obtener un conocimiento profundo sobre la cultura tradicional.

En el **segundo trimestre**, se organizará y procesará la información recopilada, y se llevarán a cabo actividades de creación, como la producción de podcasts, la elaboración de un libro y la grabación de un “making off”. Además, se prepararán distintas prácticas tradicionales para su realización en el siguiente trimestre.

En el **tercer trimestre**, se pondrá en práctica lo aprendido durante los primeros dos trimestres, realizando distintas muestras de prácticas tradicionales en los pueblos de la comarca y en el centro educativo.

Durante el **primer trimestre** se desarrollarán las siguientes actividades:

### **Actividad 1: Preparación de entrevistas**

Durante esta actividad inicial del proyecto, el alumnado se involucrará en la preparación de entrevistas dirigidas a personas mayores o padres de diferentes pueblos, con el propósito de indagar sobre prácticas de cultura tradicional. La actividad se desarrollará de la siguiente manera:

1. **Planificación de las entrevistas:** El profesorado colaborará con los estudiantes en la planificación de las entrevistas, brindando orientación sobre cómo formular preguntas relevantes y respetuosas. Se establecerá un plan de acción que incluya los objetivos de la entrevista, los temas a tratar y los participantes involucrados.
2. **Desarrollo de habilidades de investigación:** Durante esta etapa, se fomentará el desarrollo de habilidades de investigación, como la identificación de fuentes pertinentes y la elaboración de preguntas abiertas que permitan obtener información detallada sobre prácticas tradicionales. Los estudiantes aprenderán a seleccionar y organizar la información relevante para su posterior análisis.

### **Actividad 2: Realización de entrevistas**

En esta segunda fase del proyecto, el alumnado llevará a cabo las entrevistas previamente planificadas con la asistencia y supervisión del profesorado. La actividad se desarrollará de la siguiente manera:

1. **Aplicación de las técnicas de entrevista:** Los estudiantes pondrán en práctica las técnicas de entrevista aprendidas, demostrando habilidades de comunicación efectiva, escucha activa y empatía. Se asegurarán de crear un ambiente propicio para que los entrevistados se sientan cómodos y dispuestos a compartir sus experiencias y conocimientos sobre distintas tradiciones seleccionadas.
2. **Registro de la información:** Durante las entrevistas, se registrarán cuidadosamente las respuestas y los testimonios de los entrevistados utilizando medios adecuados, como grabaciones de audio, vídeo o notas escritas. Los estudiantes se centrarán en capturar detalles relevantes y anécdotas significativas relacionadas con la cultura tradicional.

Estas actividades proporcionarán una base sólida para la siguiente fase del proyecto, donde el alumnado utilizará la información recopilada para crear documentación con el apoyo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

### **Actividad 3: Creación de la documentación.**

En esta actividad, el alumnado utilizará las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para crear documentación a partir de la información recopilada durante las entrevistas sobre cultura tradicional. Se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. **Organización de la información:** El alumnado organizará y estructurará la información obtenida de las entrevistas de manera coherente y comprensible. Se identificarán los temas clave, las anécdotas interesantes y los datos relevantes relacionados con las prácticas tradicionales.
2. **Selección de herramientas TIC:** Se seleccionarán las herramientas tecnológicas adecuadas para la creación de la documentación. Esto puede incluir programas de procesamiento de texto, software de presentaciones, herramientas de diseño gráfico o plataformas de creación de contenido multimedia.
3. **Elaboración de documentos digitales:** Utilizando las herramientas TIC seleccionadas, el alumnado creará documentos digitales que incluyan textos, imágenes, gráficos, vídeos u otros elementos multimedia según sea necesario. Se pondrá énfasis en la presentación visualmente atractiva y en la claridad del contenido.
4. **Revisión y edición:** Se llevará a cabo una revisión y edición exhaustiva de los documentos creados para garantizar su calidad y precisión. Se corregirán posibles errores gramaticales o de formato, y se realizarán ajustes según las sugerencias del profesorado y del propio alumnado.
5. **Almacenamiento y Distribución:** Una vez finalizados, los documentos digitales se almacenarán en un repositorio accesible para todos los participantes del proyecto. Además, se planificará su distribución adecuada, ya sea a través de plataformas en línea, presentaciones en el centro educativo o en eventos comunitarios.

Esta actividad permitirá al alumnado desarrollar habilidades en el manejo de herramientas tecnológicas, así como en la comunicación efectiva y la presentación de información utilizando medios digitales. Además, contribuirá a la preservación y difusión de los conocimientos adquiridos sobre las prácticas tradicionales dentro y fuera de la comunidad educativa.

A lo largo del **segundo trimestre** se llevarán a cabo las siguientes actividades:

### **Actividad 1: Realización de podcasts sobre aspectos culturales investigados**

Durante esta actividad del segundo trimestre, los estudiantes se dedicarán a crear una serie de podcasts en los que explicarán y compartirán las prácticas tradicionales investigadas. La actividad se desarrollará de la siguiente manera:

1. **Producción de Contenido:** Los estudiantes seleccionarán las prácticas tradicionales más relevantes y interesantes obtenidos durante las entrevistas y la investigación previa. Luego, prepararán el contenido para los podcasts, que incluirá explicaciones detalladas sobre la práctica cultural trabajada.
2. **Grabación y Edición de Podcasts:** Utilizando equipos de grabación y software de edición de audio, los estudiantes producirán los podcasts. Se centrarán en crear un contenido claro, conciso y entretenido, que captará la atención de la audiencia y transmitirá la esencia de cada práctica tradicional de manera efectiva.

### **Actividad 2: Creación de un libro sobre juegos tradicionales.**

En esta actividad, los estudiantes trabajarán en la creación de un pequeño libro que recopile información detallada sobre los juegos tradicionales investigados. La actividad se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. **Recopilación de Información:** Los estudiantes utilizarán la información recopilada durante las entrevistas y la investigación para recoger detalles sobre los juegos, incluyendo reglas, modo de juego, materiales necesarios, y cualquier otra información relevante.
2. **Diseño y Maquetación del Libro:** Se dedicarán a diseñar el formato y la estructura del libro, asegurándose de que sea visualmente atractivo y fácil de entender. Se incluirán ilustraciones y gráficos para complementar la información textual y hacer el libro más accesible y atractivo para los lectores.

### **Actividad 3: Realización de un Making Off con las tomas falsas de las entrevistas**

Durante esta actividad, los estudiantes crearán un "making off" que mostrará las tomas falsas y momentos divertidos grabados durante las entrevistas realizadas en el primer trimestre. La actividad se desarrollará de la siguiente manera:

1. **Selección de material:** Los estudiantes revisarán el material grabado durante las entrevistas y seleccionarán las tomas falsas y los momentos divertidos que se incluirán en el "making off".
2. **Edición y producción del vídeo:** Utilizando software de edición de vídeo, los estudiantes crearán un vídeo que incluya las tomas falsas seleccionadas, junto con comentarios y narraciones divertidas. Se asegurarán de que sea entretenido y tenga un enfoque humorístico.

### **Actividad 4: Organización de prácticas tradicionales para su transmisión a los pueblos de la comarca**

En esta actividad, los estudiantes se encargarán de organizar distintas prácticas tradicionales para su transmisión al resto de los pueblos de la comarca durante el tercer trimestre. La actividad se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. **Selección de prácticas y elaboración de un cuadrante:** Los estudiantes seleccionarán algunas muestras de tradiciones más representativas y adecuados para ser transmitidos a los pueblos de la comarca. Luego, elaborarán un cuadrante que detalle el día, la hora y el lugar de cada actividad.
2. **Coordinación logística:** Se encargarán de coordinar los detalles logísticos necesarios para la realización de las actividades, como la reserva de espacios, la disponibilidad de materiales y la comunicación con los participantes de los otros pueblos.

Estas actividades proporcionarán a los estudiantes la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos sobre prácticas tradicionales de una manera creativa y práctica, al mismo tiempo que prepararlo para la difusión y el disfrute de estas actividades con la comunidad a lo largo del siguiente trimestre.

Durante el **tercer trimestre** se realizarán las siguientes actividades:

1. **Visitas a los pueblos de la comarca:** El alumnado organizará y llevará a cabo visitas a los pueblos de la comarca para transmitir los conocimientos adquiridos sobre prácticas tradicionales. Se coordinará con las comunidades locales para organizar actividades participativas donde se compartirán y practicarán los juegos tradicionales con la participación de los habitantes del pueblo.
2. **Muestra de juegos tradicionales en el centro educativo y/o su entorno natural:** Se realizará una muestra de juegos tradicionales entre el alumnado en el centro educativo o su entorno natural. Los estudiantes demostrarán sus habilidades y destrezas en diferentes juegos, promoviendo así el espíritu de competición de manera divertida y respetuosa.
3. **Día de muestras tradicionales en el centro con participación familiar:** Se organizará un día dedicado exclusivamente a la cultura tradicional en el centro educativo, donde se invitará a las familias a participar en las actividades organizadas por el alumnado. Fomentando la integración familiar y comunitaria en torno a la tradición cultural.

#### 4.2. Situaciones de aprendizaje.

Considerando las actividades descritas, se pueden diseñar diversas situaciones de aprendizaje que promuevan la participación activa de los estudiantes y el desarrollo de habilidades tanto individuales como colectivas. Aquí hay algunas sugerencias:

- **Situación de Aprendizaje 1: Investigación y preparación de entrevistas**  
Los estudiantes pueden trabajar en grupos para investigar sobre cultura y tradiciones y preparar las entrevistas a partir de la información recopilada. Esta actividad fomentará la investigación, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita.
- **Situación de Aprendizaje 2: Producción de contenido multimedia**  
Los estudiantes pueden colaborar en la creación de podcasts, un libro y un

making off sobre prácticas tradicionales. Esta actividad permitirá a los estudiantes aplicar habilidades de investigación, síntesis de información, comunicación digital y edición de contenido multimedia.

- **Situación de Aprendizaje 3: Organización y coordinación de eventos** Los estudiantes pueden asumir roles de liderazgo en la organización y coordinación de eventos, como la muestra de juegos tradicionales en el centro educativo y el día de cultura y tradiciones con la participación de las familias. Esta actividad desarrollará habilidades de planificación, gestión de proyectos, trabajo en equipo y liderazgo.
- **Situación de Aprendizaje 4: Práctica de juegos tradicionales** Los estudiantes pueden participar activamente en la práctica de juegos tradicionales tanto en los pueblos de la comarca como en el centro educativo. Esta experiencia les permitirá aplicar los conocimientos adquiridos, desarrollar habilidades sociales y promover el intercambio cultural con la comunidad local.

### 4.3. Materiales y recursos didácticos.

Sabiendo que los **materiales** son productos diseñados y elaborados con finalidad educativa, para incorporar los contenidos al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Se utilizarán los siguientes: apuntes de cultura tradicional, vídeos educativos sobre distintas prácticas tradicionales, fichas relacionadas con las tareas a realizar, y cualquier otro material que le profesorado crea conveniente utilizar para el correcto proceso de enseñanza-aprendizaje y que puede ir surgiendo a lo largo de su realización.

Teniendo en cuenta que los **recursos** son herramientas o instrumentos que se han dotado de valor educativo, aunque esta no fuera su finalidad original, y que son utilizados por docentes y alumnado. Se utilizarán:

- **Grabadora de audio o dispositivo de grabación:** Para registrar las entrevistas realizadas a personas mayores o padres sobre distintas tradiciones.
- **Ordenadores o dispositivos móviles con software de edición de audio y vídeo:** Para la producción de podcasts, edición de grabaciones y creación del making off.
- **Material de escritura y papelería:** Para tomar notas durante las entrevistas y la planificación de actividades.
- **Libros y recursos de investigación:** Para ampliar el conocimiento sobre las prácticas tradicionales y su contexto cultural.
- **Materiales de creación de contenido multimedia:** Como cámaras de video, micrófonos, trípodes, luces, etc., para la producción de material audiovisual.
- **Recursos para juegos tradicionales:** Como aros, cuerdas, balones, peonzas, etc., para llevar a cabo los juegos en el centro educativo y en los pueblos de la comarca.

- **Plataformas de podcasting:** Para alojar y compartir los podcasts producidos por los estudiantes.
- **Plataformas de edición de vídeo:** Como Adobe Premiere, iMovie o DaVinci Resolve, para editar y producir el material audiovisual.
- **Internet y bibliotecas digitales:** Para acceder a recursos en línea y ampliar la investigación sobre juegos tradicionales.
- **Espacios físicos:** Como aulas, salas de informática, áreas al aire libre, etc., para llevar a cabo las actividades prácticas y la competición de juegos.
- **Colaboración con la comunidad:** Aprovechar los conocimientos y recursos de la comunidad local, como la participación de personas mayores en las entrevistas y la colaboración en la organización de eventos.

#### **4.4. Metodologías activas aplicadas en el centro y su entorno.**

##### **Metodología del aprendizaje cooperativo:**

El aprendizaje cooperativo es una metodología que promueve la interacción entre los estudiantes para alcanzar objetivos comunes, fomentando el trabajo en equipo, la responsabilidad compartida y el apoyo mutuo. En el contexto del proyecto de prácticas tradicionales, esta metodología se aplicará en diversas actividades, como la preparación de entrevistas en equipos, la producción de contenido multimedia en colaboración y la organización de eventos y competiciones en equipo. Los estudiantes aprenderán a comunicarse de manera efectiva, a resolver problemas en conjunto y a valorar la contribución de cada miembro del equipo, desarrollando habilidades sociales y fortaleciendo el sentido de comunidad en el aula y más allá.

##### **Metodología del aprendizaje-servicio:**

El aprendizaje-servicio es una metodología que combina el aprendizaje académico con la participación activa en proyectos que benefician a la comunidad. En el proyecto de prácticas tradicionales, esta metodología se aplicará al realizar actividades como la realización de entrevistas con propósito social, la organización de eventos para la comunidad y la promoción del intercambio cultural entre generaciones. Los estudiantes no solo adquirirán conocimientos sobre distintas prácticas tradicionales, sino que también se convertirán en agentes de cambio social al preservar la cultura local y promover la inclusión y el bienestar comunitario.

## **5. EVALUACIÓN**

### **5.1. Evaluación del proyecto.**

La evaluación del proyecto se llevará a cabo de manera integral, recogiendo las reflexiones y aportaciones del profesorado participante y del alumnado involucrado. Se realizarán sesiones de retroalimentación donde se analizará la participación y el desempeño de ambos, identificando fortalezas, áreas de mejora y posibles ajustes en el desarrollo del proyecto. Además, se elaborará un documento de seguimiento trimestral que documentará el progreso y los resultados alcanzados en relación con las actividades planteadas, permitiendo

una evaluación continua y una toma de decisiones informada para garantizar el éxito del proyecto a lo largo del tiempo.

## **5.2. Criterios de evaluación de cada materia.**

### **Geografía e historia**

#### **3º ESO:**

1.1 Establecer conexiones y relaciones entre los conocimientos e informaciones adquiridos, elaborando de forma pautada síntesis interpretativas y explicativas, mediante informes, estudios o dossiers informativos, que reflejen un dominio y consolidación de los contenidos tratados. (CCL2, CCL3, STEM4, CD2, CC1)

2.1 Generar productos originales y creativos mediante la reelaboración de conocimientos previos a través de herramientas de investigación que permitan explicar problemas presentes y pasados de la humanidad a distintas escalas temporales y espaciales, de lo local a lo global, utilizando conceptos, situaciones y datos relevantes. (CCL5, STEM2, CD2, CC3)

3.1 Conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible, realizando propuestas que contribuyan a su logro, aplicando métodos y proyectos de investigación e incidiendo en el uso de mapas y otras representaciones gráficas, así como de medios accesibles de interpretación de imágenes. (CCL3, STEM3, STEM4, CD3, CC3, CC4)

3.2 Entender y afrontar, desde un enfoque ecosocial, problemas y desafíos pasados, actuales o futuros de las sociedades contemporáneas, con especial incidencia en los referentes a la sociedad castellanoleonesa, teniendo en cuenta sus relaciones de interdependencia y ecodependencia. (CCL3, CD2, CC3, CC4, CE1)

3.4 Analizar procesos de cambio histórico y comparar casos de la geografía a través del uso de fuentes de información diversas, teniendo en cuenta las transformaciones de corta y larga duración (coyuntura y estructura), las continuidades y permanencias en diferentes períodos y lugares. (CCL3, STEM4, CD2, CC4)

4.1 Identificar los elementos del entorno y comprender su funcionamiento como un sistema complejo por medio del análisis multicausal de sus relaciones naturales y humanas, presentes y pasadas, valorando el grado de conservación y de equilibrio dinámico. (CC1, CC3, CC4, CE1).

4.2 Idear y adoptar, cuando sea posible, comportamientos y acciones que contribuyan a la conservación y mejora del entorno natural, rural y urbano, a través del respeto a todos los seres vivos, mostrando comportamientos orientados al logro de un desarrollo sostenible de dichos entornos, y defendiendo el acceso universal, justo y equitativo a los recursos que nos ofrece el planeta. (STEM5, CPSAA2, CC2, CC4, CE1)

6.1 Contribuir al bienestar individual y colectivo a través del diseño, exposición y puesta en práctica de iniciativas orientadas a promover un compromiso activo con los valores comunes, la mejora del entorno y el servicio a la comunidad. (CCL5, CPSAA3, CC3).

7.1 Reconocer los rasgos que van conformando la identidad propia y de los demás, la riqueza de las identidades múltiples en relación con distintas escalas espaciales, a través de la investigación y el análisis de sus fundamentos geográficos. (CP3, CD2, CC1).

8.1 Adoptar un papel activo y comprometido con el entorno, de acuerdo con aptitudes, aspiraciones, intereses y valores propios, a partir del análisis crítico de la realidad económica, de la distribución y gestión del trabajo, y la adopción de hábitos responsables, saludables, sostenibles y respetuosos con la dignidad humana y la de otros seres vivos, así como de la reflexión ética ante los usos de la tecnología y la gestión del tiempo libre. (CD4, CPSAA2, CPSAA5, CE2).

#### 4º ESO:

2.1 Generar y aplicar productos originales y creativos mediante la reelaboración de conocimientos previos a través de herramientas de investigación que permitan explicar problemas presentes y pasados de la humanidad a distintas escalas temporales y espaciales, de lo local a lo global, utilizando conceptos, situaciones y datos relevantes. (CCL5, STEM2, STEM4, CD2, CD3, CC1, CC3).

2.2 Producir y expresar juicios y argumentos personales y críticos de forma abierta y respetuosa, haciendo patente la propia identidad y enriqueciendo el acervo común en el contexto del mundo actual, sus retos y sus conflictos desde una perspectiva sistémica y global. (CCL5, STEM4, CPSAA3, CC1, CC3, CE3)

6.1 Rechazar actitudes discriminatorias y reconocer la riqueza de la diversidad, a partir del análisis de la relación entre los aspectos geográficos, históricos, ecosociales y culturales que han conformado la sociedad globalizada y multicultural actual, y del conocimiento de la aportación de los movimientos en defensa de los derechos de las minorías y en favor de la inclusión y la igualdad real, especialmente de las mujeres y de otros colectivos discriminados. (CCL5, CP3, CPSAA3, CC1, CC2, CC3, CCEC1).

7.1 Reconocer los rasgos que van conformando la identidad propia y de los demás, la riqueza de las identidades múltiples en relación con distintas escalas espaciales, a través de la investigación y el análisis de sus fundamentos históricos, artísticos, ideológicos y lingüísticos, y el reconocimiento de sus expresiones culturales. (CP3, STEM4, CD2, CPSAA1, CC1, CCEC1, CCEC3).

7.2 Conocer y contribuir a conservar el patrimonio material e inmaterial común, respetar los sentimientos de pertenencia y adoptando compromisos con principios y acciones orientadas a la cohesión y solidaridad territorial de la comunidad política, los valores del europeísmo y de la Declaración Universal de los Derechos Humanos. (CC1, CC2, CCEC1).

8.1 Reconocer las iniciativas de la sociedad civil, reflejadas en asociaciones y entidades sociales, adoptando actitudes de participación y transformación en el ámbito local y comunitario y especialmente a través de las relaciones intergeneracionales. (CC1, CC2, CC3).

9.1 Interpretar y explicar de forma argumentada la conexión de España con los grandes procesos históricos de la época contemporánea, valorando lo que han supuesto para su evolución y señalando las aportaciones de sus habitantes a lo largo de la historia, así como las aportaciones del Estado y sus instituciones a la cultura europea y mundial. (CC1, CC4, CCEC1)

## Alternativa a la religión

2º de ESO:

- 1.1 Define y conoce los valores básicos de su comunidad.
- 2.1 Comprende la realidad sociocultural de su comunidad, utilizando los conceptos adecuados.
- 5.1 Adquiere una visión global de la riqueza del medio natural de su comunidad.
- 6.1 Comprende la importancia del castellano como parte de la riqueza de su comunidad.

## Educación física

1º ESO:

- 2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3)
- 2.2 Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, con una limitada incertidumbre, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o de la compañera y de la persona oponente (si la hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE3)
- 2.3 Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices con progresiva autonomía (STEM1, CPSAA5, CE2, CE3)
- 2.4 Participar en una gran variedad de situaciones motrices, de diferentes características, mostrando actitudes de esfuerzo y superación personal durante el proceso de ejecución de estas. (CPSAA1, CE2, CE3)
- 3.1 Practicar una gran variedad de actividades motrices, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3)
- 3.2 Cooperar y colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades. (CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3)
- 4.1 Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas vinculadas tanto a la cultura castellana y leonesa como a otras, favoreciendo su conservación. (CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4)
- 5.2 Iniciar la práctica de actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, aplicando normas de seguridad individuales y colectivas. (STEM5, CC4)

## 2ºESO:

2.1 Desarrollar de manera progresivamente autónoma proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3)

2.2 Interpretar y actuar correctamente en contextos motrices variados, aplicando principios básicos de toma de decisiones en situaciones lúdicas, juegos modificados y actividades deportivas a partir de la anticipación, adecuándose a las demandas motrices, a la actuación del compañero o de la compañera y de la persona oponente (si la hubiera) y a la lógica interna en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y los resultados obtenidos. (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE3)

2.3 Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con progresiva autonomía. (STEM1, CPSAA5, CE2, CE3)

2.4 Participar en una gran variedad de situaciones motrices, de diferentes características, mostrando actitudes de esfuerzo y superación personal, siendo receptivo a las correcciones durante el proceso de ejecución de esas actividades. (CPSAA1, CE2, CE3)

3.1 Practicar una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las actitudes antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3)

3.2 Cooperar y colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices para alcanzar el logro individual y grupal, participando en la toma de decisiones y asumiendo distintos roles asignados y responsabilidades. (CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3)

4.1 Gestionar la participación en juegos motores y otras manifestaciones artístico-expresivas vinculadas tanto a la cultura castellana y leonesa como a otras, favoreciendo su conservación y valorando sus orígenes, evolución e influencia en las sociedades contemporáneas. (CC2, CC3, CEC1, CCEC3, CCEC4)

5.2 Practicar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, aplicando normas de seguridad individuales y colectivas. (STEM5, CC4)

## 3º ESO:

2.1 Desarrollar proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado. (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3)

2.2 Mostrar habilidades para la adaptación y la actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, aprovechando eficientemente las propias capacidades, las de sus compañeros y adversarios, y aplicando de manera automática procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación. (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE3)

2.3 Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, resolviendo problemas todo tipo de situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con autonomía. (STEM1, CPSAA5, CE2, CE3)

2.4 Participar en situaciones motrices de diferentes características, mostrando actitudes de esfuerzo y superación personal, siendo receptivo a las correcciones durante el proceso de ejecución de esas actividades y valorando tanto los aciertos como los errores como parte necesaria del aprendizaje. (CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3)

3.1 Practicar y colaborar en la organización de una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las prácticas antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3)

3.2 Cooperar y colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices y proyectos para alcanzar el logro individual y grupal, participando con progresiva autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final. (CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3)

4.1 Comprender y practicar diversas modalidades relacionadas con la cultura, la tradicional castellana y leonesa o las procedentes de otros lugares del mundo, identificando y contextualizando la influencia social del deporte en las sociedades actuales y valorando sus orígenes y evolución. (CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4)

5.2 Organizar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, asumiendo responsabilidades y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas. (STEM5, CC4, CE1, CE3)

#### 4º ESO:

2.1 Desarrollar de manera autónoma proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y asegurar una participación equilibrada e inclusiva, utilizando estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado. (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3)

2.2 Mostrar habilidades para la adaptación y la actuación ante situaciones con una elevada incertidumbre, aprovechando eficientemente las propias capacidades, las de sus compañeros y adversarios, y aplicando de manera automática procesos de percepción, decisión y ejecución en contextos reales o simulados de actuación, reflexionando sobre las soluciones y resultados obtenidos. (STEM1, STEM3, CPSAA4, CPSAA5, CE3)

2.3 Evidenciar control y dominio corporal al emplear los componentes cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, resolviendo problemas en todo tipo de situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial con autonomía y teniendo en cuenta la influencia en otros posibles participantes. (STEM1, CPSAA5, CE2, CE3)

2.4 Participar en situaciones motrices de diferentes características, mostrando una progresiva autoestima y valorando todas sus actuaciones durante la ejecución de las tareas motrices. (CPSAA1, CPSAA5, CE2, CE3)

3.1 Practicar y participar activamente asumiendo responsabilidades en la organización de una gran variedad de actividades motrices, valorando las implicaciones éticas de las prácticas antideportivas, evitando la competitividad desmedida y actuando con deportividad al asumir los roles de público, participante u otros. (CCL1, CPSAA1, CPSAA3, CC1, CC2, CC3)

3.2 Cooperar y colaborar en la práctica de diferentes producciones motrices y proyectos para alcanzar el logro individual y grupal, participando con autonomía en la toma de decisiones vinculadas a la asignación de roles, la gestión del tiempo de práctica y la optimización del resultado final. (CCL1, CCL5, CPSAA1, CPSAA3, CPSAA5, CCEC3)

4.1 Comprender y practicar diversas modalidades relacionadas con la cultura, la tradicional castellana y leonesa o las procedentes de otros lugares del mundo, identificando y contextualizando la influencia social del deporte en las sociedades actuales y valorando sus orígenes, evolución, distintas manifestaciones e intereses económico-políticos. (CC2, CC3, CCEC1, CCEC3, CCEC4)

5.2 Diseñar y organizar actividades físico-deportivas en el medio natural y urbano, asumiendo responsabilidades y aplicando normas de seguridad individuales y colectivas. (STEM5, CC4, CE1, CE3)

## **Cultura Clásica**

### 2º ESO

1.2 Realizar pequeñas monografías sobre la pervivencia de la Civilización Clásica en el entorno utilizando las tecnologías de la información y la comunicación, con respeto a la propiedad intelectual. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CCEC2)

1.3 Exponer al resto del alumnado, el resultado de sus trabajos o investigaciones de manera clara, coherente y ordenada, facilitando el intercambio de información y promoviendo el debate a partir de los contenidos adquiridos. (CCL1, CD3, CC1, CCEC1, CCEC2)

2.2 Analizar los productos culturales del presente y los de la Antigüedad Clásica tanto desde el punto de vista lingüístico como del cultural en el contexto de los desarrollos culturales en Europa comparando las similitudes y diferencias entre ellos. (CCL1, CCL2, CCL3, CPSAA4, CC2, CCEC1)

2.3 Conocer los modos de vida, costumbres, actitudes y valores de las sociedades griega y romana, a partir del contenido de fuentes grecolatinas en diferentes soportes, reflexionando sobre su validez y pervivencia, y

comparándolos de manera crítica con los de las sociedades actuales. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA4, CC1)

5.2 Conocer e identificar las huellas de la romanización en el patrimonio cultural y arqueológico de España y especialmente de Castilla y León, a partir de los contenidos adquiridos. (STEM3, CD1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2)

5.4 Entrar en contacto con los diferentes recursos que se refieren al Mundo Clásico, conocerlos y utilizarlos, valorando la vitalidad y actualidad de las Humanidades Clásicas en los medios de comunicación y en internet. (CD1, CD3)

#### 4ºESO

1.2 Planificar y elaborar en distintos soportes pequeñas monografías contextualizadas sobre aspectos materiales e inmateriales de la civilización grecolatina; utilizar correctamente elementos críticos tales como notas a pie de página, y elaborar una bibliografía o webgrafía de las fuentes consultadas, manifestando de este modo respeto por la propiedad intelectual. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CD2, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.3 Investigar sobre la pervivencia de los distintos aspectos del mundo grecolatino en las artes, pensamiento y modos de vida de las sociedades actuales, utilizando fuentes diversas. (CCL1, CCL2, CCL3, CD1, CPSAA4, CC1, CCEC1, CCEC2)

1.4 Comunicar y compartir con el alumnado las informaciones obtenidas y los resultados de las investigaciones, ya sea en el aula o a través de medios telemáticos a los que tenga acceso común el alumnado, de forma clara y ordenada, y empleando soportes variados. (CCL1, CCL2, CCL3, CD3, CC1)

2.3 Analizar los modos de vida, costumbres, actitudes y valores de la sociedad actual, a partir de los contenidos adquiridos, reconociendo como origen los de la Antigüedad Clásica y señalando de forma crítica semejanzas y diferencias entre aquellos y esta para una mejor comprensión del presente. (CCL1, CCL2, CCL3, CPSAA4, CC1)

5.3 Reconocer los vestigios griegos en el mundo mediterráneo, así como las huellas de la romanización en el patrimonio cultural y arqueológico del entorno, en especial de Europa, España y Castilla y León, e igualmente el del espacio extraeuropeo, a través del conocimiento de los principales monumentos, museos y yacimientos arqueológicos. (STEM3, CD1, CC4, CE1, CCEC1, CCEC2)

5.4 Identificar y valorar de forma crítica los diferentes recursos que se refieren al Mundo Clásico; obtener, seleccionar y organizar la información obtenida, y verificar su validez y fiabilidad, comparándola con otras fuentes. (CCL1, CD1, CD3).

### **Lengua Castellana y Literatura**

#### 1ºESO

2.1. Comprender el sentido global, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor analizando textos orales y multimodales sencillos de diferentes ámbitos.

2.2. Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales sencillos comparando las diferencias entre ellos.

3.1. Realizar narraciones y exposiciones orales sencillas con diferente grado de planificación sobre temas de interés personal, social y educativo, con adecuación, coherencia y cohesión en diferentes soportes y utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

3.2. Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales breves formales e informales propiciando el trabajo en equipo.

3.3. Fomentar actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación realizando intercambios conversacionales y atendiendo a la cortesía lingüística.

4.1. Comprender e interpretar el sentido global de textos escritos y multimodales sencillos de diferentes ámbitos analizando la información más relevante y la intención del emisor.

4.2. Valorar la forma y el contenido de textos escritos sencillos evaluando su calidad y la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.

5.1. Planificar la redacción de textos escritos y multimodales sencillos, atendiendo a la situación comunicativa, al destinatario, al propósito y al canal.

5.2. Redactar borradores de textos escritos y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta presentando un texto final correcto.

5.3. Incorporar de manera gradual procedimientos básicos para enriquecer los textos, atendiendo a aspectos discursivos y lingüísticos con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

6.1. Localizar, seleccionar y contrastar información de manera guiada procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y respetando los principios de propiedad intelectual.

6.2. Elaborar trabajos sencillos de investigación de manera guiada en diferentes soportes sobre diversos temas de interés académico, personal o social partiendo de la información seleccionada.

6.3. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales con relación a la búsqueda y la comunicación de la información, adquiriendo una práctica progresivamente autónoma.

10.1. Identificar y desechar los usos discriminatorios de la lengua, evitando los abusos de poder a través de la palabra y los usos manipuladores del lenguaje verbal y no verbal.

10.2. Adquirir estrategias para la resolución dialogada de los conflictos buscando consensos tanto en el ámbito personal como educativo y social.

## 2º ESO

2.1 Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos orales y multimodales sencillos de diferentes ámbitos, analizando la interacción entre los diferentes códigos.

2.2 Desplegar estrategias para evaluar la fiabilidad e idoneidad de la información obtenida de textos orales y multimodales aplicándolas a textos de diferentes ámbitos.

2.3 Valorar, de manera progresivamente autónoma, la forma y el contenido de textos orales y multimodales sencillos, evaluando su calidad, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.

3.1 Realizar narraciones y exposiciones orales con diferente grado de planificación sobre temas de interés personal, social y educativo ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado, en diferentes soportes y utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

3.2 Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales informales, en el trabajo en equipo y en situaciones orales formales de carácter dialogado, con actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística.

4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales sencillos de diferentes ámbitos que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.

4.2 Desplegar estrategias para evaluar la fiabilidad e idoneidad de la información obtenida de textos escritos y multimodales, aplicándolas a textos de diferentes ámbitos.

4.3 Valorar, de forma progresivamente autónoma, la forma y el contenido de textos escritos sencillos evaluando su calidad, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.

5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales sencillos, atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

5.2 Valorar el trabajo en equipo como herramienta para construir conocimiento y la interacción entre iguales estableciendo vínculos personales y resolviendo conflictos.

5.3 Incorporar procedimientos básicos para enriquecer los textos, atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de manera guiada procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertenencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa adoptando un punto de vista crítico respetando los principios de propiedad intelectual.

6.2 Elaborar trabajos de investigación de manera guiada, tanto de manera individual como en equipo, en diferentes soportes y sobre diversos temas de interés académico, personal o social, partiendo de la información seleccionada.

6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales aplicándolos a la búsqueda y la comunicación de la información.

10.1 Identificar y desterrar los usos discriminatorios de la lengua, los abusos de poder a través de la palabra y los usos manipuladores del lenguaje, partiendo de la reflexión y el análisis de los elementos lingüísticos, textuales y discursivos utilizados, así como de los elementos no verbales que rigen la comunicación entre las personas.

10.2 Utilizar estrategias para la resolución dialogada de los conflictos, promoviendo consensos tanto en el ámbito personal como educativo y social.

### 3º ESO

2.1 Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos orales, escritos y multimodales de cierta complejidad de diferentes ámbitos, analizando la interacción entre los diferentes códigos.

2.2 Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales de cierta complejidad, evaluando su calidad, su fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.

3.1 Realizar narraciones y exposiciones orales de cierta extensión y complejidad con diferente grado de planificación sobre temas de interés personal, social y educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

3.2 Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales informales, en el trabajo en equipo y en situaciones orales formales de carácter dialogado, adquiriendo actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística y utilizándolas para la resolución de conflictos.

4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales de cierta complejidad de diferentes ámbitos que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.

4.2 Valorar críticamente el contenido y la forma de textos sencillos, evaluando su calidad y fiabilidad, así como la eficacia de los procedimientos lingüísticos empleados.

5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión, atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, al propósito y canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta; y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

5.2 Incorporar procedimientos para enriquecer los textos atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

6.1 Localizar y seleccionar información de manera progresivamente autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla adoptando un punto de vista crítico, respetando los principios de propiedad intelectual.

6.2 Elaborar trabajos de investigación de manera progresivamente autónoma en diferentes soportes sobre diversos temas de interés académico, personal o social, partiendo de la información seleccionada.

6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales con relación a la búsqueda y la comunicación de la información, evaluando su pertinencia y fiabilidad.

10.1 Identificar y desterrar los usos discriminatorios de la lengua, los abusos de poder a través de la palabra y los usos manipuladores del lenguaje a partir de la reflexión y el análisis de los elementos lingüísticos y no lingüísticos de la comunicación, valorando esta como un instrumento de cohesión social.

10.2 Utilizar estrategias para la resolución dialogada de los conflictos y búsqueda de consensos, poniéndolas en práctica tanto en el ámbito personal como educativo y social.

#### 4ºESO

2.1 Comprender el sentido global, la estructura, la información más relevante en función de las necesidades comunicativas y la intención del emisor en textos orales, escritos y multimodales complejos de diferentes ámbitos, analizando la interacción entre los diferentes códigos.

2.2 Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales de cierta complejidad, evaluando su calidad, su fiabilidad y la idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados reflexionando sobre la posibilidad de transmitir un mismo mensaje a través de diversos procedimientos.

3.1 Realizar exposiciones y argumentaciones orales de cierta extensión y complejidad con diferente grado de planificación sobre temas de interés social y profesional ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales.

3.2 Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales informales, en el trabajo en equipo y en situaciones orales formales de carácter dialogado, adoptando actitudes de escucha activa y estrategias de cooperación conversacional y cortesía lingüística y utilizándolas para la resolución de conflictos y la creación de vínculos personales.

4.1 Comprender, interpretar y valorar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor de textos escritos y multimodales de cierta complejidad de diferentes ámbitos que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.

4.2 Valorar críticamente el contenido y la forma de textos de cierta complejidad, evaluando su calidad y fiabilidad, así como la eficacia de los procedimientos lingüísticos empleados.

5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales de cierta extensión y calidad, atendiendo a la situación comunicativa, destinatario, al propósito y al canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, presentando un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

5.2 Aplicar procedimientos para enriquecer los textos atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.

6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de manera autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista crítico respetando los principios de propiedad intelectual.

6.2 Elaborar trabajos de investigación de manera autónoma en diferentes soportes sobre diversos temas de interés académico, personal o social, seleccionando información de diferentes fuentes.

6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información, analizando de manera argumentada la imagen, la autoimagen y los elementos paratextuales.

10.1 Identificar, cuestionar y desterrar los usos discriminatorios de la lengua, los abusos de poder a través de la palabra y los usos manipuladores del lenguaje, efectuando una reflexión y análisis de los elementos lingüísticos, textuales y discursivos utilizados, así como de los elementos no verbales de la comunicación.

10.2 Utilizar estrategias para la resolución dialogada de los conflictos y la búsqueda de consensos, poniéndolas en práctica y comprobando su eficacia tanto en el ámbito personal como educativo y social.

## **Música**

### **2ºESO**

1.1. Apreciar la importancia de la conservación y transmisión del patrimonio musical y dancístico internacional, nacional y autonómico, como requisitos fundamentales para su descubrimiento y conocimiento por las generaciones futuras, teniendo en cuenta su valor artístico y su contribución al enriquecimiento personal y social.

1.3. Reconocer y explicar con actitud abierta y respetuosa las funciones desempeñadas por determinadas producciones musicales y dancísticas, relacionándolas con las principales características de su contexto histórico, social y cultural.

4.3. Utilizar de manera funcional los recursos digitales para el aprendizaje e investigación indagando sobre el hecho musical y mostrando interés por las herramientas digitales de la música.

### 3º ESO

1.2. Explicar, con actitud abierta y respetuosa, las funciones desempeñadas por determinadas producciones musicales y dancísticas, relacionándolas con las principales características de su contexto histórico, social y cultural.

1.4 Establecer conexiones entre manifestaciones musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas, valorando su influencia sobre la música y la danza actuales.

4.3. Manejar con autonomía los recursos tecnológicos disponibles, demostrando un conocimiento básico de las técnicas y procedimientos necesarios para grabar, reproducir, crear e interpretar música.

### 4º ESO

1.2. Valorar críticamente los hábitos, los gustos y los referentes musicales y dancísticos de diferentes épocas y culturas, reflexionando sobre su evolución y sobre su relación con los del presente.

1.4. Valorar todo tipo de manifestaciones musicales y dancísticas de los siglos XX y XXI, a través de la recepción activa y respetuosa, entendiéndolas como reflejo de la sociedad donde fueron creadas.

4.3. Utilizar herramientas digitales con autonomía en la creación de propuestas artístico musicales, para el desarrollo de materiales audiovisuales para grabar, reproducir, crear e interpretar música, garantizando el respeto por los derechos de autor y la propiedad intelectual.

4.4. Reflexionar críticamente sobre el consumo de la música en la era digital, valorando y promoviendo hábitos de consumo responsable en las plataformas digitales y las redes sociales musicales.

## **Orientación educativa**

Se detallan, a continuación, las competencias específicas de los ámbitos propios del programa de diversificación curricular que podrían ser trabajadas y evaluadas, a partir de su concreción en criterios de evaluación, en los cursos 3º y 4º de la ESO.

### **ÁMBITO CIENTÍFICO TECNOLÓGICO**

1. Localizar, seleccionar, interpretar y transmitir información con relación a situaciones de la vida cotidiana, usando terminología adecuada en diversos canales y formatos, contrastando su veracidad y evaluándola críticamente para entender los fenómenos naturales de su entorno desde planteamientos científicos, cálculos y datos numéricos fiables.

Criterios de evaluación

3º y 4º ESO: 1.1, 1.2, 1.3

4. Experimentar, modelizar y desarrollar proyectos de investigación, trabajando colaborativamente en equipos diversos, usando diferentes materiales, soportes y

tecnologías, para fomentar la creatividad, el desarrollo personal y el aprendizaje individual y social como herramientas para la construcción del aprendizaje y la adquisición de una cultura científica y emprendedora.

Criterios de evaluación

3º y 4º ESO: 4.1, 4.2,

5. Valorar y reconocer el conocimiento científico como un todo integrado, interrelacionando conceptos y procedimientos propios de las ciencias, para aplicarlos en situaciones diversas de la vida cotidiana y obtener resultados con los que abordar los avances tecnológicos, económicos, ambientales y sociales.

Criterios de evaluación

3º y 4º ESO: 5.1, 5.2, 5.3

6. *Analizar los efectos de determinadas acciones cotidianas sobre la sociedad y el medio natural basándose en fundamentos científicos, para promover y adoptar hábitos individuales y colectivos que eviten o minimicen los impactos medioambientales negativos y sean compatibles con el desarrollo sostenible.*

Criterios de evaluación

3º ESO: 6.1, 6.2, 6.3, 6.5

4º ESO: 6.1, 6.3

7. Desarrollar destrezas socio-personales, gestionando emociones y poniendo en práctica estrategias metacognitivas de aprendizaje y de relación con los demás, para potenciar el bienestar personal y grupal, y mejorar la valoración del aprendizaje de las ciencias.

Criterios de evaluación

3º y 4º ESO: 7.1, 7.2

## ÁMBITO LINGÜÍSTICO Y SOCIAL

*1. Buscar, seleccionar, comprender e interpretar información procedente de distintas fuentes históricas, geográficas y literarias, del patrimonio nacional y universal, analizándolas críticamente, para adquirir conocimientos y comunicarlos, en distintos formatos, con coherencia, cohesión, adecuación y creatividad, y con una actitud ética y responsable con la propiedad intelectual.*

Criterios de evaluación:

3º ESO: 1.1, 1.2, 1.4.

4º ESO: 1.1, 1.2.

*6. Describir y apreciar la realidad multicultural y plurilingüe de España, identificando los procesos geográficos e históricos que la han originado, para valorar esta diversidad como fuente de riqueza cultural y respetar los sentimientos de pertenencia, especialmente de las minorías y colectivos desfavorecidos y discriminados.*

Criterios de evaluación:

3º ESO: 6.1.

4º ESO: 6.1, 6.2.

*7. Tomar conciencia de las distintas formas de vida, del pasado y del presente, usando herramientas analógicas y digitales fiables y contrastadas, trabajando de forma cooperativa, para producir conocimiento y transmitirlo, oralmente, por escrito o en formatos multimodales.*

Criterios de evaluación:

3º ESO: 7.1.

4º ESO: 7.2, 7.3.

## **Matemáticas**

### 1º ESO

6.2 Identificar conexiones coherentes entre las matemáticas y otras materias resolviendo problemas contextualizados de manera guiada.

6.3 Conocer la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad y su contribución a la superación de los retos que demanda la sociedad actual.

7.1 Representar conceptos, procedimientos, información y resultados matemáticos de modos distintos y con diferentes herramientas, visualizando ideas y estructurando procesos matemáticos.

7.2 Utilizar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda de estrategias de resolución de una situación problematizada, usando material manipulativo si es necesario.

8.1 Comunicar información utilizando el lenguaje matemático apropiado, utilizando diferentes medios, oralmente y por escrito, al describir y explicar razonamientos.

8.2 Reconocer el lenguaje matemático presente en la vida cotidiana comunicando mensajes con contenido matemático con precisión.

10.1 Colaborar activamente y construir relaciones con las matemáticas en equipos heterogéneos, respetando diferentes opiniones, comunicándose de manera efectiva y pensando de forma creativa.

10.2 Participar en las tareas que deban desarrollarse en equipo, aportando valor, favoreciendo la inclusión, la escucha activa y asumiendo el rol asignado.

## **Tecnología y TIC-Digitalización**

### 1º ESO

1.2 Comprender y examinar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico. (CCL2, CCL3, STEM2, CD4, CPSAA4, CE1)

1.4 Redactar documentación de forma que se transmita la información técnica relativa a la solución creada de una manera organizada, utilizando medios

digitales, como procesadores de textos y presentaciones a un nivel inicial. (CCL1, STEM2, CD2, CE1)

2.1 Idear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. (CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, CD3, CPSAA3, CPSAA5, CC1, CE1, CE3)

2.2 Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa. (CCL3, CCL5, STEM3, CD3, CPSAA3, CE1, CE3)

3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos y electricidad básica, y respetando las normas de seguridad y salud. (STEM2, STEM3, STEM5, CD5, CPSAA1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4)

3.2 Comprender y analizar los usos y el impacto ambiental asociados a la madera y los materiales de construcción, interpretando su importancia en la sociedad actual, empleando técnicas de investigación grupal y generando propuestas alternativas de uso cuando ello sea posible, desde una óptica constructiva y propositiva. (STEM3, STEM5, CPSAA2, CE1, CE3)

4.1 Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales. (CCL1, CCL5, STEM4, CD2, CD3, CC4, CCEC3, CCEC4)

4.4 Difundir en entornos virtuales la idoneidad de productos para distintos propósitos, respetando la “etiqueta digital” (netiqueta) y comunicando interpersonalmente de modo eficaz. (CCL5, CD3, CC4)

6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y discriminando las tareas y eventos que los optimizan. (CP2, STEM1, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA56).

6.2 Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital. (CP2, STEM1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CD5, CPSAA2, CPSAA4, CPSAA5, CE1)

6.3 Manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software. (STEM1, STEM4, CD1, CD4, CE1)

### 3º ESO

1.1 Definir y desarrollar problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica y segura, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

1.2 Comprender, examinar y diseñar productos tecnológicos de uso habitual a través del análisis de objetos y sistemas, empleando el método científico y utilizando herramientas de simulación en la construcción de conocimiento.

1.3 Generar y describir documentalmente información técnica referente a la solución creada, de manera organizada y haciendo uso de medios digitales, como hojas de cálculo a nivel inicial, así como cualquier otro medio de difusión de la solución generada

2.1 Idear, crear y diseñar soluciones originales y eficaces a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinarios contrastando con modelos de solución previos, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.

3.1 Fabricar objetos o modelos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando software, hardware, herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de electricidad y electrónica básica, respetando las normas de seguridad y salud, y atendiendo a la mejora de la experiencia de usuario.

6.1 Hacer un uso eficiente y seguro de los dispositivos digitales de comunicación de uso cotidiano en la resolución de problemas sencillos, analizando los componentes y los sistemas de comunicación digital, alámbrica e inalámbrica, conociendo los riesgos y adoptando medidas de seguridad para la protección de datos y equipos

6.4 Obtener, manejar y representar datos de diversas fuentes generando informes gráficos con distinto software.

7.1 Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible.

#### 4º ESO

2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma. (CD2, CPSAA1, CPSAA5)

2.2 Buscar, seleccionar y archivar información en función de sus necesidades haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red. (CCL3, CD1, CPSAA4)

2.3 Crear y editar a un nivel avanzado documentos de texto y hojas de cálculo seleccionando las herramientas más apropiadas para crear contenidos y respetando derechos de autor y licencias. (STEM4, CD2, CCEC4)

2.5 Crear y gestionar blogs, seleccionando las herramientas adecuadas para generar contenido de modo creativo, gestionando sus configuraciones, su privacidad y posibilidad de uso compartido, y respetando los derechos de autor y licencias. (CCL3, CD1, CD2, CD3, CCEC4)

2.6 Editar y crear digitalmente imágenes en forma de mapas de bits, en diversos formatos, a través del uso creativo de herramientas adecuadas, respetando derechos de autor y licencias. (CCEC4)

2.7 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo, y publicando y difundiendo información y datos, ejerciendo la responsabilidad en redes, y adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa. (CCL3, CD3, CPSAA1, CE3)

### **5.3. Calendario de reuniones del Equipo de Innovación.**

#### Curso 2023/2024

El equipo de innovación se ha reunido en las siguientes fechas:

- 31 de enero: Mediante teams.
- 6 de marzo: Mediante teams.
- 18 de abril: Mediante teams.
- 24 de abril: Presencialmente.
- 27 de mayo: Mediante teams.

#### Curso 2024/2025

A lo largo del siguiente curso se reunirá conforme a las necesidades del proyecto y profesorado y al menos dos veces por trimestre.

### **5.4. Memoria final del proyecto, que recoja el seguimiento y la evaluación de los procesos y los resultados obtenidos con el desarrollo del proyecto en el centro y en su entorno.**

Al finalizar cada trimestre se realizará una memoria con todo lo trabajado y sus aspectos claves. Así como al finalizar dicho proyecto de innovación se escribirá la memoria final de éste detallando todos los aspectos que se crean convenientes.

## **6. APARTADO ECONÓMICO**

Los recursos económicos se destinarán principalmente a la adquisición de materiales necesarios para la realización de las distintas prácticas tradicionales que se vayan seleccionando, así como a la organización de los eventos indicados con la comunidad educativa. Además, se contemplará el gasto en medios de transporte para el desplazamiento del alumnado hacia los pueblos de la comarca donde se llevarán a cabo las actividades prácticas.

También se considerarán otras circunstancias necesarias para la realización del proyecto como la compra de materiales de apoyo, garantizando así un desarrollo adecuado y exitoso del proyecto en su totalidad.

Se realizará una planificación detallada de los gastos previstos y se gestionará de manera eficiente para optimizar el uso de los recursos disponibles.