

## NATACIÓN

Dentro de las corrientes más actuales de ejercicio físico está la salud como objetivo prioritario. Las habilidades acuáticas contribuyen de forma inexorable a esta meta, proporcionando al individuo un mayor control corporal, mejorando su coordinación y su condición física, además de facilitar la adaptación a un medio distinto al habitual.

### 1.- ACTIVIDAD DIRIGIDA A

Toda la población escolar desde los 3 años hasta 4º de Secundaria.

### 2.- OBJETIVOS

- Ser capaces de orientarse en el agua
- Controlar la respiración e inmersión
- Mejorar la flotabilidad del individuo
- Ser capaces de equilibrarse y balancearse adecuadamente
- Lograr una propulsión adecuada de piernas y brazos
- Conseguir realizar correctamente las entradas y salidas del agua
- Aprender/Mejorar/Dominar las técnicas asociadas a los principales estilos de natación
- Mejorar la condición física de los individuos
- Adquirir hábitos higiénicos adecuados para el medio acuático y su entorno

### 3.- METODOLOGÍA

Se basa en la utilización de juegos acuáticos educativos, lejos de un modelo analítico de enseñanza en las edades tempranas. Los alumnos irán adquiriendo confianza progresivamente, las situaciones nuevas formarán parte de experiencias positivas lejos de forzar al alumno a aprendizajes bajo condiciones estresantes.

### 4.- ORGANIZACIÓN

La distribución se realiza en grupos reducidos, a su cargo estará un entrenador/monitor titulado, la programación de actividades es supervisada por un coordinador de la escuela, que mantiene informadas a las familias de la evolución de los alumnos de forma periódica.

Dentro de la piscina trabajan varios grupos, estableciendo distintos niveles de capacidad natatoria. Los alumnos podrán pasar de un nivel a otro según vayan evolucionando sus habilidades acuáticas, siempre puesto en conocimiento de las familias.

La actividad se compone de una sesión semanal

# EXPRESIÓN ARTÍSTICA

## 1.- OBJETIVOS

La enseñanza de la Educación plástica y visual en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Observar y percibir las imágenes y las formas de su entorno.
- Adquirir destrezas manuales, a través del modelado de materiales dúctiles como plastilina y arcilla.
- Desarrollar la creatividad y expresarla.
- Utilizar el lenguaje plástico para representar emociones y sentimientos.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo, adoptando actitudes de flexibilidad, responsabilidad, solidaridad, interés y tolerancia.

## 2.- CONTENIDOS

- La línea y el punto como elementos configuradores de las formas.
- La textura: identificación de la forma por medio de la textura y el modelado.
- Los colores como medio de expresión.
- Obtención de texturas táctiles: materiales del modelado y cualidades expresivas.
- El color. Iniciación al color: el color en la naturaleza y en los objetos.
- Investigación experimental de mezclas de color como también de texturas.

## 3.- METODOLOGÍA

- Explicación de los contenidos básicos a tratar en la actividad.
- Realización de las actividades utilizando los medios adecuados.
- Participación y colaboración en el aula, así como en exposiciones de los trabajos.

## TALLER DE NATURALEZA

De todos es conocido que la actual sociedad tiene cierta tendencia al sedentarismo, algunas de las comodidades y formas de ocio más recientes invitan al consumismo y condicionan en ocasiones la salud de nuestros escolares. Esta actividad pretende dar a conocer a los alumnos alternativas de juego, basadas en componentes de movimiento y lúdicos, para su puesta en práctica durante el tiempo libre. Además pretende asegurar la herencia cultural con la transmisión de juegos populares y tradicionales propios de nuestra región/país.

### 1.- ACTIVIDAD DIRIGIDA A

Toda la población escolar de Educación Primaria.

### 2.- OBJETIVOS

- Mantener la tradición de juego popular inherente a nuestra cultura
- Aumentar el bagaje de opciones para el tiempo libre de nuestros escolares
- Ser capaces de elaborar juegos o juguetes con materiales reciclados
- Disociar diversión de consumismo
- Mejorar la coordinación y las habilidades motrices básicas a través de formas jugadas
- Mejorar las habilidades sociales de los participantes
- Fomentar el uso de formas jugadas no competitivas, fundamentalmente cooperativas
- Eliminar los estereotipos en ciertas modalidades, favoreciendo la coeducación.

### 3.- METODOLOGÍA

El monitor propondrá varias actividades cada día, que se entroncan mediante un tema común (la región, el tipo de juego, la estación del año, el género de los participantes...). También se propondrán talleres de creación de materiales, con los que luego se jugará y que quedarán como fondo para la práctica libre en recreos o para préstamo en fin de semana.

### 4.- ORGANIZACIÓN

Se organizará en grupos de hasta 20 alumnos por monitor. Los monitores serán personas en posesión del título de monitor de ocio y tiempo libre, educador socio-cultural, estudiantes de magisterio o profesores.

La actividad se llevará a cabo en una sesión semanal

## **ENGLISH THINKING PROJECT (2)**

El English Thinking Project embarca un proyecto bilingüe del proyecto educativo del centro. Se propone con este programa establecer las bases de una educación bilingüe.

Con la participación de profesores nativos y una metodología comunicativa, se emplean herramientas diversas como son las nuevas tecnologías y sistemas innovadores de enseñar la fonética inglesa para que los niños aprendan a aprender y que empiecen a pensar y comunicarse en inglés.

Se emplea un método comunicativo en que el niño entiende el inglés como idioma y no como una asignatura más. Se sigue la filosofía de “one face, one language” en que identifica al profesor de inglés como hablante de inglés. Siempre espera que el profesor le hable en inglés, y entiende que ha de responder en inglés para ser entendido. A base de instrucciones sencillas, gestos e imágenes el niño va aumentando su capacidad de comprender y responder en inglés. Como no se ha desarrollado todavía una gran capacidad de expresión lingüística ni en su lengua nativa, la producción y comprensión lingüística en inglés será necesariamente muy limitada. Sin embargo, a través de actividades lúdicas, aprenderá a cantar, jugar, y manejar nuevas tecnologías en inglés.

El proyecto iPad permitirá crear nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje donde los alumnos puedan desarrollar sus habilidades creativas y manipulativas, favoreciendo de esta manera la motivación, su autoestima y la adquisición de las habilidades necesarias en el desarrollo de la etapa de Educación Infantil.

### **1.- OBJETIVOS**

La enseñanza de inglés en este proyecto tendrá como finalidad adquirir las siguientes capacidades:

- Entender el inglés como otra forma de comunicación verbal.
- Responder de manera adecuada a mandatos básicos en inglés.
- Reconocer un vocabulario muy básico.
- Desarrollar un concepto bilingüe de términos aprendido en clase.
- Demostrar interés en el inglés y participar en actividades llevadas en la clase.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo.
- Desarrollar autonomía en el aprendizaje y aprender nuevos términos en inglés manejando nuevas tecnologías (iPad).

## **2.- METODOLOGÍA**

- Método comunicativo.
- Contacto con nativos hablantes de inglés.
- El uso de inglés como lengua vehicular.
- Sistema fonético diseñado para reconocimiento de sonidos del idioma inglés.
- Manejar nuevas tecnologías con el proyecto iPad.
- Participación y colaboración en el aula, así como en exposiciones de los trabajos.

## **4.- RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas en lengua inglesa y nativos. El centro dispondrá de todos los recursos posibles y necesarios a manos del profesor especialista para poder desarrollar plenamente esta materia. Todos los niños dispondrán de un iPad con conexión a la red inalámbrica

## **5.- ORGANIZACIÓN**

La distribución se realiza en grupos reducidos, la actividad es supervisada por un coordinador de la escuela, que mantiene informadas a las familias.

La actividad se compone de tres sesiones semanales

## **ENGLISH THINKING PROJECT (3)**

El English Thinking Project potencia el proyecto bilingüe dentro la etapa de 2º ciclo de Educación Infantil en el centro. Se propone con este programa establecer las bases de una educación bilingüe.

Con la participación de profesores nativos y una metodología comunicativa. Se emplean herramientas diversas como son las nuevas tecnologías y sistemas innovadoras de enseñar la fonética inglesa para que los niños aprendan a aprender y que empiecen a pensar y comunicarse en inglés.

Se emplea un método comunicativo en que el niño entiende el inglés como idioma y no como una asignatura más. Se sigue la filosofía de “one face, one language” en que identifica el profesor de inglés como hablante de inglés. Siempre espera que el profesor le hable en inglés, y entiende que ha de responder en inglés para ser entendido. A base de instrucciones sencillas, gestos e imágenes el niño va aumentando su capacidad de comprender y responder en inglés.

Según va desarrollando su capacidad de expresión lingüística en su lengua nativa entiende que se puede y se debe comunicar también en el inglés. Utiliza las expresiones y vocabulario aprendido en clase, canta, juega y maneja nuevas tecnologías en inglés.

El **proyecto iPad** permitirá crear nuevos escenarios de enseñanza-aprendizaje donde los alumnos puedan desarrollar sus habilidades creativas y manipulativas, favoreciendo de esta manera la motivación, su autoestima y la adquisición de las habilidades necesarias en el desarrollo de la etapa de Educación Infantil.

### **1.- OBJETIVOS**

La enseñanza de inglés en este proyecto tendrá como finalidad adquirir las siguientes capacidades:

- Entender el inglés como otra forma de comunicación verbal.
- Responder de manera adecuada a mandatos básicos en inglés.
- Reconocer un vocabulario muy básico y a la vez desarrollar la confianza de poder utilizarlo para comunicarse.
- Reconocer e imitar determinados sonidos fonéticos propios al inglés.
- Desarrollar un concepto bilingüe de términos aprendido en clase.
- Demostrar interés en el inglés y participar en actividades llevadas en la clase.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo.
- Desarrollar autonomía en el aprendizaje y aprender nuevos términos en inglés manejando nuevas tecnologías (iPad).

### **3.- METODOLOGÍA**

- Método comunicativo.
- Contacto con nativos hablantes de inglés.
- El uso de inglés como lengua vehicular.
- Sistema fonético diseñado para reconocimiento de sonidos del idioma inglés.
- Manejar nuevas tecnologías con el proyecto iPad.
- Participación y colaboración en el aula, así como en exposiciones de los trabajos.

### **4.- RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas en lengua inglesa y nativos. El centro dispondrá de todos los recursos posibles y necesarios a manos del profesor especialista para poder desarrollar plenamente esta materia. Todos los niños dispondrán de un iPad con conexión a la red inalámbrica

### **5.- ORGANIZACIÓN**

La distribución se realiza en grupos reducidos, la actividad es supervisada por un coordinador de la escuela, que mantiene informadas a las familias.

La actividad se compone de dos sesiones semanales

## **DESARROLLO COMPETENCIAS BÁSICAS**

### **1.- JUSTIFICACIÓN**

Los niños establecen relaciones con el medio y con el resto de personas a través de las distintas formas de comunicación y representación. Estas formas o códigos sirven de nexo de unión entre el mundo interior y exterior, en la medida que posibilitan la comprensión e interiorización del mundo que le rodea, la modificación a través de interacciones y la expresión de pensamientos, sentimientos, vivencias, etc.

A través de esta actividad se fomenta el dominio de una de las competencias básicas:

#### **“Competencia lingüística”**

Esta competencia está referida al uso por los niños de las cuatro destrezas del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir) para construir el pensamiento, expresar e interpretar ideas, sentimientos o hechos de forma apropiada y en distintos contextos sociales y culturales y para regular la conducta, tanto en la lengua propia como en el resto de las lenguas que se utilizan en el aprendizaje.

En el caso de los alumnos de Educación infantil las destrezas de escuchar y hablar son prioritarias en la lengua castellana y exclusivas en la lengua extranjera, pero esto no impide el acercamiento al código escrito y, sobre todo, a la literatura infantil a través de cuentos y relatos.

### **2.- METODOLOGÍA:**

Se usará una metodología activa en la que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje observando, manipulando, pensando, escuchando, etc.

Se proporcionarán situaciones de aprendizaje que trabajen diferentes aspectos del niño atendiendo a la globalización de los contenidos, y que, partiendo de aspectos ya conocidos por el niño, lo motiven y proporcionen aprendizajes significativos que se realizarán en un clima de confianza y afecto, de forma lúdica para favorecer la autonomía del niño y crearle una buena autoestima

### **4.- OBJETIVOS**

- Expresarse de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad; de describir objetos, personas y situaciones; y de comprender la información de un cuento o relato leído o contado por otros y la información visual de viñetas, cuentos, fotografías,
- Relatar e inventar pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes.
- Leer y escribir palabras relevantes relativas a su entorno y vivencias
- Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, deseos e ideas, y valorar su uso como herramienta de relación con los demás.
- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua.



- Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándose como instrumento de comunicación, información y disfrute.
- Comprender y disfrutar escuchando, interpretando y leyendo textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
- Acercamiento al placer de la lectura: a través de la escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas.
- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.

## **5.- RECURSOS**

Utilizaremos elementos de juego y trabajo válidos para desarrollar capacidades y habilidades y que a la vez permita realizar nuevos aprendizajes.

Pueden distinguirse los “juegos educativos” y por otro lado el material impreso, los instrumentos musicales, el material de deshecho, las pinturas....

Serán materiales inespecíficos, es decir, su función no depende de ellos intrínsecamente sino del uso que se les da. Y polivalentes, es decir, que permitan múltiples usos y descubrimientos, así como desarrollar sus capacidades afectivas, físicas, intelectuales y sociales.

Su elección se realizará en función de los objetivos, del nivel de desarrollo del niño, de la situación educativa y de las interacciones que se deseen propiciar.

## **6.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de una sesión semanal.

## **DESARROLLO COMPETENCIAS BÁSICAS**

### **1.- JUSTIFICACIÓN**

Los niños establecen relaciones con el medio y con el resto de personas a través de las distintas formas de comunicación y representación. Estas formas o códigos sirven de nexo de unión entre el mundo interior y exterior, en la medida que posibilitan la comprensión e interiorización del mundo que le rodea, la modificación a través de interacciones y la expresión de pensamientos, sentimientos, vivencias, etc.

A través de esta actividad se fomenta el dominio de algunas de las competencias básicas:

#### **“Competencia lingüística y Competencia matemática”**

La competencia lingüística está referida al uso por los niños de las cuatro destrezas del lenguaje (escuchar, hablar, leer y escribir) para construir el pensamiento, expresar e interpretar ideas, sentimientos o hechos de forma apropiada y en distintos contextos sociales y culturales y para regular la conducta, tanto en la lengua propia como en el resto de las lenguas que se utilizan en el aprendizaje.

La competencia matemática desarrolla habilidades necesarias para aplicar los conocimientos y el razonamiento matemático en la descripción de la realidad y en la resolución de problemas de la vida cotidiana. Esta competencia se refiere a aspectos relacionados con los números y el inicio de las operaciones básicas, las formas, el tiempo y la representación en el espacio.

### **2.- METODOLOGÍA:**

Se usará una metodología activa en la que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje observando, manipulando, pensando, escuchando, etc. Se proporcionarán situaciones de aprendizaje que trabajen diferentes aspectos del niño atendiendo a la globalización de los contenidos, y que, partiendo de aspectos ya conocidos por el niño, lo motiven y proporcionen aprendizajes significativos que se realizarán en un clima de confianza y afecto, de forma lúdica para favorecer la autonomía del niño y crearle una buena autoestima

### **3.- OBJETIVOS**

- Expresarse de forma clara y coherente con un vocabulario adecuado a su edad; de describir objetos, personas y situaciones; y de comprender la información de un cuento o relato leído o contado por otros y la información visual de viñetas, cuentos, fotografías,
- Relatar e inventar pequeñas historias a partir de sus vivencias, cuentos o imágenes.
- Leer y escribir palabras relevantes relativas a su entorno y vivencias
- Utilizar el lenguaje oral para expresar sentimientos, deseos e ideas, y valorar su uso como herramienta de relación con los demás.
- Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua.

- Iniciarse en los usos sociales de la lectura y la escritura explorando su funcionamiento y valorándolas como instrumento de comunicación, información y disfrute.
- Comprender y disfrutar escuchando, interpretando y leyendo textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos.
- Acercamiento al placer de la lectura: a través de la escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas.
- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.
- Conocer y usar los elementos matemáticos básicos (números, medidas, elementos geométricos...)
- en situaciones de la vida cotidiana y de juego.
- Reconstruir, mediante el pensamiento, una sucesión de hechos producidos; elegir el más pertinente y dar razones para esa elección. (Pasar de la acción a la reflexión para elaborar las representaciones mentales).
- Identificar propiedades de los objetos.
- Distinguir propiedades comunes con un objeto de referencia.
- Asociar objetos según un criterio dado.
- Clasificar según diferentes criterios.
- Identificar una estructura generadora de una serie repetitiva visual, auditiva o gestual y continuarla.
- Utilizar con precisión el vocabulario matemático (noción espacial, formas, cuerpos geométricos, medidas...).
- Utilizar cuantificadores básicos para describir una situación.

#### **4.- RECURSOS**

Utilizaremos elementos de juego y trabajo válidos para desarrollar capacidades y habilidades y que a la vez permita realizar nuevos aprendizajes.

Pueden distinguirse los “juegos educativos” y por otro lado el material impreso, los instrumentos musicales, el material de deshecho, las pinturas....

Serán materiales inespecíficos, es decir, su función no depende de ellos intrínsecamente sino del uso que se les da. Y polivalentes, es decir, que permitan múltiples usos y descubrimientos, así como desarrollar sus capacidades afectivas, físicas, intelectuales y sociales.

Su elección se realizará en función de los objetivos, del nivel de desarrollo del niño, de la situación educativa y de las interacciones que se deseen propiciar.

#### **5.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de dos sesiones semanales.

## **DESARROLLO PSICOMOTOR**

El desarrollo psicomotor en la etapa de Educación Infantil es un pilar fundamental sobre el que asientan el resto de aprendizajes, por tanto la estimulación a través de actividades físicas en distintos medios configura un aspecto fundamental para el conocimiento del cuerpo propio, del control del movimiento y una ayuda inestimable en la formación de la personalidad y las habilidades sociales más básicas.

### **1.- OBJETIVOS**

- Desarrollar la coordinación dinámica general y segmentaria como base de todo tipo de movimientos en el medio habitual, natural y el medio acuático.
- Afianzar la lateralidad y el conocimiento del esquema corporal propio.
- Explorar las posibilidades de las habilidades básicas (desplazamientos, saltos, lanzamientos y recepciones) en el medio habitual, natural y medio acuático.
- Fomentar el control de la respiración mediante actividades de relajación, masaje y autocontrol y habilidades propias del medio acuático.
- Motivar hacia la práctica de actividad física regular como hábito saludable y necesario para el correcto desarrollo integral de la persona.
- Ayudar a la adquisición del respeto a las normas a través de situaciones jugadas y rutinas de funcionamiento de la clase (desplazamiento, convivencia, gestión de conflictos).
- Adquirir hábitos de seguridad en los distintos entornos y espacios (pabellón, salas polideportivas, medio natural, zona acuática, patio de infantil, espacio natural), así como de higiene asociada a cada ubicación.
- Desarrollar las posibilidades expresivas del cuerpo a través del movimiento, contribuyendo al fomento de las emociones del individuo.

### **2.- METODOLOGÍA**

A través de juegos, circuitos de coordinación, actividades de exploración sensorial y motriz y/o actividades de iniciación deportiva adaptada, los alumnos irán descubriendo las posibilidades de movimiento, expresión y control de su propio cuerpo, así como las interacciones sociales y emocionales que generan todas estas actividades. Las situaciones planteadas serán siempre globales, procurando implicar al número mayor de segmentos corporales, siendo las propuestas variadas y progresivas.

El uso de recursos materiales muy variados, adaptados para la edad, tanto móviles como fijos permitirá motivar de forma continua a los alumnos, estableciendo hilos argumentales que además fomenten la imaginación y permitan establecer vínculos entre la actividad física y la diversión.

### **3.- ORGANIZACIÓN**

La actividad estará dirigida por profesores especialistas en Educación Infantil, Educación Física o monitores con capacitación de técnicos deportivos . Se utilizarán todos los espacios de ámbito deportivo disponibles: pabellón, salas polivalentes, patios, zona acuática e incluso zonas naturales, cambiando de forma regular para fomentar la alta motivación hacia la novedad que tienen los grupos de estas edades.

En conexión con el gabinete de orientación se identificarán problemas motrices o sociales que puedan ser reforzados en esta actividad, aprovechando las especiales características de la misma, permitiendo una individualización o adaptación de los aprendizajes y actividades para el beneficio directo del alumnado con dificultades.

La actividad se llevará a cabo en una sesión semanal.

## **BILINGUAL PROJECT 1**

El **Bilingual Project** surge como iniciativa del Colegio Ábaco para fomentar su proyecto bilingüe, significando un aumento en cantidad y calidad de horas lectivas en inglés.

En primaria se establece un programa de CLIL (Content and Language Integrated Learning), o como se denomina en español AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), que exige que los alumnos aprendan a aprender en inglés.

Se basa en un enfoque dual en el contexto educativo en el cual la lengua adicional es usada como un medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje de un contenido no lingüístico.

Se establece el CLIL como una educación bilingüe en la que tanto el contenido curricular como el inglés son enseñados juntos.

Este proyecto surge de la necesidad de incrementar el tiempo de contacto con la lengua adquirida, ya que el inglés tiene una presencia menor en la calle, pero que por el contrario tiene una mayor demanda tanto a nivel de estudios superiores como a nivel laboral en nuestra sociedad actual.

Pero pensemos qué aportan estas asignaturas en CLIL a nuestros alumnos.

### **1.- OBJETIVOS**

Como punto de partida tomamos CLIL como la enseñanza del inglés a través del estudio de un contenido especializado, donde el objetivo es la mejora del aprendizaje de la lengua a través de la ampliación de las horas de contacto disponibles en el centro para ello. A través de un contenido real los alumnos se ven envueltos en una comunicación real, llena de significado a través de actividades comunicativas.

Hay que tener en cuenta que las lenguas están ahí para ser habladas, para ser producidas. Por lo cual debemos tener en mente ciertos aspectos: Si nuestros alumnos van a hablar, ¿sobre qué hablarán?, si van a escuchar, ¿qué van a escuchar?, si van a leer, ¿qué van a leer exactamente? Y si van a escribir, ¿sobre qué escribirán?

Así pues se busca una profundización en los conocimientos de la lengua a nivel de productividad no a nivel lingüístico, y un conocimiento conceptual a nivel de

la lengua vehicular, dando hincapié a la utilidad frente a lo que es “aprendible”, fomentando y apoyando el pensamiento lógico sobre hechos concretos.

## **2.- METODOLOGÍA**

Debido a que lo que se busca es el análisis de estos contenidos a través de la lengua inglesa, se usará una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje.

El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase. Como hemos indicado en diferentes ocasiones la lengua vehicular y principal en el aula será el inglés, buscando la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobretodo positivo, independientemente de la plena corrección gramatical, ya que la lengua es el medio no el objeto en sí.

Cómo decíamos la metodología a seguir será activa –comunicativa, basado en el trabajo cooperativo y en las nuevas tecnologías aplicadas a este contexto.

## **3.- RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas y/o nativos en la asignatura con un dominio del inglés necesario y suficiente para exponer los contenidos en esta lengua, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible.

## **5.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de cinco sesiones semanales.

## **BILINGUAL PROJECT 1**

El **Bilingual Project** surge como iniciativa del Colegio Ábaco para fomentar su proyecto bilingüe, significando un aumento en cantidad y calidad de horas lectivas en inglés.

En primaria se establece un programa de CLIL (Content and Language Integrated Learning), o como se denomina en español AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), que exige que los alumnos aprendan a aprender en inglés.

Se basa en un enfoque dual en el contexto educativo en el cual la lengua adicional es usada como un medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje de un contenido no lingüístico.

Se establece el CLIL como una educación bilingüe en la que tanto el contenido curricular como el inglés son enseñados juntos.

Este proyecto surge de la necesidad de incrementar el tiempo de contacto con la lengua adquirida, ya que el inglés tiene una presencia menor en la calle, pero que por el contrario tiene una mayor demanda tanto a nivel de estudios superiores como a nivel laboral en nuestra sociedad actual.

Pero pensemos qué aportan estas asignaturas en CLIL a nuestros alumnos.

### **1.- OBJETIVOS**

Como punto de partida tomamos CLIL como la enseñanza del inglés a través del estudio de un contenido especializado, donde el objetivo es la mejora del aprendizaje de la lengua a través de la ampliación de las horas de contacto disponibles en el centro para ello. A través de un contenido real los alumnos se ven envueltos en una comunicación real, llena de significado a través de actividades comunicativas.

Hay que tener en cuenta que las lenguas están ahí para ser habladas, para ser producidas. Por lo cual debemos tener en mente ciertos aspectos: Si nuestros alumnos van a hablar, ¿sobre qué hablarán?, si van a escuchar, ¿qué van a escuchar?, si van a leer, ¿qué van a leer exactamente? Y si van a escribir, ¿sobre qué escribirán?

Así pues se busca una profundización en los conocimientos de la lengua a nivel de productividad no a nivel lingüístico, y un conocimiento conceptual a nivel de



la lengua vehicular, dando hincapié a la utilidad frente a lo que es “aprendible”, fomentando y apoyando el pensamiento lógico sobre hechos concretos.

## **2.- METODOLOGÍA**

Debido a que lo que se busca es el análisis de estos contenidos a través de la lengua inglesa, se usará una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje.

El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase. Como hemos indicado en diferentes ocasiones la lengua vehicular y principal en el aula será el inglés, buscando la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobretodo positivo, independientemente de la plena corrección gramatical, ya que la lengua es el medio no el objeto en sí.

Cómo decíamos la metodología a seguir será activa –comunicativa, basado en el trabajo cooperativo y en las nuevas tecnologías aplicadas a este contexto.

## **3.- RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas y/o nativos en la asignatura con un dominio del inglés necesario y suficiente para exponer los contenidos en esta lengua, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible.

## **5.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de cuatro sesiones semanales.

## **BILINGUAL PROJECT 1**

El **Bilingual Project** surge como iniciativa del Colegio Ábaco para fomentar su proyecto bilingüe, significando un aumento en cantidad y calidad de horas lectivas en inglés.

En primaria se establece un programa de CLIL (Content and Language Integrated Learning), o como se denomina en español AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), que exige que los alumnos aprendan a aprender en inglés.

Se basa en un enfoque dual en el contexto educativo en el cual la lengua adicional es usada como un medio para el proceso de enseñanza y aprendizaje de un contenido no lingüístico.

Se establece el CLIL como una educación bilingüe en la que tanto el contenido curricular como el inglés son enseñados juntos.

Este proyecto surge de la necesidad de incrementar el tiempo de contacto con la lengua adquirida, ya que el inglés tiene una presencia menor en la calle, pero que por el contrario tiene una mayor demanda tanto a nivel de estudios superiores como a nivel laboral en nuestra sociedad actual.

Pero pensemos qué aportan estas asignaturas en CLIL a nuestros alumnos.

### **1.- OBJETIVOS**

Como punto de partida tomamos CLIL como la enseñanza del inglés a través del estudio de un contenido especializado, donde el objetivo es la mejora del aprendizaje de la lengua a través de la ampliación de las horas de contacto disponibles en el centro para ello. A través de un contenido real los alumnos se ven envueltos en una comunicación real, llena de significado a través de actividades comunicativas.

Hay que tener en cuenta que las lenguas están ahí para ser habladas, para ser producidas. Por lo cual debemos tener en mente ciertos aspectos: Si nuestros alumnos van a hablar, ¿sobre qué hablarán?, si van a escuchar, ¿qué van a escuchar?, si van a leer, ¿qué van a leer exactamente? Y si van a escribir, ¿sobre qué escribirán?

Así pues se busca una profundización en los conocimientos de la lengua a nivel de productividad no a nivel lingüístico, y un conocimiento conceptual a nivel de

la lengua vehicular, dando hincapié a la utilidad frente a lo que es “aprendible”, fomentando y apoyando el pensamiento lógico sobre hechos concretos.

## **2.- METODOLOGÍA**

Debido a que lo que se busca es el análisis de estos contenidos a través de la lengua inglesa, se usará una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje.

El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase. Como hemos indicado en diferentes ocasiones la lengua vehicular y principal en el aula será el inglés, buscando la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobretodo positivo, independientemente de la plena corrección gramatical, ya que la lengua es el medio no el objeto en sí.

Cómo decíamos la metodología a seguir será activa –comunicativa, basado en el trabajo cooperativo y en las nuevas tecnologías aplicadas a este contexto.

## **3.- RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas y/o nativos en la asignatura con un dominio del inglés necesario y suficiente para exponer los contenidos en esta lengua, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible.

## **5.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de tres sesiones semanales.

# **COMPRENSIÓN LECTORA**

## **1.- JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA**

A fin de llevar a cabo en la rutina diaria de las aulas una mejora de las estrategias de comprensión lectora, nos proponemos redactar y poner en marcha, entre todos, el presente Proyecto previamente elaborado y acordado por los profesores que imparten clase en Educación Primaria.

Las habilidades lectoras tienen una influencia decisiva en el proceso de aprendizaje y en el acceso a la información de los ciudadanos, herramienta imprescindible en las sociedades desarrolladas. La escuela, junto al entorno familiar, es el lugar donde se debe adquirir y consolidar el hábito lector, así como desarrollar las estrategias de acceso y uso de la información como instrumento para el aprendizaje continuado.

La comprensión lectora es el objetivo principal de la lectura, pues permite al alumno estimular su desarrollo cognitivo-lingüístico, fortalecer su autoconcepto y proporcionarle "seguridad personal". Leer con rapidez y alto nivel de comprensión es la herramienta clave para el aprendizaje y el rendimiento.

Con esta asignatura los alumnos verán aumentada su habilidad para leer más rápido, entender mejor, recordar más información, diferenciar la información sustancial de la irrelevante, tener más confianza y seguridad para seleccionar la información más acertada y mejorar el rendimiento.

La dificultad de los textos irá aumentando dependiendo del curso en el que este proyecto se imparta.

## **2.- OBJETIVOS**

El objetivo principal de la comprensión lectora es conseguir que los alumnos y alumnas aprendan y usen determinadas estrategias que le ayuden a comprender diferentes tipos de texto y que les permitan un mejor aprendizaje.

Objetivos esenciales que han de adquirir los alumnos y alumnas:

- Mejorar el nivel lector de los alumnos aumentando la velocidad y la comprensión lectora y adaptándolas al tipo y finalidad del texto.
- Adquirir estrategias básicas para la comprensión.
- Aplicar las técnicas conocidas a distintos tipos de textos.
- Hacer que a través de la lectura se aumenten los conocimientos.
- Ampliar su vocabulario tanto activo como pasivo siendo capaz de contar una historia o expresar su idea principal después de haberla escuchado o leído.
- Comprender, reconocer y analizar distintos tipos de textos.
- Promover el funcionamiento de la biblioteca de aula y la del centro como

espacios de aprendizaje y entretenimiento.

- Elaborar sus propios textos.
- Ser conscientes de la importancia de la lectura en la sociedad actual.
- Adquirir un hábito lector.
- Disfrutar con la lectura.

### **3.- METODOLOGÍA**

Es fundamental que se logre transmitir a los alumnos el entusiasmo por la lectura para lograr hacer lectores capaces y motivados.

De entre los muchos textos que se pueden emplear para la lectura, el cuento ocupa un lugar importante en la formación literaria de los alumnos de Educación Primaria. Los cuentos, por su contenido, su estructura y su vocabulario, son un instrumento fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, pues cuando el niño los escucha o los lee se apropia de su vocabulario y de sus estructuras lingüísticas y las pone en práctica en otras situaciones.

Los libros y, en general, cualquier material de consulta deben estar visibles y accesibles para los niños y niñas. Es conveniente que comiencen a percibir estos materiales como fuentes de información, descubrimiento y disfrute.

Es muy importante la elección de los textos con los que se va a trabajar. Estos han de ser motivadores y adecuados al nivel de los lectores. El profesorado elegirá los textos en función de los siguientes criterios:

- Grado de maduración del proceso lector.
- Elección de temas atractivos e interesantes para los alumnos.
- Aumento de la dificultad de los textos a lo largo del curso.
- Textos variados en cuanto a contenidos y de diferentes géneros literarios.
- Elección del tipo de letra adecuada a los distintos niveles.
- Ilustraciones atractivas y motivadoras.

Por último, hay que destacar la importancia de la lectura en voz alta y silenciosa en la comprensión lectora, ya que, a través de ella, se estimula la recreación de sentimientos y de sensaciones, al mismo tiempo que sirve como vehículo de ideas. Una buena entonación, una correcta pronunciación y una adecuada velocidad lectora son imprescindibles para que el lector pueda consolidar la comprensión lectora. Se complementará con distintas actividades, fichas sencillas, etc.

### **4.- RECURSOS**

El profesor encargado de impartir este proyecto será un profesor o monitor de animación a la lectura.

Se creará un ambiente distinto al de las clases habituales pudiendo acudir al aula de Pizarra Digital o Biblioteca del centro.

El material utilizado serán fichas de lectura, banco de textos propio, préstamo de libros de la biblioteca del aula y del centro, participación en cuentacuentos y actividades de animación a la lectura, narraciones por parte de los profesores, padres y abuelos.

#### **5.-TEMPORALIZACIÓN:**

: Una sesión a la semana

## CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

### 1.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Desde el Colegio, vemos la necesidad de desarrollar y afianzar estos (Conocimiento del Medio) en la lengua materna de los alumnos/as, para así completar, ampliar y mejorar las habilidades para interactuar con el mundo físico, incorporar habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en distintos ámbitos de la vida y del conocimiento (salud, consumo, ciencia, tecnología, etc.).

Por ello, planteamos “**Conocimiento del Entorno**”, para que los alumnos aprendan de forma conjunta conceptos, términos y conocimientos del entorno en ambas lenguas a la vez.

Por todo ello, lo que se pretende es que los alumnos adquieran unos conocimientos sobre su Entorno (Físico y Social) , sepan actuar ante el medio, repasen y/o apoyen los contenidos tratados en Science; pero en su lengua materna.

### 2.- OBJETIVOS QUE SE TRABAJAN

Los **objetivos prioritarios** que persigue esta materia son:

- Identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural, analizando su organización, sus características e interacciones.
- Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado personal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario.
- Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo (momentos históricos).
- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio natural, social y cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos y otros.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

### 3.- METODOLOGÍA

No todos conocemos igual en todo momento. En cada momento hay influencias sobre el conocimiento que provienen de las experiencias previas y de las situaciones nuevas.

El conocimiento es el resultado de la interacción entre las experiencias previas y las situaciones nuevas; por lo que, más que transmitirse, se construye mediante la práctica, poniendo de relieve su carácter constructivista, social e interactivo.

Cualquier conocimiento puede tener diferentes lecturas, significados y planteamientos, pudiendo ser todos objetivos. Enseñar/aprender supone contrastar perspectivas, enriquecer esquemas conceptuales con nuevas aportaciones por parte de todos, superar las lagunas y subsanar los errores.

La enseñanza debe buscar interacciones cada vez más ricas y significativas entre los elementos proporcionados por diferentes soportes (textos, audiovisuales, etc.), mediadores (docentes, compañeros, padres), métodos (didácticas: general y especiales) y situaciones o hechos (de la vida cotidiana, descubrimientos, centros de interés, etc.).

Se trabajará de la siguiente forma:

a) *Partir del nivel de desarrollo del alumnado.*

- De sus características evolutivo-madurativas específicas, en general.
- De su nivel de competencia cognitiva y metacognitiva.
- De los conocimientos previamente construidos.

b) *Asegurar aprendizajes constructivos y significativos.*

- Conectando e integrando los contenidos y estrategias previos con los nuevos por vivir y por aprender. El alumnado, con lo que sabe y gracias a la manera como el profesor o la profesora le presentan la información, reorganiza su conocimiento entrando en nuevas dimensiones, transfiriendo ese conocimiento a otras situaciones, descubriendo los principios y los procesos que lo explican, mejorando su capacidad organizativa comprensiva para otras experiencias, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir dentro y fuera del aula.

c) *Favorecer el aprendizaje autónomo.*

- Desarrollando el profesorado un modelo curricular de naturaleza procesual que asegure que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí mismos, aprendiendo a aprender, adquiriendo estrategias cognitivas y metacognitivas que favorezcan el asentamiento de una buena memoria comprensiva (semántica). Modelo que, partiendo del establecimiento de redes conceptuales que permitan representar toda la estructura de la materia de forma sencilla y clara, de las cuales se puedan formar los esquemas conceptuales y cognitivos oportunos, permita la generación de mapas cognitivos que establezcan relaciones entre los distintos contenidos, facilitando la percepción de su estructura al dar respuesta adecuada a las tres interrogantes que la ciencia se plantea: qué (descripción) y sus detalles (cuáles, cómo, dónde y cuándo), por qué (explicación) y para qué (intervención).

d) *Potenciar la actividad.*

- Facilitando la reflexión a la hora de la acción.
- Posibilitando que el alumno y la alumna lleguen a hacer aquellas actividades que aún no son capaces de realizar solos, pero sí con la ayuda conveniente (zona de desarrollo potencial).

#### **4.- RECURSOS**



Lo llevará a cabo un profesor o monitor de tiempo libre.

## **5.-TEMPORALIZACIÓN**

Se trabajará en dos sesiones a la semana

## CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

### 1.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Desde el Colegio, vemos la necesidad de desarrollar y afianzar estos (Conocimiento del Medio) en la lengua materna de los alumnos/as, para así completar, ampliar y mejorar las habilidades para interactuar con el mundo físico, incorporar habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía e iniciativa personal en distintos ámbitos de la vida y del conocimiento (salud, consumo, ciencia, tecnología, etc.).

Por ello, planteamos “**Conocimiento del Entorno**”, para que los alumnos aprendan de forma conjunta conceptos, términos y conocimientos del entorno en ambas lenguas a la vez.

Por todo ello, lo que se pretende es que los alumnos adquieran unos conocimientos sobre su Entorno (Físico y Social) , sepan actuar ante el medio, repasen y/o apoyen los contenidos tratados en Science; pero en su lengua materna.

### 2.- OBJETIVOS QUE SE TRABAJAN

Los **objetivos prioritarios** que persigue esta materia son:

- Identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural, analizando su organización, sus características e interacciones.
- Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado personal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario.
- Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo (momentos históricos).
- Interpretar, expresar y representar hechos, conceptos y procesos del medio natural, social y cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos y otros.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

### 3.- METODOLOGÍA

No todos conocemos igual en todo momento. En cada momento hay influencias sobre el conocimiento que provienen de las experiencias previas y de las situaciones nuevas.

El conocimiento es el resultado de la interacción entre las experiencias previas y las situaciones nuevas; por lo que, más que transmitirse, se construye mediante la práctica, poniendo de relieve su carácter constructivista, social e interactivo.

Cualquier conocimiento puede tener diferentes lecturas, significados y planteamientos, pudiendo ser todos objetivos. Enseñar/aprender supone contrastar perspectivas, enriquecer esquemas conceptuales con nuevas aportaciones por parte de todos, superar las lagunas y subsanar los errores.

La enseñanza debe buscar interacciones cada vez más ricas y significativas entre los elementos proporcionados por diferentes soportes (textos, audiovisuales, etc.), mediadores (docentes, compañeros, padres), métodos (didácticas: general y especiales) y situaciones o hechos (de la vida cotidiana, descubrimientos, centros de interés, etc.).

Se trabajará de la siguiente forma:

a) *Partir del nivel de desarrollo del alumnado.*

- De sus características evolutivo-madurativas específicas, en general.
- De su nivel de competencia cognitiva y metacognitiva.
- De los conocimientos previamente construidos.

b) *Asegurar aprendizajes constructivos y significativos.*

- Conectando e integrando los contenidos y estrategias previos con los nuevos por vivir y por aprender. El alumnado, con lo que sabe y gracias a la manera como el profesor o la profesora le presentan la información, reorganiza su conocimiento entrando en nuevas dimensiones, transfiriendo ese conocimiento a otras situaciones, descubriendo los principios y los procesos que lo explican, mejorando su capacidad organizativa comprensiva para otras experiencias, ideas, valores y procesos de pensamiento que va a adquirir dentro y fuera del aula.

c) *Favorecer el aprendizaje autónomo.*

- Desarrollando el profesorado un modelo curricular de naturaleza procesual que asegure que los alumnos y las alumnas realicen aprendizajes significativos por sí mismos, aprendiendo a aprender, adquiriendo estrategias cognitivas y metacognitivas que favorezcan el asentamiento de una buena memoria comprensiva (semántica). Modelo que, partiendo del establecimiento de redes conceptuales que permitan representar toda la estructura de la materia de forma sencilla y clara, de las cuales se puedan formar los esquemas conceptuales y cognitivos oportunos, permita la generación de mapas cognitivos que establezcan relaciones entre los distintos contenidos, facilitando la percepción de su estructura al dar respuesta adecuada a las tres interrogantes que la ciencia se plantea: qué (descripción) y sus detalles (cuáles, cómo, dónde y cuándo), por qué (explicación) y para qué (intervención).

d) *Potenciar la actividad.*

- Facilitando la reflexión a la hora de la acción.
- Posibilitando que el alumno y la alumna lleguen a hacer aquellas actividades que aún no son capaces de realizar solos, pero sí con la ayuda conveniente (zona de desarrollo potencial).

#### **4.- RECURSOS**

Lo llevará a cabo un profesor o monitor de tiempo libre.

## **5.-TEMPORALIZACIÓN**

Se trabajará en tres sesiones a la semana

# COMPETENCIA DIGITAL APLICADA AL APRENDIZAJE

## 1.- JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

De acuerdo con la legislación española, el sistema educativo tiene como finalidad principal promover el desarrollo de las ocho competencias básicas de los estudiantes (competencia en comunicación lingüística, competencia matemática, competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico, **tratamiento de la información y competencia digital**, competencia social y ciudadana, competencia cultural y artística, competencia para aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal).

La competencia digital debe ser una prioridad en lo que a las estrategias de aprendizaje permanente se refiere, ya que las TIC se están convirtiendo en un elemento cada vez más importante para el ocio, el aprendizaje y el trabajo en todos los ámbitos. Las TIC que se utilizarán en la acción didáctica- debe tener muy presente este enfoque comunicativo de la enseñanza, que aspira a que los alumnos desarrollen habilidades de comprensión y expresión en contextos sociales significativos. Es importante que se trabajen los aprendizajes instrumentales a través de la informática, elemento vital en la sociedad actual.

Los materiales manipulables juegan un papel crucial en el aprendizaje de las matemáticas. El software adecuado es el que estimula a los estudiantes para iniciarse en los procesos de reconocer, contar, clasificar, comunicar, modelar, agrupar y hacer.

Al moderno concepto de multialfabetización, que incluye el dominio de las competencias lingüísticas en la comprensión y producción de textos orales y escritos no sólo en los soportes y formatos tradicionales, sino también en soportes y formatos digitales y multimedia.

## 2.- OBJETIVOS QUE SE TRABAJAN

- El objetivo general que se persigue es el de disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento.
- Incorporar diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse

### Objetivos de la materia en relación con las matemáticas:

- Uso de las operaciones aritméticas básicas y su aplicación.
- Manipular las expresiones (geométricas, numéricas, algebraicas o tabulares).
- Observar la naturaleza de las relaciones y propiedades matemáticas a partir de las variaciones producidas por nuestras propias acciones.
- Identificar, describir, comparar y clasificar figuras geométricas.
- Visualizar y representar figuras geométricas con especial atención al desarrollo del sentido espacial.

- Explorar transformaciones de figuras geométricas.
- Representar y resolver problemas usando modelos geométricos.
- Entender y aplicar propiedades y relaciones geométricas.
- Desarrollar una apreciación de la geometría como una forma de describir el mundo real.
- Uso y creación de fórmulas matemáticas sencillas.
- Conocimiento de los principales elementos de las Web 2.0

#### Objetivos de la materia en relación con la lengua Castellana y Literatura:

- Leer, como principal objetivo, y hacerlo para comprender, disfrutar, aprender, y formarse un criterio como lectores.
- Saber buscar informaciones, seleccionarlas, gestionarlas y trasladarlas a un soporte informático.
- Aprender a trabajar en equipo y colaboración con otras personas.
- Aprender a trabajar con las nuevas tecnologías.
- Entender y aprender los contenidos de la asignatura de lengua de manera lúdica y divertida.
- Saber buscar noticias e informaciones en los medios de comunicación a través de internet.
- Aprender a redactar diferentes textos en un soporte informático: cuentos, exposiciones y trabajos, argumentaciones, e-mails...
- Saber escuchar y comprender textos a través de los medios audiovisuales.

### **3.- METODOLOGÍA**

No existe un “método” por excelencia, lo que implica que se debe hacer un seguimiento de la disciplina y de los alumnos que permita adecuar su desarrollo y rentabilizar al máximo los medios y recursos utilizados.

La metodología, irá encaminada al desarrollo de la creatividad, será siempre activa y respetará los ritmos individuales de cada alumno, por lo que se individualiza la enseñanza en la medida de lo posible, atendiendo con ello a la educación integral de cada niño.

Una vez que el alumno ha asimilado los conceptos teóricos necesarios dados en la materia curricular correspondiente, desarrollamos éstos en el aula de Informática, si bien, previamente, es conveniente el planteamiento, al menos, de algunos ejercicios, de forma que al acceder al ordenador, sepan claramente lo que quieren obtener y cómo hacerlo.

Estas clases han de ser completamente guiadas por el profesor, pues si no el alumno tiende a perderse; así, el profesor plantea un ejercicio, y después de un tiempo prudencial, lo resuelve con ayuda del ordenador y de un proyector de imágenes, de forma que todos los alumnos pueden visualizar la solución y preguntar las dudas que hayan surgido.

Pretende ser una metodología innovadora que huya de las convencionales clases magistrales. Por lo tanto, la asignatura será eminentemente práctica. Se basará en un **aprendizaje activo y colaborativo** que facilite a los estudiantes la realización de actividades de forma conjunta a través de grupos heterogéneos.

El profesor tendrá un papel importante en el seguimiento y evaluación del aprendizaje, así como en la resolución de todas aquellas dudas que puedan surgir.

#### **4.- RECURSOS**

Profesores o monitores con amplios conocimientos en el área.

#### **6.- TEMPORALIZACIÓN**

Dos sesiones a la semana

## **MULTIDEPORTE EP**

Las recomendaciones de todos los organismos nacionales e internacionales (Estrategia NAOS, Informe de la ONU sobre la infancia) sobre desarrollo saludable en los niños en edad escolar, aconsejan la práctica de actividad física de actividad intensa durante una hora al día, por tanto, se plantea una actividad física deportiva de ampliación que busca mejorar la salud cardiovascular de los alumnos, lograr una predisposición positiva hacia práctica física en el tiempo libre y afianzar el desarrollo emocional-social que permiten las más variadas modalidades deportivas.

### **1.- OBJETIVOS**

- Conocer una amplia gama de modalidades deportivas (deportes de equipo, deportes de raqueta, deportes de combate, deportes acuáticos, deportes artísticos, deportes adaptados) y actividades físicas para favorecer el vínculo con alguna de ellas en su tiempo de ocio.
- Favorecer el control corporal en los medios habituales, naturales y acuáticos.
- Mejorar la salud del individuo a través de una práctica deportiva de intensidad media-alta que desarrolle su capacidad cardiovascular.
- Contribuir al afianzamiento de las habilidades sociales y la personalidad del individuo a través de la práctica de actividades deportivas en grupo, teniendo que aceptar una normativa común y una cultura de resolución de conflictos mediante el diálogo y la empatía.
- Adquirir hábitos saludables de calentamiento, higiene en los distintos espacios y actividades habituales, naturales y acuáticos.

### **2.- METODOLOGÍA**

La variedad de deportes a abordar va a permitir un trabajo de la iniciación deportiva desde distintos enfoques, asumiendo como principales técnicas y estrategias de enseñanza los modelos basados en la educación integral del alumno, como métodos globales de aprendizaje aunando el desarrollo técnico, táctico y normativo de las distintas modalidades.

Se plantean todos los aprendizajes desde prismas cooperativos, que fomenten la cultura de ayuda y colaboración entre los alumnos para la superación de dificultades conjuntas. La utilización del juego o deporte adaptado será la principal vía de presentación y desarrollo de las actividades, favoreciendo la motivación de los participantes, consiguiendo un clima positivo hacia la clase y la práctica deportiva en general.

Fomentaremos el conocimiento del cuerpo, el control del tono muscular y el fortalecimiento de la autonomía y responsabilidad individual, con el trabajo de la asunción de normas de la clase, aceptación de los resultados de la práctica deportiva, conocimiento de las posibilidades propias en medios cambiantes como los habituales o las situaciones potencialmente enriquecedoras derivadas del uso regular del medio acuático.



Tendremos a nuestra disposición los más variados recursos materiales para la iniciación deportiva (balones de seguridad, herramientas de señalización, materiales deportivos adaptados a la iniciación deportiva temprana), , así como unas instalaciones privilegiadas con espacios amplios y seguros para el desarrollo de todas las propuestas, como son el pabellón, las salas polivalentes, la zona acuática, los campos exteriores o el patio de patinaje.

### **3.- ORGANIZACIÓN**

La actividad estará dirigida por profesores especialistas en Educación Física o técnicos deportivos. Se utilizarán todos los espacios de ámbito deportivo disponibles: pabellón, salas polivalentes, patios y zona acuática, cambiando de forma regular su uso para fomentar la alta motivación hacia la novedad que tienen los grupos de estas edades.

### **4.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se llevará a cabo en una sesión semanal.

## LANGUAGE SKILLS 1

El proyecto **LANGUAGE SKILLS** en secundaria surge de la necesidad de asentar, ampliar y mejorar los conocimientos de nuestros alumnos en lengua inglesa.

No podemos olvidar que la mayoría de nuestros alumnos vienen de una enseñanza bilingüe donde han convivido con la lengua inglesa a diario y con un carácter intenso, por lo tanto y para beneficio de los alumnos no es recomendable la disminución de horas en el estudio de la lengua inglesa.

Si observamos los parámetros marcados por la Comunidad de Madrid para la materia de inglés, los contenidos se quedan pobres por no decir obsoletos frente al conocimiento que traen, o supuestamente traen nuestros alumnos.

Las aspiraciones del Consejo de la Unión Europea son más ambiciosas en cuanto a la enseñanza de idiomas y a la competencia de sus ciudadanos, considerando un nivel B2 como el nivel umbral de la competencia necesaria para una comunicación óptima aunque básica en la segunda lengua o lengua extranjera.

El gobierno español no queriendo quedar atrás en las exigencias de Europa en cuanto a idiomas, ofrece programas bilingües en enseñanzas superiores de grado y de postgrado, donde la mínima exigencia de nivel es un B2, para poder manejar el idioma de manera instrumental sin profundizar.

Sin embargo, frente a las pretensiones de nuestro gobierno, España sigue estando a la cola de la Unión Europea en materia de idiomas, con ideas de conseguir un nivel B2 al final de la enseñanza de Bachillerato, con sólo tres horas de inglés a la semana, durante toda la educación secundaria obligatoria.

Frente a esto y a la idea que nuestros alumnos llegan de una tradición bilingüe se hace necesario e imprescindible el inglés como habilidades para vivir, **Language Skills**. Ya que se consolida en Europa y a nivel mundial el inglés como lengua imprescindible y vital.

Ya no es suficiente con saber las reglas básicas de gramática y un vocabulario básico. La lengua es objeto de estudio en sí, pero también se hace necesario su uso comunicativo, ya que es su fin principal: la comunicación. Por lo tanto hay que darle énfasis a las habilidades lingüísticas para obtener una óptima competencia del idioma, que nos sirva como medio de vida, como modo de aprendizaje, medio de mejora académica e incluso como recurso laboral.

Ante la demanda del inglés como lengua internacional y lograr la mayor exposición a ella posible dentro de nuestro marco social, donde la presencia del inglés se reduce casi a la presencia en el aula, y para conseguir que

nuestros alumnos logren la mayor competencia posible en esta lengua, se debe ampliar la presencia del inglés que estipula la ley, logrando así un mayor conocimiento y competencia.

## **1.- OBJETIVOS**

### **Expresión y Comprensión Oral**

- Comprender los elementos esenciales y las informaciones específicas de instrucciones, indicaciones breves de la vida cotidiana, transacciones y gestiones sencillas, siempre que sea posible pedir confirmación en caso de duda.
- Comprender el sentido general e información específica sencilla de noticias sobre acontecimientos, boletines meteorológicos y sucesos que aparezcan en programas de televisión o radio, siempre que las condiciones acústicas sean buenas.
- Comprender el sentido general e información específica de lo que se dice así como identificar cambios de tema en conversaciones en las que participa o que tienen lugar en su presencia, siempre que pueda pedir confirmación.
- Comprender y seguir narraciones cortas que utilicen un vocabulario de uso frecuente.
- Comprender información específica en la descripción de un objeto cotidiano, un lugar del entorno inmediato o una escena habitual.
- Comprender opiniones sencillas de acuerdo y desacuerdo expresadas en una conversación sobre temas cotidianos, siempre y cuando las ideas estén articuladas de forma clara y los/ las participantes utilicen un registro neutro.
- Hacer una descripción de aspectos y situaciones familiares con cierto grado de detalle.
- Utilizar un lenguaje descriptivo básico para hablar y establecer comparaciones entre las cosas y las personas del entorno.
- Formular planes de futuro.
- Hablar de hábitos y acontecimientos del pasado, y narrar una historia con una serie de puntos mínimamente cohesionados entre sí.
- Participar en conversaciones en las que se establezca contacto social, se intercambie información, se hagan ofrecimientos, o sugerencias, se den instrucciones, se expresen sentimientos, opiniones, acuerdo y desacuerdo... siempre que se puedan pedir aclaraciones o repeticiones.
- El candidato se expresa de forma perfectamente comprensible.
- Uso de contenido relevante
- El registro es el adecuado en función del destinatario, el propósito y la situación.
- Ideas bien enlazadas y organizadas.
- Las vacilaciones no son más extensas de lo que exige la búsqueda puntual de una expresión o la formulación adecuada de lo que se quiere decir.
- Uso adecuado de elementos de conexión y referencia: conjunciones, pronombres, etc.
- La capacidad de expresarse con un ritmo suficientemente regular y natural para el nivel.

- El candidato entiende las preguntas y responde adecuadamente.
  - Aplicación de estrategias de interacción como tomar la palabra, cooperar, pedir aclaraciones, reorientación y conclusión.
  - Las oraciones presentan los elementos adecuados y en el orden correcto.
  - Uso aceptable del tiempo y las formas verbales.
  - Los errores gramaticales no interfieren en la comunicación.
  - Uso de un léxico apropiado, correcto, variado y acorde al tema y nivel.
- Uso de expresiones idiomáticas.
- La pronunciación es inteligible para un nativo de la lengua.
  - El acento, el ritmo y la entonación no se alejan demasiado de la norma aunque haya influencia de la lengua materna.

### **Comprensión y Expresión Oral**

- Comprender la idea general y los puntos principales en textos de índole cotidiana con una línea de argumentación clara.
- Comprender información general y localizar información específica en material informativo diverso, preferiblemente con el apoyo de imágenes.
- Comprender los puntos principales y la información específica en textos de carácter periodístico, histórico, literario o cultural breves, siempre que estén expresados, en su mayor parte, con un vocabulario frecuente.
- Escribir notas con instrucciones e indicaciones acerca de actividades y situaciones de la vida cotidiana.
- Escribir cartas personales sencillas donde se hable de uno mismo y de su entorno, se pidan disculpas, se exprese agradecimiento.
- Escribir correspondencia formal sencilla y breve para solicitar un servicio y pedir información.
- Formular planes futuros.
- Dar instrucciones relativas a actividades cotidianas.
- Narrar, de forma breve y elemental, actividades y experiencias personales pasadas o historias imaginadas, utilizando adecuadamente los recursos de cohesión y las convenciones ortográficas y de puntuación más elementales.
- Usa un formato correcto y estándar para cada tipo de texto.
- Adecuación del registro en función del destinatario, propósito y situación.
- Texto coherente y bien desarrollado.
- Ideas bien organizadas y enlazadas, usando diferentes párrafos.
- Perfectamente comprensible en una primera lectura.
- Uso de conectores discursivos.
- Repertorio de estructuras variado y adecuado al nivel.
- El orden de las estructuras sintagmáticas (complementos, sustantivos y adjetivos) son las adecuadas al nivel.
- Los tiempos verbales se usan con la precisión adecuada al nivel y la conjugación es correcta
- Los errores gramaticales son escasos y no interfieren en la comunicación.
- El vocabulario es variado y adecuado al nivel.
- El léxico se usa con exactitud.
- El texto no resulta repetitivo. Uso de sinónimos, antónimos...

- Correcto uso de signos gráficos y de puntuación.
- Correcta escritura de las palabras ( ortografía, apóstrofes )
- Uso adecuado de minúsculas y mayúsculas

## **2.- METODOLOGÍA**

No existe un “método” por excelencia, lo que implica que se debe hacer un seguimiento de la disciplina y de los alumnos que permita adecuar su desarrollo y rentabilizar al máximo los medios didácticos empleados. En un principio se seguirá una metodología interactiva con un enfoque comunicativo donde el eje del proceso enseñanza – aprendizaje sea el alumno. El alumno debe explotar su propio conocimiento y su propia motivación por aprender. Además se seguirá una metodología basada en las nuevas tecnologías, el aprendizaje cooperativo y las múltiples inteligencias citadas por Gardner. A través de tareas y temas conductores se potenciará el uso del idioma y su mejora, utilizando el inglés en todo momento como lengua vehicular. Potenciando contextos reales del uso de la lengua.

## **3.- RECURSOS**

El encargado de ejecutar la materia será un profesor o auxiliar de conversación (nativo) con competencia en la misma.

Las clases se llevarán a cabo tanto en el aula habitual de trabajo del grupo, como en el aula de pizarra digital y el aula de informática, según considere adecuado en cada momento el profesor.

## **5.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de cuatro sesiones semanales.

## LANGUAGE SKILLS 2

El proyecto **LANGUAGE SKILLS** en secundaria surge de la necesidad de asentar, ampliar y mejorar los conocimientos de nuestros alumnos en lengua inglesa.

No podemos olvidar que la mayoría de nuestros alumnos vienen de una enseñanza bilingüe donde han convivido con la lengua inglesa a diario y con un carácter intenso, por lo tanto y para beneficio de los alumnos no es recomendable la disminución de horas en el estudio de la lengua inglesa.

Si observamos los parámetros marcados por la Comunidad de Madrid para la materia de inglés, los contenidos se quedan pobres por no decir obsoletos frente al conocimiento que traen, o supuestamente traen nuestros alumnos.

Las aspiraciones del Consejo de la Unión Europea son más ambiciosas en cuanto a la enseñanza de idiomas y a la competencia de sus ciudadanos, considerando un nivel B2 como el nivel umbral de la competencia necesaria para una comunicación óptima aunque básica en la segunda lengua o lengua extranjera.

El gobierno español no queriendo quedar atrás en las exigencias de Europa en cuanto a idiomas, ofrece programas bilingües en enseñanzas superiores de grado y de postgrado, donde la mínima exigencia de nivel es un B2, para poder manejar el idioma de manera instrumental sin profundizar.

Sin embargo, frente a las pretensiones de nuestro gobierno, España sigue estando a la cola de la Unión Europea en materia de idiomas, con ideas de conseguir un nivel B2 al final de la enseñanza de Bachillerato, con sólo tres horas de inglés a la semana, durante toda la educación secundaria obligatoria.

Frente a esto y a la idea que nuestros alumnos llegan de una tradición bilingüe se hace necesario e imprescindible el inglés como habilidades para vivir, **Language Skills**. Ya que se consolida en Europa y a nivel mundial el inglés como lengua imprescindible y vital.

Ya no es suficiente con saber las reglas básicas de gramática y un vocabulario básico. La lengua es objeto de estudio en sí, pero también se hace necesario su uso comunicativo, ya que es su fin principal: la comunicación. Por lo tanto hay que darle énfasis a las habilidades lingüísticas para obtener una óptima competencia del idioma, que nos sirva como medio de vida, como modo de aprendizaje, medio de mejora académica e incluso como recurso laboral.

Ante la demanda del inglés como lengua internacional y lograr la mayor exposición a ella posible dentro de nuestro marco social, donde la presencia del inglés se reduce casi a la presencia en el aula, y para conseguir que

nuestros alumnos logren la mayor competencia posible en esta lengua, se debe ampliar la presencia del inglés que estipula la ley, logrando así un mayor conocimiento y competencia.

## **1.- OBJETIVOS**

### **Expresión y Comprensión Oral**

- Comprender los elementos esenciales y las informaciones específicas de instrucciones, indicaciones breves de la vida cotidiana, transacciones y gestiones sencillas, siempre que sea posible pedir confirmación en caso de duda.
- Comprender el sentido general e información específica sencilla de noticias sobre acontecimientos, boletines meteorológicos y sucesos que aparezcan en programas de televisión o radio, siempre que las condiciones acústicas sean buenas.
- Comprender el sentido general e información específica de lo que se dice así como identificar cambios de tema en conversaciones en las que participa o que tienen lugar en su presencia, siempre que pueda pedir confirmación.
- Comprender y seguir narraciones cortas que utilicen un vocabulario de uso frecuente.
- Comprender información específica en la descripción de un objeto cotidiano, un lugar del entorno inmediato o una escena habitual.
- Comprender opiniones sencillas de acuerdo y desacuerdo expresadas en una conversación sobre temas cotidianos, siempre y cuando las ideas estén articuladas de forma clara y los/ las participantes utilicen un registro neutro.
- Hacer una descripción de aspectos y situaciones familiares con cierto grado de detalle.
- Utilizar un lenguaje descriptivo básico para hablar y establecer comparaciones entre las cosas y las personas del entorno.
- Formular planes de futuro.
- Hablar de hábitos y acontecimientos del pasado, y narrar una historia con una serie de puntos mínimamente cohesionados entre sí.
- Participar en conversaciones en las que se establezca contacto social, se intercambie información, se hagan ofrecimientos, o sugerencias, se den instrucciones, se expresen sentimientos, opiniones, acuerdo y desacuerdo... siempre que se puedan pedir aclaraciones o repeticiones.
- El candidato se expresa de forma perfectamente comprensible.
- Uso de contenido relevante
- El registro es el adecuado en función del destinatario, el propósito y la situación.
- Ideas bien enlazadas y organizadas.
- Las vacilaciones no son más extensas de lo que exige la búsqueda puntual de una expresión o la formulación adecuada de lo que se quiere decir.
- Uso adecuado de elementos de conexión y referencia: conjunciones, pronombres, etc.
- La capacidad de expresarse con un ritmo suficientemente regular y natural para el nivel.

- El candidato entiende las preguntas y responde adecuadamente.
  - Aplicación de estrategias de interacción como tomar la palabra, cooperar, pedir aclaraciones, reorientación y conclusión.
  - Las oraciones presentan los elementos adecuados y en el orden correcto.
  - Uso aceptable del tiempo y las formas verbales.
  - Los errores gramaticales no interfieren en la comunicación.
  - Uso de un léxico apropiado, correcto, variado y acorde al tema y nivel.
- Uso de expresiones idiomáticas.
- La pronunciación es inteligible para un nativo de la lengua.
  - El acento, el ritmo y la entonación no se alejan demasiado de la norma aunque haya influencia de la lengua materna.

### **Comprensión y Expresión Oral**

- Comprender la idea general y los puntos principales en textos de índole cotidiana con una línea de argumentación clara.
- Comprender información general y localizar información específica en material informativo diverso, preferiblemente con el apoyo de imágenes.
- Comprender los puntos principales y la información específica en textos de carácter periodístico, histórico, literario o cultural breves, siempre que estén expresados, en su mayor parte, con un vocabulario frecuente.
- Escribir notas con instrucciones e indicaciones acerca de actividades y situaciones de la vida cotidiana.
- Escribir cartas personales sencillas donde se hable de uno mismo y de su entorno, se pidan disculpas, se exprese agradecimiento.
- Escribir correspondencia formal sencilla y breve para solicitar un servicio y pedir información.
- Formular planes futuros.
- Dar instrucciones relativas a actividades cotidianas.
- Narrar, de forma breve y elemental, actividades y experiencias personales pasadas o historias imaginadas, utilizando adecuadamente los recursos de cohesión y las convenciones ortográficas y de puntuación más elementales.
- Usa un formato correcto y estándar para cada tipo de texto.
- Adecuación del registro en función del destinatario, propósito y situación.
- Texto coherente y bien desarrollado.
- Ideas bien organizadas y enlazadas, usando diferentes párrafos.
- Perfectamente comprensible en una primera lectura.
- Uso de conectores discursivos.
- Repertorio de estructuras variado y adecuado al nivel.
- El orden de las estructuras sintagmáticas (complementos, sustantivos y adjetivos) son las adecuadas al nivel.
- Los tiempos verbales se usan con la precisión adecuada al nivel y la conjugación es correcta
- Los errores gramaticales son escasos y no interfieren en la comunicación.
- El vocabulario es variado y adecuado al nivel.
- El léxico se usa con exactitud.
- El texto no resulta repetitivo. Uso de sinónimos, antónimos...



- Correcto uso de signos gráficos y de puntuación.
- Correcta escritura de las palabras ( ortografía, apóstrofes )
- Uso adecuado de minúsculas y mayúsculas

## **2.- METODOLOGÍA**

No existe un “método” por excelencia, lo que implica que se debe hacer un seguimiento de la disciplina y de los alumnos que permita adecuar su desarrollo y rentabilizar al máximo los medios didácticos empleados. En un principio se seguirá una metodología interactiva con un enfoque comunicativo donde el eje del proceso enseñanza – aprendizaje sea el alumno. El alumno debe explotar su propio conocimiento y su propia motivación por aprender. Además se seguirá una metodología basada en las nuevas tecnologías, el aprendizaje cooperativo y las múltiples inteligencias citadas por Gardner. A través de tareas y temas conductores se potenciará el uso del idioma y su mejora, utilizando el inglés en todo momento como lengua vehicular. Potenciando contextos reales del uso de la lengua.

## **3.- RECURSOS**

El encargado de ejecutar la materia será un profesor o auxiliar de conversación (nativo) con competencia en la misma.

Las clases se llevarán a cabo tanto en el aula habitual de trabajo del grupo, como en el aula de pizarra digital y el aula de informática, según considere adecuado en cada momento el profesor.

## **5.- TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de dos sesiones semanales.

## **MULTILINGUAL EXTENSION PROJECT**

### **BREVE MEMORIA JUSTIFICATIVA**

#### **Multilingual Extension Project:**

Horas complementarias dedicadas al conocimiento y competencia cultural internacional.

Vivimos en un mundo cada vez más abierto, más dinámico, más transversal y más global. Exige una comunicación global en un idioma global, como es el inglés. Esto requiere que formemos a nuestros alumnos en conocimientos que les proporcionan destrezas comunicativas y cognitivas para adaptarse al mundo que les espera.

En este curso, los alumnos desarrollan una competencia cultural y lingüística a través de contacto con contenido internacional auténtico e intercambio cultural con personas y media de otros países. Durante estas horas se aprovechan los recursos de tecnología e innovación en el centro para desarrollar los H.O.T.S: Higher Order Thinking Skills (Habilidades de Pensamiento de Orden Superior) de los alumnos que van conociendo culturas y países angloparlantes.

El concepto de HOTS implica una profundización del aprendizaje tradicional. El meta de HOTS es ir más allá del conocimiento y la comprensión de una materia. HOTS promueve el análisis, la síntesis y la evaluación. Se propone estimular el pensamiento crítico para que el alumno llegue a motivarse a sí mismo, dirigiendo así su propio aprendizaje.

El trabajar en proyectos, actividades y tareas debería incluir preguntas que aseguren que el alumno clarifique su comprensión, que haga suposiciones y conjeturas que son razonables, siendo capaz de presentar evidencia y razonar su pensamiento, definir su punto de vista y perspectiva. Debería determinar implicaciones y consecuencias y evaluar el concepto analizado en su enteridad. De esta manera el contacto con hechos lingüísticos y culturales de otros países, junto con el contacto con gente de los mismos, tendrá una relevancia importante que le aportará además al alumno una comprensión más profunda de su propio mundo.

## **CONTENIDO:**

- Emisiones de textos escritos, orales y audiovisuales de países angloparlantes. (anuncios, videos, canciones)
- Elementos lingüísticos, sociolingüísticos (específicos a una cultura) y paralingüísticos (gestos, movimiento, actitudes)
- Artefactos y manifestaciones culturales de otros países. (vestuario, hogares, deportes, fiestas, arte y ocio)
- Intercambio cultural y comunicativo.

## **RECURSOS:**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas en la asignatura con un dominio del idioma necesario y suficiente para exponer los contenidos en la lengua que se enseña, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible. Serán profesores entrenados en trabajar en proyectos, el desarrollo de inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo, y el uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje

El proyecto sale del aula tradicional aprovecha los espacios habilitados del centro para hacer investigación y trabajar en equipo: el English Club y la Biblioteca dónde se realizan investigaciones y acceden a contacto con la cultura angloparlante y salas de desdoble que son espacios de colaborar y trabajar en grupo.

Dispondrán de pizarra digital, ordenadores y iPads.

El centro dispondrá todos los recursos posibles y necesarios a manos del profesor especialista para poder desarrollar plenamente esta materia.

## **METODOLOGÍA:**

Se usará una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje. El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase.

Se busca la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobre todo positivo. Se promueve el análisis, la síntesis y la evaluación y el pensamiento crítico para que el alumno llegue a motivarse a sí mismo, dirigiendo así su propio aprendizaje, a base del concepto HOTS. El trabajo en proyectos incluye preguntas que aseguren que el alumno clarifique su comprensión, que haga suposiciones y conjeturas, y que sea capaz de presentar evidencia y razonar su pensamiento, definir su punto de vista y perspectiva.

## **OBJETIVOS:**

- Desenvolverse positivamente en intercambios sociales breves.
- Saber utilizar fórmulas habituales de saludo y poder dirigirse a los demás amable y educadamente.
- Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos, y aplicar los conocimientos adquiridos sobre los mismos a una producción oral adecuada al contexto, respetando convenciones comunicativas.
- Plantear y responder preguntas sobre uno mismo, sobre su lugar de residencia, las personas que conoce y las cosas que tiene.
- Trabajar en equipo desarrollando proyectos en común.
- Desarrollar el pensamiento crítico, haciendo análisis, síntesis, y evaluación, llegando a sus propias conclusiones sobre lo estudiado.

## **MULTILINGUAL EXTENSION PROJECT**

Horas complementarias dedicadas al conocimiento y competencia cultural internacional.

Vivimos en un mundo cada vez más abierto, más dinámico, más transversal y más global. Exige una comunicación global en un idioma global, como es el inglés. Esto requiere que formemos a nuestros alumnos en conocimientos que les proporcionan destrezas comunicativas y cognitivas para adaptarse al mundo que les espera.

En este curso, los alumnos desarrollan una competencia cultural y lingüística a través de contacto con contenido internacional auténtico e intercambio cultural con personas de otros países. Durante estas horas se aprovechan los recursos de tecnología e innovación en el centro para desarrollar los H.O.T.S: Higher Order Thinking Skills (Habilidades de Pensamiento de Orden Superior) de los alumnos que van conociendo culturas y países angloparlantes.

El concepto de HOTS implica una profundización del aprendizaje tradicional. La meta de HOTS es ir más allá del conocimiento y la comprensión de una materia. HOTS promueve el análisis, la síntesis y la evaluación. Se propone estimular el pensamiento crítico para que el alumno llegue a motivarse a sí mismo, dirigiendo así su propio aprendizaje.

El trabajar en proyectos, actividades y tareas debería incluir preguntas que aseguren que el alumno clarifique su comprensión, que haga suposiciones y conjeturas que son razonables, siendo capaz de presentar evidencia y razonar su pensamiento, definir su punto de vista y perspectiva. Debería determinar implicaciones y consecuencias y evaluar el concepto analizado en su enteridad. De esta manera el contacto con hechos lingüísticos y culturales de otros países, junto con el contacto con gente de los mismos, tendrá una relevancia importante que le aportará además al alumno una comprensión más profunda de su propio mundo.

### **1. OBJETIVOS:**

- Intercambio cultural y comunicativo.
- Desenvolverse positivamente en intercambios sociales breves.

- Saber utilizar fórmulas habituales de saludo y poder dirigirse a los demás amable y educadamente.
- Conocer aspectos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos, y aplicar los conocimientos adquiridos sobre los mismos a una producción oral adecuada al contexto, respetando convenciones comunicativas.
- Plantear y responder preguntas sobre uno mismo, sobre su lugar de residencia, las personas que conoce y las cosas que tiene.
- Trabajar en equipo desarrollando proyectos en común.
- Desarrollar el pensamiento crítico, haciendo análisis, síntesis, y evaluación, llegando a sus propias conclusiones sobre lo estudiado.

## **2.-RECURSOS:**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores o auxiliares de conversación (nativos) con un dominio del idioma necesario y suficiente para exponer los contenidos en la lengua que se enseña, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible. Serán profesores entrenados en trabajar en proyectos, el desarrollo de inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo, y el uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje

El proyecto sale del aula tradicional aprovecha los espacios habilitados del centro para hacer investigación y trabajar en equipo: el English Club y la Biblioteca dónde se realizan investigaciones y acceden a contacto con la cultura angloparlante y salas de desdoble que son espacios de colaborar y trabajar en grupo.

Dispondrán de pizarra digital, ordenadores y iPads.

El centro dispondrá de todos los recursos posibles y necesarios a manos del encargado de estas clases para poder desarrollar plenamente esta materia.

### **3.-METODOLOGÍA:**

Se usará una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje. El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase.

Se busca la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobre todo positivo. Se promueve el análisis, la síntesis y la evaluación y el pensamiento crítico para que el alumno llegue a motivarse a sí mismo, dirigiendo así su propio aprendizaje, a base del concepto HOTS.

El trabajo en proyectos incluye preguntas que aseguren que el alumno clarifique su comprensión, que haga suposiciones y conjeturas, y que sea capaz de presentar evidencia y razonar su pensamiento, definir su punto de vista y perspectiva.

### **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de cuatro sesiones semanales.

## **S.T.E.M. (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING AND MATHEMATICS)**

El aula S.T.E.M. (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING AND MATHEMATICS) está diseñada para adaptarse de manera más adecuada a las diferentes formas de aprendizaje de cada uno de los alumnos. En la vida fuera del aula los alumnos aprenden e interaccionan con el entorno de manera global. No se encuentran situaciones en las que SOLO haga falta utilizar las matemáticas, o la lengua, o alguna de las ciencias, o la música. La realidad no está parcelada por áreas de conocimiento.

Nosotros pretendemos que nuestros alumnos sean capaces de elaborar aprendizajes y estrategias que les ayuden a resolver las diferentes situaciones reales a las que se enfrentan y se han de enfrentar.

Tradicionalmente el aula está diseñada para que el profesor transmita los conocimientos y los alumnos los asimilen. Los alumnos practican mediante ejercicios en papel, leen, estudian (entendido como aprender de memoria qué se ha de responder si preguntan),...

Pero muchas veces el aprendizaje real no funciona así. Las ideas previas, los conocimientos erróneos asentados firmemente en las mentes de todos nosotros no se cambian en un momento porque alguien nos lo diga.

El aprendizaje consiste en que demostremos que nuestras teorías no son válidas, tienen lagunas o contradicciones. Esto nos llevará a la necesidad de modificarlas y construir así nuevos conocimientos.



## **1.OBJETIVOS**

Con este planteamiento nos proponemos:

- Alcanzar aprendizajes realmente significativos para los alumnos puesto que los aprendizajes no se quedan en la simple teoría.
- Adaptar la metodología de enseñanza/aprendizaje a las diferentes "inteligencias" de los alumnos, de manera que el proceso sea significativamente más efectivo.
- Desarrollar de manera real y diaria las competencias que exige la nueva ley: aprender a aprender, lingüística, matemática, digital, ...
- Desarrollar la creatividad e imaginación de los alumnos.
- Fomentar la iniciativa y la "emprededuría".
- Aproximar la escuela a la forma en la que los alumnos perciben el mundo.

## **2.METODOLOGÍA**

Para poder desarrollar este proceso de manera real y efectiva hemos creado nuestro aula S.T.E.M. Un lugar en el que hay espacio para:

- Poder establecer un debate/charla sobre un tema determinado en el que salgan a relucir las ideas previas que los alumnos tienen sobre el tema a tratar
- Elaborar la demostración y realizar por parte de profesor o alumno que demuestre la autenticidad de dichas ideas.
- Elaborar la demostración y realizar por parte del profesor o alumno que demuestre que esas ideas previas no son válidas.
- Establecer un nuevo debate en el que se elaboren y acuerden las nuevas conclusiones.

Significa pues que el profesor pasa de ser el transmisor de conocimientos al provocador de situaciones que obliguen a los alumnos a investigar y compartir sus propios aprendizajes. El papel del alumno cambia radicalmente.

Además este planteamiento da respuesta de manera muy efectiva a las diferentes maneras en las que los alumnos asimilan los nuevos aprendizajes (inteligencias múltiples) dando la oportunidad a todos ellos de desarrollar su máximo potencial.

### **3.ORGANIZACIÓN Y RECURSOS DEL AULA**

Todo esto supone una reorganización integral del aula tradicional. El espacio es flexible, apto para cualquier actividad, tanto las que se han de realizar sentados en sillas y mesas como las que necesitan movimiento, construcción de pequeñas estructuras, carteles, murales, grabación de vídeos, audios, modelado de maquetas, experimentación, etc.

El mobiliario del aula se puede mover y disponer según las necesidades de cada momento.

El aula es muy amplia con posibilidad de ser dividida en dos por medio de unos paneles.

La ocupación del aula no supone necesariamente que sólo haya un grupo a la vez (o dos, moviendo los paneles). En determinados momentos puede haber más de un grupo interactuando o trabajando simultáneamente aunque sean actividades diferentes.

Pero vamos a ver más detalladamente los diferentes espacios que el aula contiene:

- Zona de comunicación y puesta en común. Se trata de un rincón del aula en el que los alumnos se podrán sentar en sillas/gradas/suelo para poder intercambiar/exponer opiniones sobre lo que se esté tratando.
- Zona de taller. En otro rincón del aula se puede trabajar con pequeñas herramientas y materiales más propios del taller de plástica o tecnología para poder construir sus maquetas, experimentos o herramientas que necesiten para la mejor adquisición de los conocimientos y destrezas.
- Zona de lavabos. El aula cuenta con dos grupos de lavabos para poder utilizar con más comodidad materiales como escayola, arcilla, pinturas,...
- Pizarras digitales/rotulador. Son pizarras que se pueden utilizar tanto con rotuladores como con proyector. Por supuesto con sistema de audio incluido. En él no

solo podrán ver exposiciones, vídeos, esquemas, sino que podrán mostrar sus propias creaciones digitales como explicaciones y vídeos.

- Zona de trabajo. Tanto las sillas como las mesas son movibles, no tienen un lugar fijo salvo aquel en el que se apilan cuando no se usan. La idea es romper con el modelo de alumno pasivo que “sentado” adquiere el conocimiento. Él es el principal actor de sus aprendizajes y esto se tiene que hacer en muchos casos con movimiento. Pero, para las ocasiones en las que se necesita estar sentado, contamos con mesas y sillas.
- Zona de materiales. En este rincón guardaremos todo aquello que pueda ser útil para las creaciones que nuestros alumnos van a realizar. Clasificados y ordenados podremos pequeñas cantidades de materiales de desecho como tapones, botellas, cartones, recortes de papel y madera. Pero también materiales como escayola, arcilla, y pequeñas herramientas.
- Zona TIC. El aula está conectada vía WiFi a internet pues es una herramienta indispensable para que los alumnos de este siglo puedan aprender a investigar.

Se trata, por tanto, de un aula de aprendizaje activo y participativo en el que salimos de las actividades de libro para experimentar con los nuevos conocimientos, los alumnos intercambian ideas, opiniones y argumentos con sus compañeros y profesores, y proponen retos, experiencias y construcciones para comprender mejor el mundo que les rodea.

No es un aula asignada a una asignatura concreta sino a una forma de entender el proceso de enseñanza y aprendizaje.

#### **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de dos sesiones semanales.

## **S.P.I.C.E.: SPECIAL PROJECTS IN CREATIVE EXPRESSION**

Proyectos Especiales en la Expresión Creativa son horas dedicadas a proyectos cuyo fin es apreciar y desarrollar las capacidades de expresión artística, cultural y/o lingüística. Se dedican a potenciar las habilidades que requieren la expresión creativa en cualquier de sus manifestaciones. Puede encajar: música, movimiento, baile, plástica, producción audio video, programación de canal de televisión, radio, redacción de revista, publicación de un periódico, etc.

Los alumnos exploran las maneras en que una cultura, o varias, utilizan formas de expresión artística, literaria, o social. Las clases combinan un ambiente de descubrimiento sensorial, actuación, análisis, y colaboración.

Atendiendo a las inteligencias múltiples, los alumnos han de trabajar en equipo, aportando sus habilidades particulares para el meta común. Utilizan los espacios creados por el centro, como pueden ser el English Club, aula de música, aulas de multiuso, y desdobles, que facilitan moverse y trabajar en equipo. Explotan estos espacios para entonces poder más cómodamente desarrollar sus habilidades creativas, que son capacitadas normalmente a través del movimiento y la expresión corporal y/o comunicativo. Encontrarán los recursos multimedia y TIC que sirven tanto como herramientas para acercarse a manifestaciones de la expresión creativa, como instrumentos para crear sus propias.

### **1.METODOLOGÍA:**

Se usa una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje. El profesor usa una metodología que establece espacios creativos desde diversas técnicas y dinámicas expresivas participativas en contacto y experimentación con diferente media y materiales.

Se busca la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobre todo positivo,

Se conecta con el mundo interno emocional y la expresión del mismo.

La metodología está basado en el trabajo cooperativo y en las nuevas tecnologías aplicadas a este contexto.

## **2.OBJETIVOS:**

- Conocer técnicas y recursos para desarrollar la expresión creativa.
- Entender la expresión corporal y/o oral como medio para el crecimiento, el desarrollo, la Comunicación y la creatividad.
- Entender el juego simbólico.
- Conectarse con el mundo interior y el lenguaje de las emociones
- Expresar sus emociones a través de manifestaciones creativas.
- Utilizar el lenguaje suficientemente claro y adecuado para hablar de la expresión creativa.
- Reconocer manifestaciones de la creatividad por el mundo

## **3.RECURSOS:**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas en la asignatura con un dominio del idioma en que se enseña necesario y suficiente para exponer los contenidos en esa lengua, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible.

Serán profesores o monitores entrenados en trabajar en proyectos, el desarrollo de inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo, y el uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje.

Utilizan los espacios creados por el centro que facilitan moverse y trabajar en equipo, como pueden ser el English Club, aula de música, aulas de multiuso, y aulas desdobles.

Explotan estos espacios para que los alumnos puedan más cómodamente desarrollar sus habilidades creativas, que son capacitadas normalmente a través del movimiento y la expresión corporal y/o comunicativo. Encontrarán los recursos multimedia y TIC que sirven tanto como herramientas para acercarse a manifestaciones de la expresión creativa, como instrumentos para crear sus propias

#### **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de dos sesiones semanales.

## **HABILIDADES COMUNICATIVAS**

Con esta actividad complementaria se pretende concienciar a los alumnos de la utilidad de la lengua en nuestra vida diaria, de que la lengua es, fundamentalmente, el vehículo que permite el entendimiento entre los hombres, la representación de la realidad, la estructuración del pensamiento, así como el acceso al conocimiento.

Por tanto, el propósito general de la asignatura será desarrollar la competencia y habilidades comunicativas del estudiante a fin de generar y comprender textos orales y escritos adecuados a diversas situaciones comunicativas, a partir de la reflexión en torno a los conocimientos necesarios de la lengua.

### **1. OBJETIVOS**

#### **Bloque 1. Comunicación Oral y no Verbal**

En este bloque se busca que el alumno vaya adquiriendo las habilidades necesarias para comunicar con precisión sus propias ideas, realizar discursos que irán siendo cada vez más elaborados y para escuchar activamente, interpretando de manera correcta los discursos de los demás.

1. Manejar las diversas técnicas de expresión oral para producir discursos coherentes y adecuados.
2. Adaptar los diversos registros de habla a situaciones de comunicación formales.
3. Manejar la comunicación paraverbal y no verbal de acuerdo al propósito comunicativo en los discursos orales.
4. Realizar intervenciones y presentaciones orales efectivas, adecuadas a la situación de comunicación académica.

## **Bloque 2. Comunicación escrita: producción y edición de textos.**

En este bloque se persigue que el alumno sea capaz de entender textos de diverso grado de complejidad y de géneros diversos y de generar sus propios textos. Comprender un texto implica poner en marcha unas estrategias de lectura que deben practicarse en el aula y fuera de ella y aplicarse a todo tipo de lecturas sea cual sea su finalidad. La enseñanza de la escritura se orienta a la práctica habitual de la composición escrita promoviendo la corrección ortográfica, el incremento de vocabulario, la buena redacción, sin olvidar la presentación y la caligrafía.

1. Aplicar las reglas ortográficas en la redacción de textos.
2. Identificar y modificar los vicios del lenguaje de uso más frecuentes para elaborar textos coherentes.
3. Analizar distintos tipos de texto y géneros discursivos para comprenderlos y producirlos.
4. Identificar las etapas que estructuran los procesos de composición para escribir textos coherentes y adecuados.
5. Aplicar las estructuras textuales en la producción de textos escritos.
6. Producir textos académicos adecuados a la situación de comunicación y al propósito.

## **2. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de una sesión a la semana.



## 2. **METODOLOGÍA**

La metodología a aplicar será eminentemente activa y participativa. Ello implica que el profesor actuará como observador y fomentará la participación activa de los alumnos en el desarrollo de las clases, tanto teóricas como prácticas.

Para ello el profesor procurará que sus intervenciones estén encaminadas a explicar aquellos aspectos que considere importantes y a solucionar todo tipo de dudas o interrogantes planteadas por los alumnos. Estos, a su vez, intervendrán activamente en las clases prácticas realizando en público los ejercicios y actividades previamente encomendados por el profesor y que cada uno habrá hecho en casa. A continuación, serán corregidos por los compañeros, los cuales expondrán públicamente sus dudas, correcciones u objeciones, antes de que el profesor proceda a realizar la pertinente corrección.

## JUEGOS Y DESTREZAS MATEMÁTICAS

¿Dónde termina el juego y dónde comienza la matemática seria? Una pregunta caprichosa que admite múltiples respuestas. Para muchos de los que ven la matemática desde afuera, ésta es mortalmente aburrida, nada tiene que ver con el juego. En cambio, para los más matemáticos, la matemática nunca deja totalmente de ser un juego, aunque además de ello tenga su formalismo

Los estudiantes pueden conectar conceptos matemáticos con aplicaciones de la vida real a través de actividades en el aula. Los ejercicios prácticos pueden ayudar a los estudiantes a recordar teorías complejas y a entender cómo se pueden utilizar las matemáticas en sus vidas del día a día. Agregar proyectos divertidos y actividades ayuda a mantener a los estudiantes centrados y permanecer interesados en el tema. Estas actividades temáticas diseñadas complementan y enriquecen a nuestros alumnos.

Los juegos matemáticos suponen un alto potencial educativo mediante el cual los alumnos tienen la ocasión de mantener un acercamiento agradable y placentero a diversos contenidos y formas de pensar propias de la matemática.

Pretendemos que el juego sea un recurso más con el que nuestros alumnos puedan aprender.

Según Piaget , los juegos ayudan a construir una amplia red de dispositivos que permiten al niño la asimilación total de la realidad, incorporándola para revivirla, dominarla, comprenderla y compensarla.

Miguel de Guzmán, relaciona al juego y la enseñanza de las matemática mediante el siguiente pensamiento: - “El juego y la belleza están en el origen de una gran parte de la matemática. Si los matemáticos de todos los tiempos se la han pasado tan bien jugando y han disfrutado tanto contemplando su juego y su ciencia, ¿por qué no tratar de aprender la matemática a través del juego y de la belleza?

## **1.OBJETIVOS**

El juego bien escogido y bien explotado puede ser un elemento auxiliar de gran validez para lograr algunos de los objetivos de nuestra enseñanza más eficazmente.

Se van a trabajar, desarrollar y fomentar las siguientes capacidades adaptadas cada una de ellas a los diferentes niveles de capacidad y madurez, así como el nivel de contenidos adquiridos para cada curso

OBJETIVOS
Potenciar la reflexión de los alumnos y alumnas sobre actividades manipulativas de forma que sea la base para la construcción de sus propias ideas matemáticas.
Una clase con un juego es una sesión motivada desde el comienzo hasta el final, produce entusiasmo, diversión, interés, desbloqueo y gusto por estudiar matemáticas.
Atender a las peculiaridades individuales de cada alumno
Desarrollar la personalidad y el estado anímico del alumno mediante el juego.
Promover mediante el juego el conocimiento de los objetos y su uso
Hacer matemáticas frente al aprendizaje pasivo
Investigar jugando
Reconocer las aplicaciones de los juegos en los distintos contenidos del área
Aplicar los “juegos” con distintos grados de dificultad para atender a la diversidad

Es inherente al juego la utilización de:

- una pedagogía activa

- un trabajo en grupo donde se fomentará el desarrollo de la expresión oral
- la reflexión acerca del razonamiento seguido para llegar a una solución, ya que al jugar, los alumnos y alumnas deben hablar, discutir, compartir, para después comprobar y explicar.

## 2.METODOLOGÍA

Las estrategias metodológicas para la enseñanza son secuencias integradas de procedimientos y recursos utilizados por el formador con el propósito de desarrollar en los estudiantes capacidades para la adquisición, interpretación y procesamiento de la información; y la utilización de estas en la generación de nuevos conocimientos, su aplicación en las diversas áreas en las que se desempeñan la vida diaria para, de este modo, promover aprendizajes significativos.

Las estrategias deben ser diseñadas de modo que estimulen a los estudiantes a observar, analizar, opinar, formular hipótesis, buscar soluciones y descubrir el conocimiento por sí mismos.

El aprendizaje activo no se concreta en la utilización de una única metodología, es posible y deseable utilizar y desarrollar diferentes modos de actuación en el aula

Por lo tanto, más que hablar de una única metodología se puede hablar de principios y estrategias metodológicas que subyacen dentro del aprendizaje activo. El siguiente cuadro recoge un conjunto de estrategias metodológicas que debemos tener en cuenta para facilitar el aprendizaje activo.

Generar un ambiente propicio en el aula
Generar estrategias participativas
Motivar hacia el objeto de aprendizaje
Favorecer la autonomía del aprendizaje

Favorecer el uso integrado y significativo de las TIC
Favorecer el uso de fuentes de información diversas
Favorecer la comunicación oral o escrita de lo aprendido
Favorecer la utilización de organizadores diferentes del espacio y del tiempo.
Impulsar la funcionalidad de lo aprendido fuera del ámbito escolar.

Asimismo, los alumnos y alumnas necesitan:

- implicarse en tareas con sentido relacionadas con la vida real.
- practicar destrezas para aprender a hacer y aplicar el conocimiento.
- tener oportunidad para explorar, interpretar, construir, experimentar...
- obtener feedback para adaptar sus acciones en cada momento del proceso de
- aprendizaje.
- hablar de lo que hacen y poder comunicar lo aprendido.
- reflexionar sobre lo que sucede en el aula y sobre su aprendizaje.
- articular lo aprendido con los aprendizajes anteriores para modificar sus
- esquemas de actuación.

## **COMPETENCIA MATEMÁTICA**

Esta competencia consiste, ante todo, en la habilidad para utilizar los números y sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y de razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones, para conocer más sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad y para resolver problemas relacionados con la vida diaria y el mundo laboral.

La adquisición de esta competencia supone, en suma, aplicar destrezas y actitudes que permiten razonar matemáticamente, comprender una

argumentación matemática, expresarse y comunicarse en el lenguaje matemático e integrar el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento.

Es la de mayor relevancia que puede adquirirse en esta materia, ya que todos sus contenidos están orientados a la adquisición de los conocimientos, destrezas y actitudes propios del razonamiento matemático, a la comprensión de argumentos matemáticos, a la comunicación en el lenguaje matemático, etc., aspectos que deberán ser integrados con los conocimientos matemáticos adquiridos en otras materias, de forma que sean funcionales y útiles para resolver problemas en situaciones cotidianas.

### **3.MATERIALES Y RECURSOS CLASIFICADOS**

Es un hecho frecuente que muchas personas que se declaran incapaces de toda la vida para la matemática, disfrutan intensamente con puzzles y juegos cuya estructura en “poco difiere de la matemática”, sin embargo detrás del juego existen cuestiones que se les proponen, mucho más sencillas tal vez que el juego que practican, y no tienen la menor idea que tiene que ver con el teorema de Pitágoras

El diseño de las actividades, es una pieza importantísima en la metodología ya que supone la herramienta básica para la consecución del aprendizaje de los elementos teóricos característicos.

Suponen un motor activo para la motivación del alumnado y para despertar el interés por las matemáticas.

A la hora de seleccionar las actividades se realizará una programación de las mismas que contribuyan al desarrollo de los contenidos con el fin de alcanzar los objetivos.

Como hemos citado, tendrán un carácter motivador, muy influenciado por la inclusión de los temas transversales, a la vez que variado permitiendo así el ser accesibles a todo tipo de alumnado.

Por su carácter dinámico y activo, las actividades dan pie al uso de distintos recursos que faciliten el aprendizaje.

#### **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de una sesión a la semana.

## **CONOCIMIENTO MATEMÁTICO APLICADO (C.M.A.)**

- “¿Y eso para qué sirve?!” ; quizá sea esta una de las frases más escuchadas entre los profesores de matemáticas en sus aulas.

El problema no radica en que el estudiante no conozca las aplicaciones de las matemáticas en ese momento, sino que lo más probable es que pase el resto de su vida sin conocerlas.

El profesor puede contestar: - “Las matemáticas te pueden llegar a servir. Seguramente algún día querrás comprar un automóvil nuevo o una casa, y te enfrentarás con empleados bancarios o vendedores de autos que te hipnotizan con promesas de cero intereses y pagos chiquitos para pagar poquito, pero en realidad ¿sabes cuánto estás pagando por el crédito?”

Las matemáticas son una de las principales herramientas con las que cuenta el hombre para resolver problemas de la vida cotidiana, desde los más simples hasta aquellos que han sido de gran utilidad para el desarrollo de nueva tecnología.

Lo que se pretende con la presente materia es dar respuesta a los interrogantes de los alumnos para mostrarles por medio de ejemplos gráficos y explicaciones analíticas que exponen el origen de varios algoritmos, la aplicación de las matemáticas en distintos áreas de la ciencia, además de su evolución a través de la historia y sus principales exponentes.



## **1.OBJETIVOS**

Se trata de realizar un recorrido por las diferentes ramas de las matemáticas que el alumno ya conoce o ha trabajado anteriormente al curso en el que se encuentra. De esta manera se trabajará lo siguiente:

- Conocer y reforzar las nociones de álgebra
- Utilizar herramientas de cálculo para aplicarlas a procesos
- Comprender y acercarse a las matemáticas financieras
- Relacionar las matemáticas con otras disciplinas
- Teoría de juegos. Probabilidad
- Diseño de inventarios: Just in time
- Aplicación de la Optimización a los recursos
- Aplicación de la geometría y su reconocimiento

### OTROS OBJETIVOS RELACIONADOS CON EL ALUMNO:

- Prepara a los estudiantes para el campo laboral.
- Brinda mayor motivación para el ámbito de estudio.
- Crea una conexión entre la escuela y la realidad.
- Genera oportunidades de colaboración para construir conocimientos.
- Aumenta las habilidades sociales y de comunicación.
- Enriquece habilidades para la solución de problemas.
- Permite a los estudiantes tanto hacer como ver, las conexiones existentes entre las diferentes disciplinas.
- Ofrece oportunidades para realizar contribuciones en la escuela o en la comunidad.
- Aumenta la autoestima.
- Brinda una forma práctica y contextual para aprender a usar la Tecnología
- Permite el aprender en la diversidad al trabajar todos juntos.

- Estimula el crecimiento emocional, intelectual y personal mediante experiencias directas con personas y estudiantes ubicados en diferentes contextos.

## **2.METODOLOGÍA**

Se trata de clases activas donde el alumno será el protagonista. Seguiremos una metodología basada en proyectos cuyos pasos serán:

1. Definir el problema o la situación que se va a trabajar en el proyecto: En una o dos frases describir el tema o problema que el proyecto busca atender.
2. Descripción y propósito del proyecto: Dar una breve explicación del objetivo y de que manera atiende este la problemática.
3. Criterios de desempeño:se especifican los requerimientos de calidad que debe cumplir el proyecto.
4. Guía para el proyecto: Se determina el tiempo para llevarlo a cabo, las etapas en que se realizará, las metas a corto y mediano plazo.
5. Listado de participantes en el proyecto y los roles que se les asignaron: Incluyendo los miembros del equipo, si en el proyecto participa o se incorpora personal del plantel o miembros de la comunidad, también deben anotarse

La principal ventaja de utilizar esta forma de trabajo es que el alumno está constantemente frente a una situación problemática real, favoreciendo así un aprendizaje más vinculado con el mundo fuera de la escuela, que le permite adquirir el conocimiento de manera no fragmentada o aislada y por consecuencia más significativa.

## **3. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de dos sesiones semanales.

## **MULTIDEPORTE (EDUCACIÓN INFANTIL Y E.S.O.)**

Las recomendaciones de todos los organismos nacionales e internacionales (Estrategia NAOS, Informe de la ONU sobre la infancia) sobre desarrollo saludable en los niños en edad escolar, aconsejan la práctica de actividad física y de actividad intensa durante por lo menos una hora al día, por tanto, nosotros planteamos una actividad físico-deportiva de ampliación curricular que busca mejorar la salud cardiovascular de los alumnos, lograr una predisposición positiva hacia práctica física en el tiempo libre y afianzar el desarrollo emocional-social y cognitivo que permiten y posibilitan alcanzar a través de las más variadas modalidades físicas, deportivas y de salud.

Esta implementación curricular se desarrollaría en todas las etapas educativas (infantil, primaria, secundaria y bachillerato), con diferentes denominaciones según el caso.

Al mismo tiempo, ésta actividad ahonda en el desarrollo de las competencias básicas, porque por un lado profundiza en la competencia de la autonomía e interacción con el mundo físico al incrementar las herramientas que mejorarán su salud, y los hábitos para mantenerla (salud postural, hábitos higiénicos, nutrición, primeros auxilios, conocimiento del medio...). Contenidos que también se tratarán y acuñarán en actividades tales como el salvamento (parte de él acuático, aprovechando las instalaciones existentes) y el socorrismo.

Con el currículo actual, con dos horas, la adquisición de éstos contenidos, e incluso los de la propia asignatura se hace compleja, por falta de tiempo. Por ello, y porque disponemos de las instalaciones, y sobre todo, del equipo humano para llevarlo a cabo...presentamos este proyecto.

Además que consideramos una oportunidad para el alumnado para completar su formación integral, que junto al desarrollo de aspectos cognitivos, también se trabajen, afiancen y consoliden aspectos sociales, afectivos y de desarrollo psicomotriz.

### **ACTIVIDAD DIRIGIDA A**

#### **Educación Infantil: Multideporte.**

##### **1.- OBJETIVOS**

- **Conocer una amplia gama de actividades y juegos** (individuales y de equipo, con distintos materiales, manipulativos, gimnásticos, acuáticos, artísticos, adaptados)
- **Favorecer el control corporal y el crecimiento**, desarrollo de las capacidades físicas básicas (fuerza, resistencia...) y resultantes (coordinación, agilidad...), que posibiliten a los niñ@s un desarrollo armónico, paulatino y supervisado.
- **Mejorar la salud** del individuo a través de una práctica deportiva de intensidad baja-media que desarrolle su capacidad cardiovascular, que cree hábitos saludables que de alcanzarse, posibilitarán autonomía en el cuidado de su salud perdurables a lo largo de su vida adulta
- Contribuir al afianzamiento de las **habilidades sociales** y la personalidad del individuo a través de la práctica de actividades y juegos en grupo, teniendo que aceptar unas normas comunes y una cultura de resolución de conflictos mediante el diálogo y la empatía. Del mismo modo que actividades más individuales que fomenten el autoconcepto, la aceptación de límites, la curiosidad, el descubrimiento...que les enriquezcan y preparen para la auto aceptación, la sociabilidad y la creatividad

## **2.- METODOLOGÍA**

La variedad de actividades y juegos a abordar van a ser el vehículo de la iniciación deportiva desde distintos enfoques, asumiendo como principales técnicas y estrategias de enseñanza los modelos basados en la educación integral del alumno, como métodos globales de aprendizaje aunando el desarrollo humano y aceptación de normas y límites, combinando descubrimiento guiado, descubrimiento con otros más directivos, como enseñanza directa, secuenciación, aprendizaje por imitación, recíproco...

Se plantearán todos los aprendizajes desde prismas cooperativos, que fomenten la cultura de ayuda y colaboración entre los niñ@s para la superación de dificultades individuales y conjuntas. La utilización del juego y actividades adaptadas serán la principal vía de presentación y desarrollo de las actividades, favoreciendo la motivación de los participantes, consiguiendo un clima positivo hacia la clase y la práctica jugada en general.

Fomentaremos el conocimiento del cuerpo, el control corporal, la autonomía y responsabilidad individual, con el trabajo de la asunción de normas de la clase, aceptación de los resultados de la práctica jugada, conocimiento de las posibilidades propias en medios cambiantes como los habituales o las situaciones potencialmente enriquecedoras derivadas del uso regular del medio acuático.

### **3.- ORGANIZACIÓN y ESPACIOS**

La actividad estará dirigida por profesores especialistas en Educación Infantil y/o técnicos deportivos. Se utilizarán todos los espacios de ámbito deportivo disponibles: sala de psicomotricidad, pabellón, salas polivalentes (tatami con colchonetas), patios y zona acuática (dos vasos), cambiando de forma regular su uso para fomentar la alta motivación hacia la novedad que tienen los grupos de estas edades.

Tendremos a nuestra disposición los más variados recursos materiales para la iniciación deportiva (balones de seguridad, herramientas de señalización, materiales deportivos adaptados a la iniciación deportiva temprana), así como unas instalaciones privilegiadas con espacios amplios y seguros para el desarrollo de todas las propuestas.

La actividad se llevará a cabo en una sesión semanal de una hora de duración.

### **Educación Primaria: Multideporte.**

#### **1.- OBJETIVOS**

- **Conocer una amplia gama de modalidades deportivas** (deportes de equipo, deportes de raqueta, deportes de combate, deportes acuáticos, deportes artísticos, deportes adaptados) y actividades físicas para favorecer el vínculo con alguna de ellas en su tiempo de ocio.
- **Favorecer el control corporal** (nociones de anatomía básica, control y propiocepción postural...) en los medios habituales, naturales y acuáticos.
- **Mejorar la salud** del individuo a través de una práctica deportiva de intensidad media-alta que desarrolle su capacidad cardiovascular.

- Contribuir al afianzamiento de las **habilidades sociales** y la personalidad del individuo a través de la práctica de actividades deportivas en grupo, teniendo que aceptar una normativa común y una cultura de resolución de conflictos mediante el diálogo y la empatía.
- **Adquirir hábitos saludables** a través del calentamiento y la vuelta a la calma (estiramientos, movilidad articular...). También de higiene en los distintos espacios y actividades habituales, naturales y acuáticas.

## **2.- METODOLOGÍA**

La variedad de deportes a abordar va a permitir un trabajo de iniciación deportiva desde distintos enfoques, asumiendo como principales técnicas y estrategias de enseñanza los modelos basados en la educación integral del alumno, como métodos globales de aprendizaje aunando el desarrollo técnico, táctico y normativo de las distintas modalidades.

Se plantearán todos los aprendizajes desde prismas cooperativos, que fomenten la cultura de ayuda y colaboración entre los alumnos para la superación de dificultades conjuntas. La utilización del juego o deporte adaptado será la principal vía de presentación y desarrollo de las actividades, favoreciendo la motivación de los participantes, consiguiendo un clima positivo hacia la clase y la práctica deportiva en general.

Fomentaremos el conocimiento del cuerpo, el control del tono muscular y el fortalecimiento de la autonomía y responsabilidad individual, con el trabajo de la asunción de normas de la clase, aceptación de los resultados de la práctica deportiva, conocimiento de las posibilidades propias en medios cambiantes como los habituales o las situaciones potencialmente enriquecedoras derivadas del uso regular del medio acuático.

## **3.- ORGANIZACIÓN y ESPACIOS**

La actividad estará dirigida por profesores especialistas en Educación Física o técnicos deportivos. Se utilizarán todos los espacios de ámbito deportivo disponibles: pabellón, salas polivalentes (tatami con colchonetas), patios y zona acuática (dos vasos), cambiando de forma regular su uso para fomentar la alta motivación hacia la novedad que tienen los grupos de estas edades.

Tendremos a nuestra disposición los más variados recursos materiales para la iniciación deportiva (balones de seguridad, herramientas de señalización, materiales deportivos adaptados a la iniciación deportiva temprana), , así como unas instalaciones privilegiadas con espacios amplios y seguros para el desarrollo de todas las propuestas.

La actividad se llevará a cabo en una sesión semanal de una hora de duración.

## **Educación secundaria y bachillerato: Multideporte.**

### **1.- OBJETIVOS**

- **Conocer una amplia gama de modalidades deportivas** (deportes alternativos, de equipo, deportes de raqueta, deportes de combate, deportes acuáticos, deportes artísticos, deportes adaptados) y actividades físicas para favorecer el vínculo con alguna de ellas en su tiempo de ocio.
- **Favorecer el conocimiento y control corporal** (nociones de anatomía, control, equilibrio y propiocepción postural...) en los medios habituales, naturales y acuáticos.
- **Mejorar la salud** del alumnado a través de una práctica deportiva de intensidad media-alta que desarrolle su capacidad cardiovascular, respiratoria, su

sistema óseo y muscular, junto a otras capacidades que mantengan o incrementen su salud (fuerza, velocidad y flexibilidad), así como capacidades resultantes como la agilidad, coordinación y potencia.

- Contribuir al afianzamiento de las **habilidades sociales** y la personalidad del individuo a través de la práctica de actividades deportivas en grupo, teniendo que aceptar una normativa común y una cultura de resolución de conflictos mediante el diálogo y la empatía.
- **Adquirir hábitos saludables** a través del conocimiento del propio cuerpo, funcionamiento, cuidado... También de nutrición, higiene, aspectos preventivos aplicables a su vida cotidiana
- Practicar a través del juego técnicas y herramientas que les proporcione **competencias en salvamento y socorrismo** acuático. Contenidos que en otros países (USA y Canadá) están, junto a la educación vial, dentro del currículo académico. Y consideramos de vital importancia

## **2.- METODOLOGÍA**

La variedad de deportes y actividades físicas va a permitir un trabajo de perfección deportiva desde distintos enfoques, asumiendo como principales técnicas y estrategias de enseñanza los modelos basados en la educación autónoma del alumno, y métodos específicos de aprendizaje aunando el desarrollo técnico, táctico y normativo de las distintas modalidades, buscando la emancipación y autonomía del alumnado.

Se plantearán los diferentes aprendizajes desde prismas cooperativos, de enseñanza mediante la búsqueda, de descubrimiento, etc, que fomenten la cultura de ayuda y colaboración entre los alumnos para la superación de dificultades conjuntas. La utilización del \*deporte para todos\* y precompetitivo será la principal vía de presentación y desarrollo de las actividades, favoreciendo la motivación de los participantes, consiguiendo un clima positivo hacia la clase y la práctica deportiva en general.



Fomentaremos el conocimiento del cuerpo, el control de este y el fortalecimiento de la autonomía y responsabilidad individual, con el trabajo de la asunción de normas de la clase, aceptación de los resultados de la práctica deportiva, conocimiento de las posibilidades propias en medios cambiantes como los habituales o las situaciones potencialmente enriquecedoras derivadas del uso regular del medio acuático.

### **3.- ORGANIZACIÓN y ESPACIOS**

La actividad estará dirigida por profesores especialistas en Educación Física o técnicos deportivos. Se utilizarán todos los espacios de ámbito deportivo disponibles: sala de motricidad, pabellón, salas polivalentes (tatami con colchonetas), patios y zona acuática (dos vasos), cambiando de forma regular su uso para fomentar la alta motivación hacia la novedad que tienen los grupos de estas edades.

Tendremos a nuestra disposición los más variados recursos materiales para la iniciación deportiva (balones de seguridad, herramientas de señalización, materiales deportivos adaptados a la iniciación deportiva temprana), , así como unas instalaciones privilegiadas con espacios amplios y seguros para el desarrollo de todas las propuestas.

La actividad se llevará a cabo en una sesión semanal de una hora de duración.

\* El Deporte para Todos reconoce el derecho a jugar, a moverse, el derecho al placer y a la alegría, a la sociabilidad y a la auto realización de toda la comunidad.

Principios que regirán nuestra intervención pedagógica, que busca afianzar y desarrollar destrezas, habilidades y consolidar comportamientos y actitudes comprometidos con los hábitos saludables, la educación para el ocio y el tiempo libre y el fomento de las relaciones sociales, el autoconcepto y la autoestima, todo con una tendencia clara a la emancipación y autonomía del alumnado.

## **ACTIVE LEARNING SKILLS: Competencias en el Aprendizaje Activo.**

Horas complementarias dedicadas a la ampliación de aprendizajes curriculares, en los cuales los alumnos encuentran mayores oportunidades de desarrollar sus propios estilos de aprendizaje a través del aprendizaje activo y la expresión creativa del alumno. El tema propuesta será vinculado con contenido de la programación, profundizando en la comunicación, interpretación el análisis, la investigación, y la exposición por parte del alumnado.

Se potenciarán las competencias de la expresión creativa en cualquier de sus manifestaciones: emprendedor, musical, de movimiento, artes plásticas y visuales, medios de comunicación (televisión, radio, prensa), tecnología, etc. Se desarrollan en base a metodologías activas, de participación individual y colaborativa.

Se atiende al alumnado desde la conciencia de las inteligencias múltiples, estrategias de aprendizaje cooperativo y a través de los espacios creados por el centro para favorecer el aprendizaje activo: el aula STEAM, el Language Club, Aulas de Música y Multiuso, tanto como las herramientas TIC disponibles en el centro.

### **1.OBJETIVOS**

Potenciar las habilidades y destrezas de los alumnos en el proceso de aprendizaje en distintas áreas.

Ayudar al alumno aprender a aprender a través de participar en el aprendizaje activo  
Maneja técnicas de investigación, análisis, resolución de problemas y exposición de producto final.

Participar en la autoevaluación y la evaluación del trabajo de compañeros.

Entender la expresión corporal y/o oral como medio para el crecimiento, el desarrollo, la comunicación y la creatividad.

Conocer técnicas y recursos para desarrollar la expresión creativa y la comunicación de ideas y resultados.

Utilizar el lenguaje suficientemente claro y adecuado para la expresión de ideas.

Reconocer y apreciar manifestaciones de la creatividad por el mundo

## **2. METODOLOGÍA**

Se usará una metodología activa- comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje. El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase.

Se busca la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobre todo positivo. Se promueve el análisis, la síntesis y la evaluación y el pensamiento crítico para que el alumno llegue a motivarse a sí mismo, dirigiendo así su propio aprendizaje, a base del concepto HOTS. El trabajo en proyectos incluye preguntas que aseguren que el alumno clarifique su comprensión, que haga suposiciones y conjeturas, y que sea capaz de presentar evidencia y razonar su pensamiento, definir su punto de vista y perspectiva.

## **3. RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas en la asignatura con un dominio del inglés necesario y suficiente para exponer los contenidos en esta lengua, siendo capaces de comunicarse sin ningún tipo de problema y de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa, basado en un buen conocimiento del léxico necesario, una buena producción y pronunciación estándar, lo más acorde al sistema nativo posible. Serán profesores entrenados en trabajar en proyectos, el desarrollo de inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo, y el uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje.

El proyecto sale del aula tradicional aprovecha los espacios habilitados del centro para hacer investigación y trabajar en equipo: el Language Club y la Biblioteca dónde se realizan investigaciones y acceden a contacto con la cultura angloparlante y salas de desdoble que son espacios de colaborar y trabajar en grupo.

El centro dispondrá de todos los recursos posibles y necesarios a manos del profesor especialista para poder desarrollar plenamente esta materia.

#### **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se desarrollará en tres sesiones a la semana.

## **ENGLISH THINKING PROJECT (1)**

El English Thinking Project se enmarca en la potenciación del bilingüismo en nuestros alumnos de Educación Infantil en el centro.

Se propone con este programa establecer las bases de una educación bilingüe. Con la participación de profesores nativos y una metodología comunicativa, se emplean herramientas diversas como son las nuevas tecnologías y sistemas innovadoras de enseñar la fonética inglesa para que los niños aprendan a aprender y que empiecen a pensar y comunicarse en inglés.

Se emplea un método comunicativo en que el niño entiende el inglés como idioma y no como una asignatura más. Se sigue la filosofía de “one face, one language” en que identifica al profesor de inglés como hablante de inglés. Siempre espera que el profesor le hable en inglés, y entiende que ha de responder en inglés para ser entendido.

El niño comprende instrucciones en inglés y puede responder con frases completas. Va desarrollando estrategias que le permiten ampliar su comprensión de inglés (contextualizar, adivinar, asociar). Aumenta su capacidad de comprender y responder en inglés. Utiliza las expresiones y vocabulario aprendido en clase, canta, juega y trabaja en inglés.

A través de un programa lúdico pero sistematizado, controla varios sonidos fonéticos propios de la pronunciación del idioma inglés. Empleando el método de TPR (Total Physical Response), rimas y canciones, recordará de mejor manera la pronunciación correcta de estos sonidos fonéticos, difíciles en general para hablantes del español.

### **1.- OBJETIVOS**

La enseñanza de inglés en este proyecto tendrá como finalidad adquirir las siguientes capacidades:

- Desarrollar la capacidad y confianza para expresarse de forma verbal en inglés.
- Responder de manera adecuada a preguntas y mandatos básicos en inglés.
- Producir frases completas en inglés.
- Reconocer un vocabulario básico y utilizarlo correctamente en comunicarse.
- Reconocer e imitar varios sonidos fonéticos propios al inglés.
- Desarrollar un concepto bilingüe de términos aprendido en clase.
- Demostrar interés en el inglés y participar en actividades llevadas en la clase.
- Relacionarse con otras personas y participar en actividades de grupo.
- Desarrollar autonomía en el aprendizaje.

## **2.- METODOLOGÍA**

- Método comunicativo.
- Contacto con nativos hablantes de inglés.
- El uso de inglés como lengua vehicular.
- Sistema fonético diseñado para reconocimiento de sonidos del idioma inglés.
- Participación y colaboración en el aula, así como en exposiciones de los trabajos.

## **3.- RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores especialistas en lengua inglesa y nativos. El centro dispondrá de todos los recursos posibles y necesarios a manos del profesor especialista para poder desarrollar plenamente esta materia.

Como recursos materiales, se seguirá un libro de texto: Playschool Plus B, Ed. Oxford. Así como el uso de flashcards, como recursos digitales tanto elaborados por el propio profesor como recursos en línea. Para desarrollar reconocimiento y producción correcta de sonidos fonéticos en inglés se utilizará el sistema JollyPhonics con el Jolly Phonics Handbook y Jolly Songs.

## **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se desarrolla en cuatro sesiones semanales.

## **GROW TALENT 1**

Sesiones complementarias dedicadas al desarrollo integral de los alumnos, favoreciendo oportunidades de desarrollar sus propios estilos de aprendizaje a través del aprendizaje activo y la expresión creativa del alumno.

Se potenciarán las competencias de la expresión creativa en cualquier de sus manifestaciones: emprendedor, musical, de movimiento, artes plásticas y visuales, medios de comunicación (televisión, radio, prensa), tecnología, etc. Se desarrollan en base a metodologías activas, de participación individual y colaborativa profundizando en la comunicación, interpretación el análisis, la investigación, y la exposición por parte del alumnado.

Se atiende al alumnado desde la conciencia de las inteligencias múltiples, estrategias de aprendizaje cooperativo y a través de los espacios creados por el centro para favorecer el aprendizaje activo: el aula STEAM, laboratorios, el Language Club, Aulas de Música y Multiuso, tanto como las herramientas TIC disponibles en el centro.

### **1. OBJETIVO**

- Potenciar el reconocimiento y respeto de las emociones y experiencias de los demás, participando activamente en el trabajo en grupo y empleando estrategias cooperativas..
- Ayudar al alumno/a a aprender a aprender a través de participar en el aprendizaje activo.
- Crear, integrar y elaborar contenidos digitales en distintos formatos (texto, imagen, vídeo, audio...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales.
- Entender la expresión corporal y/o oral como medio para el crecimiento, el desarrollo, la comunicación y la creatividad.
- Utilizar destrezas creativas y tomar conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.
- Expresar ideas, opiniones, sentimientos y emociones de forma creativa y con una actitud abierta e inclusiva, empleando distintos lenguajes artísticos y culturales, integrando su propio cuerpo, interactuando con el entorno y desarrollando sus capacidades afectivas

- Fomentar en los alumnos/as la conciencia de ciudadanía (europea) y la cultura de debate constructivo

## **2. METODOLOGÍA**

Se usará una metodología activa-comunicativa, donde el alumno será el centro del proceso enseñanza-aprendizaje. El profesor será un mero guía en la adquisición de los conocimientos y monitorizará la exposición y la producción del idioma vehicular en la clase.

Se busca la expresión, el debate y el diálogo sobre los contenidos a trabajar de manera coherente, creando un proceso de comunicación válido, productivo y sobre todo positivo. Se promueve el análisis, la síntesis y la evaluación y el pensamiento crítico para que el alumno llegue a motivarse a sí mismo, dirigiendo así su propio aprendizaje, a base del concepto HOTS. El trabajo en proyectos incluye preguntas que aseguren que el alumno clarifique su comprensión, que haga suposiciones y conjeturas, y que sea capaz de presentar evidencia y razonar su pensamiento, definir su punto de vista y perspectiva.

Se podrán utilizar:

- Materiales audiovisuales de manifestaciones de textos, imágenes, y obras que
- Técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas, creativas y culturales.
- Conocimiento de las manifestaciones culturales del mundo actual.

## **3. RECURSOS**

Los encargados de impartir esta asignatura serán profesores entrenados en el aprendizaje activo y el aprendizaje basado en proyectos, el desarrollo de inteligencias múltiples, el aprendizaje cooperativo, y el uso educativo de los TIC.

Las actividades y talleres que se impartan en lengua extranjera, serán monitores o profesores especialistas en la asignatura con un dominio del idioma en el que se enseña que será necesario y suficiente para exponer los contenidos en esa lengua, de manera clara, produciéndose una comunicación clara y concisa (profesores nativos o con una cualificación mínima de B2 según el Portfolio del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).



Utilizan los espacios creados por el centro que facilitan moverse y trabajar en equipo, como pueden ser el Language Club, aula de música, aulas de multiuso, y aulas desdobles. Explotan estos espacios para que los alumnos puedan desarrollar más cómodamente sus habilidades creativas y comunicativas. Encontrarán los recursos multimedia y TIC que sirven tanto como herramientas para acercarse a manifestaciones de la expresión creativa, la planificación, el desarrollo y la presentación de proyectos.

#### **4. TEMPORALIZACIÓN**

La actividad se compone de cuatro sesiones semanales.