

PROYECTO ATENCIÓN EDUCATIVA

IES CAMPO DE CALATRAVA



Contenido

1. MARCO LEGAL	5
Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.	5
2. ELEMENTOS TRANSVERSALES	5
2.1. Beneficios de los contenidos transversales	6
3. PROPUESTA	6
Aquellos alumnos que elijan no cursar Religión recibirán la debida atención educativa.	6
• la resolución colaborativa de problemas.	6
3.1. PLANIFICACIÓN	7
4. PROGRAMA DE PROYECTOS:.....	7
4.1. ENRÓLLATE. PROYECTO DE FOMENTO DE LA EDUCACIÓN MEDIO-AMBIENTAL.	8
Para qué	8
Qué vamos a hacer.....	8
Objetivos.	8
4.2. CONÉCTATE. PROYECTO DE FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICOY DE LA EXPRESIÓN ORAL COMO VALORES DEMOCRÁTICOS FUNDAMENTALES	8
B.-Proyecto Ágora. Espacio para el Debate. ¿Aprendemos a dialogar?.....	8
Objetivos.	9
4.3. REINÍCIATE. PROYECTO DE FOMENTO DE LA EDUCACIÓN EN LAIGUALDAD Y LA SOLIDARIDAD COMO VALORES SOCIALES FUNDAMENTALES	9
Qué vamos a hacer.....	9
Objetivos	9
4.4. PROYECTO “POR LA BUENA VIDA”	9
Objetivos	9
¿Qué haremos en clase?.....	10
Producto final.....	10
4.5. PROYECTO TERTULIAS DIALÓGICAS	10
Objetivos.....	10
Existen diversos tipos de tertulias dialógicas	10
Pasos. 11	
4.6. CÓMO HACER TU PROPIO JUEGO DE MESA	11
Objetivos	11
Diseñar el juego.	11
Crear el producto.	12
Ejemplos de juegos de mesa sencillos.	13
Juego de memoria.....	13
Quién es quién	13
4.7. MUNDOS VIRTUALES DE “MINECRAFT EDUCATION”.....	13
Qué haremos:.....	13

Beneficios del proyecto:	14
4.8. AJEDREZ EDUCATIVO.....	14
Qué haremos:.....	14
Beneficios del proyecto	15
4.9. Proyecto “HAZTE TIKTOKERO O YOUTUBER”	15
Objetivos	15
• Creación de videos de tiktok o youtube.....	15
4.10. PROYECTO “SEGUNDA VIDA”	15
Introducción.....	16
Objetivos	16
¿Qué haremos en clase?.....	16
4.11. TALLER DE RADIO	16
- Objetivos:	16
4.12. TALLER DE PERIÓDICO “LA TRIBUNA DEL CALATRAVA” (ANUAL).....	16
- Objetivos:	17
4.13. CULTURA Y SOCIEDAD DE LOS PAÍSES DE HABLA INGLESA	17
OBJETIVOS	17
ACTIVIDADES	17
4.14. LECTURA DRAMATIZADAS DE TEXTOS DE LA LITERATURA INGLESA, NORTEAMERICANA, IRLANDESA (OBRAS DE TEATRO, POEMAS, NARRACIONES, NOVELAS)	18
Actividades:.....	18
4.15. TALLER DE TEATRO. PROYECTO DE FOMENTO DE LA LECTURA Y LAEXPRESIÓN CULTURAL.....	18
PRODUCTO FINAL:.....	18
Qué vamos a hacer.....	18
Objetivos.	18
4.16. ACTIVIDADES CON JUNIOR REPORT	19
4.17. TALLER DE PUBLICIDAD	20
Las actividades que se sugieren son:	20
4.18. MÚSICA, ARTE Y EXPRESIÓN.	21
A) LAS LETRAS EN LAS CANCIONES	21
B) EXPRESIÓN CORPORAL Y ESCENOGRAFÍA.....	21
4.19. PROYECTO AGENDA 20-30: OBJETIVOS DE DESARROLLOSOSTENIBLE	21
4.20. 21	
4.21. JUEGOS TRADICIONALES	22
4.22. APRENDER JUGANDO	23
4.23. CINE EN EL AULA	23
4.24. CONOCE NUESTRO ENTORNO	24
4.25. APRENDEMOS DE TI.....	25

Todas las referencias para las que en este documento se utiliza la forma de masculino genérico, deben entenderse aplicables, indistintamente, a mujeres y a hombres.

1. MARCO LEGAL

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

“Los centros docentes dispondrán las medidas organizativas para que los alumnos y las alumnas cuyos padres, madres, tutores o tutoras hayan optado por que no cursen enseñanzas de Religión reciban la debida atención educativa. Dicha atención se planificará y programará por los centros de modo que se dirijan al desarrollo de los elementos transversales de las competencias a través de la realización de proyectos significativos y relevantes y de la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad.

En todo caso las actividades propuestas irán dirigidas a reforzar los aspectos más transversales del currículo, favoreciendo la interdisciplinariedad y la conexión entre los diferentes saberes.

Las actividades a las que se refiere este apartado en ningún caso comportarán el aprendizaje de contenidos curriculares asociados al conocimiento del hecho religioso ni a ninguna otra materia de la etapa.”

2. ELEMENTOS TRANSVERSALES

El esqueleto y núcleo de la LOMLOE lo conforman las competencias clave. Estas competencias clave recogen una serie de conocimientos, actitudes y habilidades transversales a todas las asignaturas y transmitidas en un contexto aplicado.

Los elementos transversales en educación LOMLOE se enmarcan en cuatro grandes áreas:

- El **pensamiento crítico** se refiere a la capacidad de analizar y evaluar información de manera lógica y objetiva, así como de tomar decisiones de manera eficiente.
- La **creatividad** se refiere a la capacidad de generar ideas nuevas e innovadoras.
- El **trabajo en equipo** se refiere a la capacidad de colaborar de manera efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común.
- La **resolución de problemas** se refiere a la capacidad de identificar y analizar problemas de manera eficiente, así como de encontrar soluciones originales y efectivas.

Los **contenidos transversales** son temas de enseñanza y de aprendizaje que no hacen referencia, directa o exclusiva, a ningún **área curricular** concreta, ni a ninguna edad o etapa educativa en particular, sino que afectan a **todas las áreas** y que deben ser desarrollados a lo largo de **todo el proceso de aprendizaje**.

Estos contenidos transversales suelen responder a los **problemas de la sociedad actual**, se postulan como una necesidad educativa permanente para formar ciudadanos con capacidad para resolver los problemas que la sociedad está generando.

Los contenidos transversales tienen carácter globalizador porque atraviesan, vinculan y conectan diversas áreas del currículo.

La LOMLOE establece los siguientes ejes transversales:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual y TIC.
- Educación emocional y valores.
- Fomento de la creatividad y del espíritu científico.
- Educación para la salud (incluida la salud sexual).

La LOMLOE también hace mayor hincapié que, en leyes anteriores, a la **igualdad de oportunidades** entre mujeres y hombres, basándose en la **igualdad de derechos y deberes**.

También, se fomentará el aprendizaje respecto a la **prevención y resolución pacífica de conflictos** en todos los ámbitos de la vida, así como la transmisión de valores basados en los **derechos humanos**: libertad, justicia, igualdad y la no discriminación, paz, democracia, respeto e inclusión.

Por otro lado, se introducen contenidos de carácter transversal relacionados con la **salud** y los **estilos de vida saludables**, el **cuidado del medio ambiente** y las situaciones de riesgos derivados de la utilización de las **TIC**, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

2.1. Beneficios de los contenidos transversales

1. La transversalidad es **compatible** con el enfoque competencial, los cambios metodológicos (TIC, trabajo cooperativo, trabajo por proyectos, flexibilización, agrupamientos flexibles) y organizativos.
2. Tratan **temáticas sociales relevantes**, que se recogen de forma fragmentada en el currículo.
3. Establecen un marco interdisciplinar para la transmisión de **valores** relacionados con una **convivencia pacífica e inclusiva** asociados a otros saberes técnicos.
4. Permiten interrelacionar el sector educativo con los **ámbitos familiar y social**.
5. Desarrollan la **capacidad adaptativa**, el trabajo en equipo, la toma de decisiones y la competencia de **aprender a aprender**.
6. Construyen **dinámicas de colaboración** más estrechas. Buscan el mejor clima de relación y comunicación.
7. Fomentan la participación, la **iniciativa** y la autoevaluación por parte del alumnado.

3. PROPUESTA

Aquellos alumnos que elijan no cursar Religión recibirán la debida atención educativa.

Esta atención se planificará y programará de modo que se dirija al **desarrollo de las competencias clave a través de**:

- la realización de **proyectos** significativos y relevantes para el alumnado y
- la **resolución colaborativa de problemas**.

reforzando la **autoestima, la autonomía, la reflexión y la responsabilidad**».

Las actividades propuestas:

- Irán dirigidas a **reforzar los aspectos más transversales del currículo**, favoreciendo la interdisciplinariedad y la conexión entre los diferentes saberes.
- En ningún caso comportarán el aprendizaje de contenidos curriculares asociados al conocimiento del hecho religioso.
- No trabajarán contenidos curriculares de otras materias ni debe ser **un espacio para avanzar, repasar o estudiar otras materias.**
- Debe plantear actividades grupales y proyectos
- Ayudarán a los alumnos a conocerse, mejorar su autoestima y sus habilidades sociales.

3.1. PLANIFICACIÓN

Como medida organizativa del centro, la atención educativa puede ser asignada a diferentes departamentos didácticos según necesidades de horario y cupo asignado.

Esta medida organizativa determina la necesidad de plantear un proyecto que recoja a su vez diversos proyectos con diferentes elementos y tareas para que puedan encajar con la formación académica y preparación personal del profesorado. Debe ser un programa lo más completo posible y de 1.º ESO a 4º ESO

De igual forma, el multiproyecto, se justifica de cara al alumnado. Según el curso e incluso la ratio del grupo de alumnos/as de atención educativa, el docente podrá elegir entre el banco de proyectos que se proponen, aquel o aquellos más adecuados y viables.

Un mismo proyecto puede desarrollarse en diferentes cursos de forma que será el profesorado el que adapte el nivel de las actividades.

4. PROGRAMA DE PROYECTOS:

El programa de proyectos para la atención educativa del alumnado que no curse Religión, está formado por los siguientes 19 proyectos:

- ENRÓLLATE. Proyecto de fomento de la educación medio-ambiental.
- REINÍCIATE. Proyecto de fomento de la educación en la igualdad y la solidaridad como valores sociales fundamentales.
- Proyecto “POR LA BUENA VIDA”
- Proyecto: “TERTULIAS DIALÓGICAS”
- Cómo hacer tu propio JUEGO DE MESA.
- Mundos virtuales de “MINECRAFT EDUCATION”
- AJEDREZ educativo
- Proyecto “HAZTE TIKTOKERO O YOUTUBER”
- Proyecto “SEGUNDA VIDA”
- Taller de RADIO (anual)
- Taller de periódico “LA TRIBUNA DEL CALATRAVA” (anual)
- CULTURA Y SOCIEDAD de los países de habla inglesa
- LECTURA DRAMATIZADAS de textos de la literatura inglesa, norteamericana, irlandesa (obras de teatro, poemas, narraciones, novelas)
- Taller de TEATRO. Proyecto de fomento de la lectura y la expresión cultural.

- Actividades con JUNIOR REPORT
- Taller de PUBLICIDAD
- MÚSICA, ARTE Y EXPRESIÓN
- Proyecto agenda 20-30: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
- Proyecto de juegos tradicionales
- Proyecto de aprender jugando
- Proyecto de cine en el aula
- Proyecto de conocer nuestro entorno
- Aprendemos de ti.

4.1. ENRÓLLATE. PROYECTO DE FOMENTO DE LA EDUCACIÓN MEDIO-AMBIENTAL.

Para qué

Para concienciar sobre el uso excesivo de plásticos y envoltorios de aluminio en nuestra comunidad educativa. Objetivo: reducirlos

Qué vamos a hacer

1. -Encuesta, a través de las redes sociales) y elaboración de un gráfico de datos
2. -APPS sobre huella de carbono
3. -Debate en torno a: Medidas para paliar el cambio climático
4. -Diseño de carteles sobre esta temática
5. -Propuesta: uso de envoltorios de tela (en 1º eso)

Objetivos.

1. Promover el trabajo en equipo
2. Fomentar la responsabilidad
3. Fomentar la resolución de problemas
4. Desarrollar la imaginación y la creatividad

4.2. CONÉCTATE. PROYECTO DE FOMENTO DEL PENSAMIENTO CRÍTICO Y DE LA EXPRESIÓN ORAL COMO VALORES DEMOCRÁTICOS FUNDAMENTALES

A.- Club de lectura. ¿Te atreves...?

Sobre literatura juvenil, blog de lengua y literatura...uso de la Biblioteca del como espacio multidisciplinar.

B.-Proyecto Ágora. Espacio para el Debate. ¿Aprendemos a dialogar?

Podcast. Uso de la radio del como espacio multidisciplinar y del patio delantero como espacio social (ágora)

Objetivos.

- Fomentar el trabajo en equipo
- Reforzar autoestima y responsabilidad
- Fomentar la escucha activa y reflexión
- Fomentar la reflexión y el pensamiento crítico
- Desarrollar la imaginación y la creatividad

4.3. REINÍCIATE. PROYECTO DE FOMENTO DE LA EDUCACIÓN EN LA IGUALDAD Y LA SOLIDARIDAD COMO VALORES SOCIALES FUNDAMENTALES

A.- Trabajar a favor de los Derechos Humanos (desde diferentes plataformas virtuales)

B.- Actividad de Comercio justo

Qué vamos a hacer

1.-Construir un muro solidario que simboliza cualquier forma de segregación, discriminación y privación de derechos humanos, que actualmente sufre la población mundial.

Se puede usar material de reciclaje (cajas de cartón, tetrabricks, paneles de exposición, etc.) o elementos disponibles en el centro educativo. En un momento dado, se puede tumbar el muro entre las personas presentes, mostrando cómo queremos acabar con las situaciones de injusticia

2.-Realizar graffitis contra cualquier forma de discriminación, pintándolos en algún muro del centro, preferiblemente en el exterior....

3.-. Proyectar la imagen del muro dentro del aula o en algún lugar espacio donde pasen muchas personas. Puede dejarse la proyección de forma fija para que todo el mundo conozca el mensaje o hacer alguna actividad con la imagen.

Objetivos

- Reforzar autoestima y responsabilidad
- Promover el trabajo en equipo
- Fomentar la responsabilidad ciudadana
- Fomentar la solidaridad, la empatía y el compromiso social

4.4. PROYECTO “POR LA BUENA VIDA”

En este proyecto se intentará que el alumno asuma la responsabilidad por su salud, así como el gusto por el bienestar físico y mental.

Objetivos

1. Desarrollar hábitos saludables y perdurables
2. Abordar los principales problemas físicos de salud en la adolescencia:
 - Trastornos alimentarios (anorexia, obesidad, bulimia...)
 - Sexualidad (embarazos no deseados, consumo de pornografía, enfermedades ETS...)
 - Sedentarismo y efectos físicos
3. Abordar los principales problemas psíquicos de salud en la adolescencia:

- Soluciones para afrontar la ansiedad (¿cómo afrontar un examen?, redes sociales..)
- Bullying y soluciones.
- Adicciones (videojuegos, ludopatía, azúcar y alcohol..)
- Mejora de la integración en el grupo-clase: habilidades sociales.

¿Qué haremos en clase?

- Visualización de documentación (vídeos, películas...)
- Entrevistas y experiencias personales externas al centro.
- Debate y juegos de rol
- Establecer conclusiones

Producto final

- Infografías que se publicitan en el centro.
- Elaboración de vídeos propios de promoción de la salud

4.5. PROYECTO TERTULIAS DIALÓGICAS

Las tertulias dialógicas consisten en la construcción colectiva de significado y conocimiento en base al diálogo con todas las personas que participan en la tertulia.

Objetivos

- Fomentar la autonomía, la iniciativa y la creatividad
- Aumentar las interacciones entre el alumnado
- Compartir significados, interpretaciones y reflexiones
- Contribuir a superar las desigualdades y fomentar la cohesión social
- Mejorar bienestar emocional
- Escucha activa y reflexión

Existen diversos tipos de tertulias dialógicas

Tertulia literaria dialógica: Las tertulias literarias dialógicas parten de dos condiciones o criterios fundamentales. El primero, la lectura de literatura clásica universal, y el segundo, la participación tanto de niños y niñas, jóvenes como personas adultas sin titulación académica y con muy poca experiencia lectora previa a las tertulias.

Tertulia musical dialógica: Profundizar en la música es una gran aventura. En las tertulias musicales dialógicas se escucha y se habla de la música clásica. Todas las personas pueden disfrutar aprender, descubrir y compartir a través de la música clásica. Las óperas de Mozart o Verdi; las cantatas de Bach, los conciertos de Beethoven, las sinfonías de Mahler... son sólo algunos de los ejemplos.

Tertulia artística dialógica: En estas tertulias las personas dialogan sobre obras de arte, como pintura, arquitectura, escultura y artes escénicas. Observar y debatir sobre estas magníficas obras nos permite ampliar nuestro conocimiento artístico, además de comprender y reflexionar sobre temas cruciales de la humanidad.

Tertulia matemática dialógica: ¿Qué enigmas encontramos en las obras literarias más famosas?, ¿cómo resolver algunos problemas matemáticos? En estas tertulias, se trata de debatir sobre

matemáticas y problemas matemáticos. Pueden ser sobre cualquier contenido matemático y cualquiera de sus aplicaciones.

Tertulia científica dialógica: Las tertulias científicas dialógicas fortalecen el diálogo entre ciencia y sociedad, estrechan las relaciones y refuerzan la capacidad de todas las personas de interrogarse, buscar información y discutir los grandes misterios por resolver.

Pasos.

Previamente, se elige el tema sobre el que se va a trabajar (en función del tipo de tertulia que vayamos a hacer).

En el **cuaderno de tertulias** deben anotar aquellas palabras o partes del texto, música, obra de arte... que les traen recuerdos, les llamen la atención, les sugieren opiniones o controversia. Para luego compartirlo y argumentarlo en gran grupo con sus compañeros/as.

Una vez hecho esto, los/as alumnos/as se disponen en **círculo** (sentados en el suelo o en sillas). Es importante que estén sentados de esta forma, para favorecer que todos/os puedan verse y escucharse con facilidad.

Por consenso, cada semana se elige a un **moderador/a**, que es el encargado/a de dar paso a las opiniones de sus compañeros/as. Os aconsejamos que las primeras veces que lo apliquéis seáis vosotros/as, los profesores/as, lo encargados de moderar para que los/as alumnos/as cojan ejemplo.

Antes de empezar con la tertulia, el moderador **anota los nombres** de todos los/as compañeros/as que quieran participar. Por orden les da el turno de palabra, y el/la alumno/a en cuestión lee de su cuaderno aquello que quiere compartir con sus compañeros/as. Mientras los demás escuchan atentamente.

Tras la lectura y explicación de lo sugerido, el resto compañeros/as pueden dialogar o mostrar su opinión o consejos. Para ello, hacen un gesto acordado y el moderador, por orden, va dando turno de palabras a las opiniones.

Cuando todos/as hayan hablado, el moderador dará paso a la siguiente intervención y así sucesivamente.

4.6. CÓMO HACER TU PROPIO JUEGO DE MESA

Objetivos

- Desarrollar sus capacidades motoras, mentales y sensoriales
- Desarrollar la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.
- Adquirir estrategias para solucionar inconvenientes, desarrollar tácticas y tomar resoluciones.
- Enseñar a obedecer las reglas de convivencia.
- Beneficiar la socialización.
- Incrementar su nivel de tolerancia a la frustración.
- Promover el trabajo en equipo
- Mejorar la seguridad en sí mismos y la seguridad en sus compañeros de grupo.

Diseñar el juego.

- Anotar las ideas. Hacer un registro en un cuaderno puede ayudar mucho a que las buenas ideas fluyan. Utilizar este registro para copiar al detalle cada idea que se tenga respecto al juego a medida que empiezan a diseñar. Esto les ayudará a separar rápidamente las buenas ideas de las no tan buenas.
- Determina el rango de edad para tus jugadores. Saber el rango de edad de los jugadores potenciales permitirá diseñar el juego tan simple o tan detallado como se quiera al igual que las reglas apropiadas para la edad. Por ejemplo, si se diseña el juego para jóvenes, se debe crear algo que sea simple, fácil de entender, divertido y que al mismo tiempo promueva la camaradería y el aprendizaje entre los chicos/as. Si es un juego para adultos, se debe crear algo que sea más competitivo y emocionante.
- Establece las metas. Cuando estén anotadas las ideas básicas del juego, se establece algunas metas de diseño que ayuden a dar forma al juego:
 - Decidir la cantidad de jugadores que tendrá el juego.
 - Pensar en la cantidad de tiempo que queréis que dure en promedio el juego.
 - Establecer el nivel de complejidad que debe tener. Algunas personas disfrutan de los juegos que son increíblemente complejos con grandes manuales llenos de reglas, mientras que otras prefieren juegos más rápidos con sólo unas cuantas reglas básicas.
 - Decidir cuánto del juego dependerá de la suerte y cuanto de las habilidades.
- Anota las reglas básicas. Hay que tener claras las condiciones para ganar y asegurarse de que la mecánica sea clara.

Crear el producto.

- Reúne los materiales. Hacer una lista de todas las partes necesarias para crear la versión del juego.
- Tradicionalmente, los juegos de mesa se fabrican en cartón prensado o en el utilizado para encuadernar libros. Estos brindan un soporte resistente para el juego y le dan un aspecto profesional.
- También se puede usar el tablero de un juego antiguo como base.
- Consigue cartulina que puedas usar.
- Recorta cartas de cartulina.
- Haz círculos de cartulina para usarlos como fichas y contadores Etc.
- Crea las piezas del juego. Se puede dibujar las imágenes en papel, luego pegarlas con cinta o pegamento a un material grueso como la cartulina. Se pueden usar fotos...
- Para hacer que las piezas permanezcan de pie, se puede recortar una tira de cartulina que se doble en forma de triángulo 3D (similar al soporte que mantiene de pie los marcos de las fotografías), luego pegarlas a la parte posterior de la pieza para darle apoyo.
- Crea materiales adicionales. Si el juego involucra el uso de un dado o ruleta, simplemente puedes utilizar los de otros juegos o crear los tuyos propios en cartón y con marcadores. Para

hacerlo, se necesita un alfiler, un pedazo circular de cartón, una flecha hecha de cartón y un marcador. Colocar el alfiler a través de la flecha y el pedazo de cartón y luego decorarlo.

Ejemplos de juegos de mesa sencillos.

Juego de memoria

Este es el típico juego en el que hay un montón de tarjetas con diferentes diseños, todas ellas puestas boca abajo, y el objetivo es **encontrar parejas de tarjetas cuyo diseño coincida**. Cuantas más parejas consigues, más puntos ganas.

Como todo el juego consiste en usar tarjetas, solo necesitas papel y bolígrafo para crear una versión sencilla. Aunque siempre puedes hacer que crear el juego sea parte de la actividad, y dedicar por tanto más tiempo a hacer **diseños más elaborados**.

Si usas folios normales para hacer las tarjetas, asegúrate de **dibujar algo en la cara trasera**, por ejemplo líneas entrecruzadas, ya que si dejas ese lado de las tarjetas en blanco, los diseños de la otra cara podrían transparentarse.

Quién es quién

Cada jugador dispone de un tablero, y en cada tablero hay imágenes de diferentes personas o personajes. El objetivo es **descubrir el personaje que ha escogido el otro jugador** a base de hacer preguntas.

Deberás hacer diferentes personajes, aunque duplicados, para que ambos jugadores tengan los mismos. Dibújalos en rectángulos alargados de papel, pero deja un tercio del rectángulo vacío para poder doblarlo. Usa esa doblez a modo de solapa para que se mantenga en pie.

Así además podréis tumbar las imágenes para descartar personajes durante la partida e **imitar la mecánica del juego original**. Si quieres darle un giro divertido, en vez de dibujar personajes al azar, poned fotos de personas que conocéis

4.7. MUNDOS VIRTUALES DE “MINECRAFT EDUCATION”

El objetivo de este proyecto educativo es utilizar la popular plataforma "Minecraft Education" como una herramienta para fomentar el aprendizaje interactivo y multidisciplinario entre los estudiantes de secundaria.

Aprovechando el entorno virtual y las posibilidades creativas de Minecraft, el alumnado podrá explorar diferentes temas y conceptos de manera colaborativa.

Se pueden establecer diferentes etapas o módulos dentro del proyecto.

Qué haremos:

- Introducción a "Minecraft Education": Familiarizar a los estudiantes con la plataforma "Minecraft Education" y sus características específicas, como el modo de construcción y las herramientas educativas disponibles. Se proporcionará una visión general de cómo se confirma Minecraft como una herramienta educativa.
- Elección de temas y creación de escenarios: Trabajo en grupos para diseñar y construir

escenarios virtuales relacionados con esos temas. Por ejemplo, pueden crear una ciudad histórica, un ecosistema natural, una estación espacial, una réplica de un monumento famoso, entre otros.

- Investigación y planificación: Los alumnos investigan sobre los temas seleccionados dentro de sus escenarios virtuales.
- Construcción y diseño en Minecraft: Los alumnos trabajarán en sus grupos para construir y diseñar sus escenarios virtuales en Minecraft, aplicando los conocimientos adquiridos en su investigación.
- Exploración y aprendizaje en los mundos virtuales: Una vez que los escenarios virtuales estén contruidos, los estudiantes tendrán la oportunidad de explorar los mundos creados por otros grupos y participar en actividades educativas interactivas dentro de esos entornos. Esto puede incluir cuestionarios, desafíos de resolución de problemas, búsqueda de pistas o la realización de experimentos virtuales.
- Reflexión y evaluación: Después de la exploración y el aprendizaje en los mundos virtuales, los estudiantes reflexionan sobre su experiencia.
- Los alumnos/as comparten sus reflexiones y aprendizajes.

Beneficios del proyecto:

- Fomenta el aprendizaje interactivo y multidisciplinario.
- Estimula la creatividad y la resolución de problemas.
- Desarrolla habilidades de colaboración y trabajo en equipo.
- Ofrece una experiencia de aprendizaje práctico y visualmente atractiva.
- Mejora la digitalización
- Refuerza autoestima y responsabilidad

4.8. AJEDREZ EDUCATIVO

El proyecto "Ajedrez educativo" tiene como objetivo introducir y promover el juego del ajedrez como una herramienta educativa.

El ajedrez es conocido por sus beneficios cognitivos y sociales, y este proyecto busca aprovechar esas ventajas para mejorar el desarrollo intelectual, habilidades estratégicas, pensamiento crítico y competencias socioemocionales de los estudiantes.

Qué haremos:

- Comenzamos con una introducción al juego del ajedrez, explicando sus reglas básicas y la importancia de la estrategia.
- Breve historia del ajedrez y ejemplos de jugadores destacados.
- Explorar el ajedrez en línea, jugar partidas entre alumnos y familiarizarse con los movimientos de las piezas.
- Conceptos clave, como aperturas, tácticas, estrategias de juego y finales.
- Competencias y torneos de ajedrez entre los alumnos de secundaria.
- Fomento de un ambiente de juego respetuoso y justo: aprender de sus derrotas y celebrar sus logros.
- Las conexiones del ajedrez con otras áreas del conocimiento. Oportunidades para integrar el ajedrez en proyectos interdisciplinarios.
- Ajedrez y habilidades socioemocionales: beneficios socioemocionales del ajedrez, como la paciencia, la resiliencia, el control emocional.
- Exhibición y difusión: exhibición o un evento en el que los estudiantes puedan mostrar sus habilidades de ajedrez y compartir sus experiencias con otros compañeros, profesores y

padres: jornadas culturales o prenavideñas

- Posibilidad de crear un club de ajedrez en el IES para mantener el interés y permitir que los estudiantes continúen practicando y mejorando sus habilidades.

Beneficios del proyecto

- Desarrolla habilidades cognitivas, como el pensamiento estratégico, la planificación y la resolución de problemas.
- Mejora el razonamiento lógico y la capacidad de anticiparse a las consecuencias de las acciones.
- Promueve el pensamiento crítico al requerir análisis y evaluación constantes de diferentes posibilidades y opciones.
- Fomenta la concentración y la atención, ya que los jugadores deben mantenerse enfocados en el juego durante períodos prolongados.
- Contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, como la paciencia, la resiliencia, el autocontrol y la tolerancia a la frustración.
- Promueve la socialización y el trabajo en equipo, especialmente cuando se juegan partidas y se resuelven problemas en parejas o grupos.
- Estimula la creatividad al permitir a los jugadores desarrollar y aplicar estrategias únicas.
- Mejora la memoria, ya que los jugadores deben recordar patrones y movimientos anteriores para tomar decisiones informadas.
- Fomenta el fair play, el respeto mutuo y la ética deportiva al seguir las reglas del juego y valorar el esfuerzo del oponente.

4.9. Proyecto “HAZTE TIKTOKERO O YOUTUBER”

Introducción

Hoy en día las redes sociales han tomado gran relevancia en nuestras vidas, actualmente estas plataformas se utilizan proactivamente en todo lo que nos rodea. Sin embargo no siempre se utilizan de forma adecuada, pueden ser: adictivas, con contenidos no adecuados a su edad.

Objetivos

- Promover el uso adecuado y educativo de las redes sociales.
- Piensa y luego publica.
- No realices comentarios despectivos sobre tus compañeros
- Configura tu privacidad.
- Ten cuidado con los contactos desconocidos.
- Respeta la privacidad de tus familiares y amigos.
- Protege tu información personal
- Desarrollar habilidades como la responsabilidad, el compromiso, la creatividad y la comunicación.
- Fomentar el trabajo y colaboración entre iguales
- Desarrollar habilidades tecnológicas

¿Qué haremos en clase?

- Creación de videos de tiktok o youtube
- Analizar vídeos en redes sociales
- Realizar exposición de trabajo sobre hábitos saludables en redes sociales

4.10. PROYECTO “SEGUNDA VIDA”

Introducción

En este proyecto se intentará que el alumno adquiera un compromiso de mejora ambiental, tanto en los respectivos hábitos personales como en el funcionamiento del centro, logrando trascender con el trabajo en el estilo de vida familiar e incluso en la localidad

El reciclaje y la creatividad pueden ir de la mano para dar una segunda vida a materiales considerados inservibles

Objetivos

- Potenciar estilos de vida sostenible, adoptando comportamientos pro ambientales, mediante un uso racional y solidario de los recursos
- Habituarse a los alumnos a una cultura de la participación, la cooperación y la implicación en los asuntos que afectan a la calidad ambiental del centro, del municipio, de su entorno.
- Promover el reciclaje y concienciar a la comunidad sobre la importancia de reducir la cantidad de residuos que generamos.

¿Qué haremos en clase?

- Creación de elementos decorativos o funcionales para aulas o espacios del centro
- Creación de aula al aire libre utilizando neumáticos de coches

4.11. TALLER DE RADIO

- **Destinatarios:** todos los cursos de la ESO.

- **Temporalización:** anual.

- **Objetivos:**

- Mejorar el uso de las Nuevas Tecnologías.
- Fomentar el aprendizaje cooperativo
- Aprender a ser empáticos, responsables, críticos...

Con el presente taller se pretende involucrar a todo el alumnado de la ESO que quiera cursar la materia de alternativa a la Religión el próximo curso 23-24. Tendrá una temporalización anual y con ello se pretende que los discentes adquieran los objetivos anteriormente citados (aprender a ser críticos, responsables, empáticos, organizados, trabajar en equipo, utilizar las Nuevas Tecnologías de forma responsable y adecuada...)

La propuesta es la de dividir las diferentes secciones o programas de radio entre los diferentes cursos de la ESO 1º a 4º, trabajando cada uno de ellos una temática local, nacional e internacional (noticias locales, entrevistas a través de poscats a personajes célebres a nivel internacional, nacional y local según la correspondiente fecha en el calendario como el día de la ciencia: entrevista a Marie Curie... noticias de actualidad (deportivas, culturales...) emisión de música relacionada con algún acontecimiento puntual (día del agua, de la violencia, del niño, de la tierra, de la docencia...)

4.12. TALLER DE PERIÓDICO “LA TRIBUNA DEL CALATRAVA” (ANUAL)

- **Destinatarios:** todos los cursos de la ESO.
- **Temporalización:** anual.
- **Objetivos:**
 - Mejorar el uso de las Nuevas Tecnologías.
 - Fomentar el aprendizaje cooperativo
 - Aprender a ser empáticos, responsables, críticos...

Con el presente taller se pretende involucrar a todo el alumnado de la ESO que quiera cursar la materia de alternativa a la Religión el próximo curso 23-24. Tendrá una temporalización anual y con ello se pretende que los discentes adquieran los objetivos anteriormente citados

Con este taller se pretende que el alumnado trabaje de forma cooperativa haciendo uso de las nuevas tecnologías donde se recojan las noticias de mayor calado a nivel internacional, nacional y local a nivel cultural, deportivo... y otra titulada "nuestros recuerdos" donde se recojan entrevistas de personas mayores de Miguelturra tomando y relacionando ciertos temas acaecidos en el pasado y con su repercusión en el presente.

Se pueden realizar ilustraciones hechas a mano por alumnos duchos en el dibujo, un equipo de fotografía y edición para escanear fotografías antiguas y su correspondiente actual...

Este taller se puede extrapolar también hacia un **taller de televisión** utilizando los materiales digitales presentes en nuestro centro educativo y personales, cámaras de fotos, de vídeo, micrófonos, cromas... etc.

4.13. CULTURA Y SOCIEDAD DE LOS PAÍSES DE HABLA INGLESA

OBJETIVOS

- Acercar aspectos socioculturales de los países del mundo de habla inglesa al alumnado (costumbre, gastronomía, festivales y folklore, música, cine, deportes..)
- Promover el respeto por otras culturas diferentes en nuestros alumnos para que sean conscientes de cómo otras formas de vivir y pensar nos enriquecen.
- Desarrollar el gusto y el interés de nuestros alumnos y alumnas por la cultura en general.
- Descubrir a los clásicos del mundo del cine y la música y lo que hay detrás de las canciones y las películas.
- Mejorar la lengua inglesa a través de estos aspectos socioculturales.
- Comparar nuestra cultura con la estudiada.

ACTIVIDADES

- Web quests, gymkanas, quizes y encuestas sobre los contenidos.
- Actuaciones musicales e improvisaciones cinematográficas (fragmentos de sus canciones y películas favoritas).
- Elaboración de recetas.
- Programas de tv (entrevistas a músicos, deportistas y actores famosos)
- Concurso Got Talent (recetas, canciones, monólogos... sobre los contenidos).
- Encuestas por la calle y en el instituto a profesores y compañeros para descubrir qué saben sobre esta cultura.
- Elaboración de vídeos de temática variada con las actividades anteriores.

4.14. LECTURA DRAMATIZADAS DE TEXTOS DE LA LITERATURA INGLESA, NORTEAMERICANA, IRLANDESA (OBRAS DE TEATRO, POEMAS, NARRACIONES, NOVELAS)

Objetivos:

- Conocer autores y obras de la Literatura anglosajona
- Aprender a dramatizar textos en inglés cuidando la entonación y el ritmo al leer
- Mejorar la pronunciación y entonación en la lengua extranjera

Actividades:

- Búsqueda de información al respecto con la ayuda del profesor (webquest)
- Selección de autores y textos más relevantes en grupos pequeños
- Búsqueda de información sobre la vida y obra del autor en cuestión y darla a conocer al resto de la clase
- Ensayar la dramatización en clase siguiendo las directrices y pautas del profesor/a
- Realización de las lecturas dramatizadas en clase
- Representación de dichas lecturas en las jornadas culturales del centro

4.15. TALLER DE TEATRO. PROYECTO DE FOMENTO DE LA LECTURA Y LA EXPRESIÓN CULTURAL.

Para qué:

Para conocer la dinámica de este espectáculo tradicional y su doble dimensión: el texto teatral o guion, que puede tratar todo tipo de contenidos y estar ambientado en cualquier época, y la puesta en escena con todos los elementos que son necesarios: capacidad actoral, vestuario, caracterización, decorado, luces y sonido...

PRODUCTO FINAL:

Representar una obra de teatro.

Qué vamos a hacer

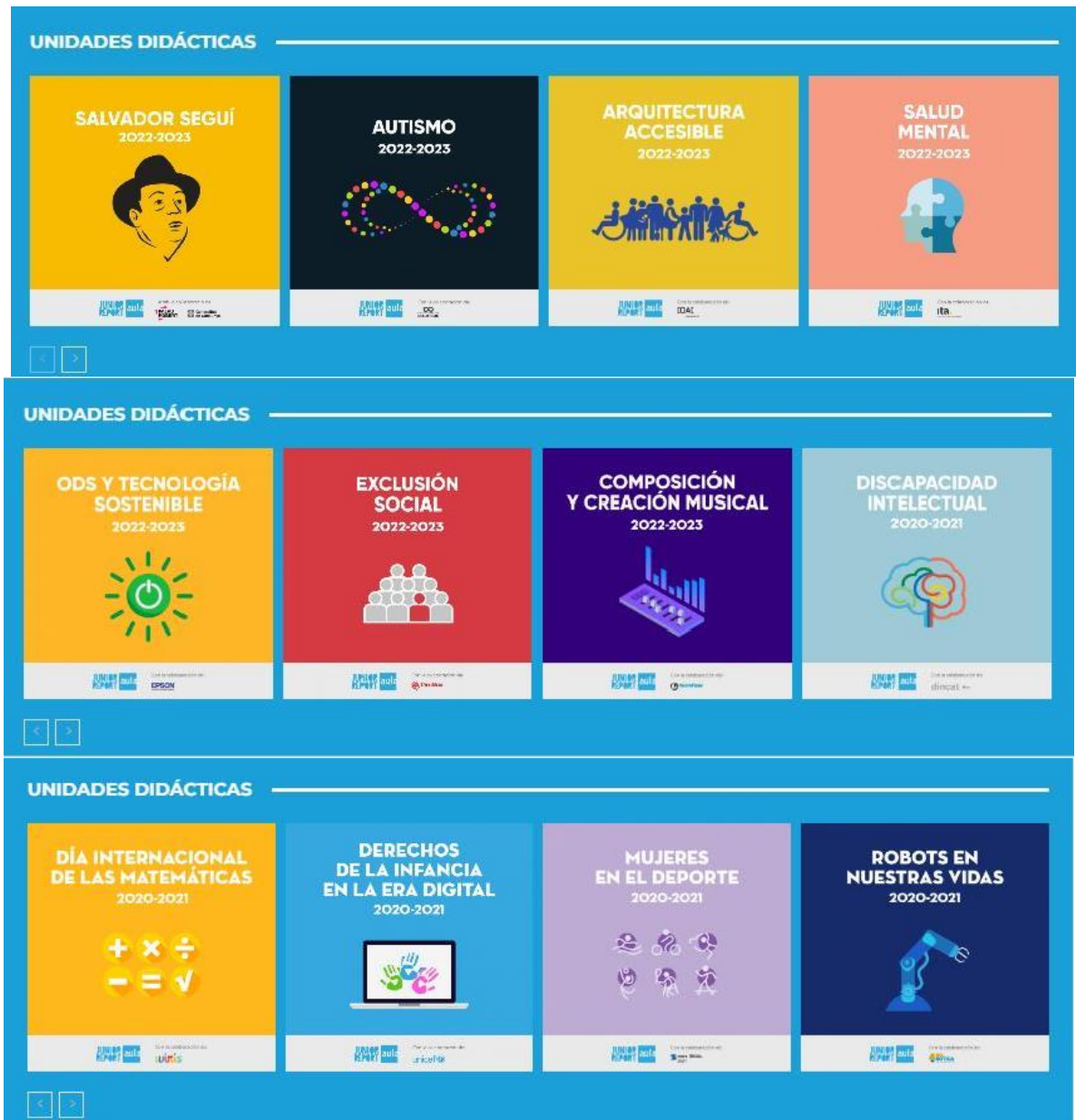
- Actividades de expresión corporal y lectura comprensiva y expresiva.
- Puesta en común de ideas para elegir el texto que más nos guste para representar y los valores que queremos transmitir.
- Debate en torno al tema elegido para la obra de teatro.
- Diseño de vestuario, decorado, caracterización.
- Lectura conjunta de la obra de teatro, trabajo de memorización del guion y ensayo de la obra de teatro.
- Puesta en escena. Representación de la obra de teatro.

Objetivos.

- Reforzar la autoestima, la responsabilidad y las habilidades sociales.
- Fomentar el respeto y la ayuda entre iguales.
- Trabajar en equipo.
- Desarrollar la inteligencia y la creatividad.

4.16. ACTIVIDADES CON JUNIOR REPORT

JUNIOR REPORT es un diario para jóvenes lectores que trabajan noticias actuales en el aula. Dispone de materiales y propuestas didácticas gratuitas, algunas de las cuales tratan temas transversales pudiéndose trabajar en atención educativa.



También cabe la posibilidad de suscribir al instituto a JUNIOR REPORT AULA (es una suscripción anual de 100€).

Junior Report Aula es una plataforma de recursos educativos para leer, debatir y opinar sobre los IES CAMPO DE CALATRAVA

grandes temas de la actualidad con el alumnado.

Los materiales se organizan por ámbitos temáticos y están acompañados de guías pedagógicas para ayudar al profesorado a implementar las actividades.

Unidades Didácticas

Las Unidades Didácticas de Junior Report tratan sobre temáticas muy diversas: educación mediática, cambio climático, refugiados, exploración espacial, derechos de la infancia... Incluyen artículos de contexto y fichas de actividades para trabajar la actualidad con el alumnado.



4.17. TALLER DE PUBLICIDAD

Se trata de propiciar actitudes críticas ante los mensajes publicitarios y de consumo selectivo de los distintos productos que se anuncian en distintos soportes: gráfico, sonoro y audiovisual.

Las actividades que se sugieren son:

- Análisis de la estructura y características de algunos aspectos de la publicidad en prensa, radio, televisión, internet.....
- Actividades de lectura de imágenes.
- Lectura crítica de mensajes publicitarios: detección de modificaciones y falsificaciones de la realidad, detección de anuncios que discriminan, etc.
- Estudio de las características reales de los productos que se anuncian.
- Producción propia de infografías, anuncios gráficos, cuñas y spot publicitarios que pueden estar relacionados con determinados días señalados, como por ejemplo:

11 de Febrero	Día internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia
21 de Marzo	Día Internacional de los Bosques
21 de marzo	Día Internacional de la Poesía.
22 de marzo	Día Mundial del Agua
6 de Abril	Día Internacional del Deporte para la Paz y el Desarrollo
22 de mayo	Día Internacional de las Abejas

4.18. MÚSICA, ARTE Y EXPRESIÓN.

Gestión de las emociones a través de los distintos tipos de escenografías y representaciones corporales.

Adquisición de recursos improvisatorios, para la puesta en práctica de obras, así como de cualquier exposición frente a un público.

A) LAS LETRAS EN LAS CANCIONES

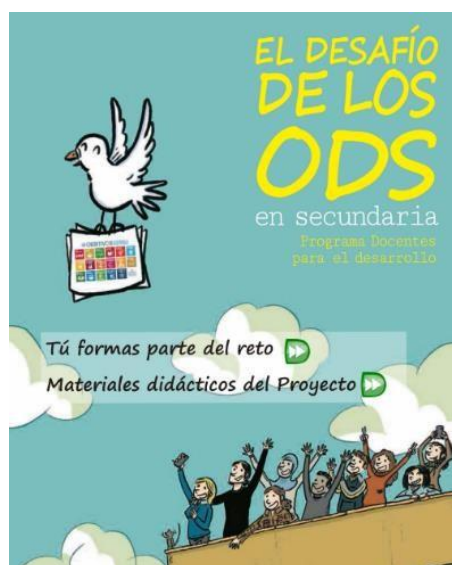
- Seleccionar canciones por parte del alumnado para diferentes temáticas.
- Análisis de las letras y su mensaje.
- Creación de nuevas letras para canciones.
- Composición e improvisación de letras con bases rítmicas de rap, trap etc
- Creación de cuentos e historias a partir de una música que pueden después recopilarse en un ebook.

B) EXPRESIÓN CORPORAL Y ESCENOGRAFÍA

Consiste en tomar conciencia del espacio, cuerpo y gesto en diferentes contextos y distintos grupos para adaptarse a nuevas situaciones, y trabajar el miedo escénico, a través del movimiento corporal, ejercicios de relajación, musicoterapia.....

4.19. PROYECTO AGENDA 20-30: OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

4.20.



En 2015, la ONU aprobó la Agenda 2030 sobre el Desarrollo Sostenible, una oportunidad para que los países y sus sociedades emprendan un nuevo camino con el que mejorar la vida de todos, sin dejar a nadie atrás. La Agenda cuenta con 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que incluyen desde la eliminación de la pobreza hasta el combate al cambio climático, la educación, la igualdad de la mujer, la defensa del medio ambiente o el diseño de nuestras ciudades.

Los materiales que se recogen en esta publicación EL DESAFÍO DE LOS ODS EN SECUNDARIA son el resultado de un proceso colaborativo entre docentes de diversos niveles educativos pertenecientes a la Red de Docentes para el Desarrollo (red coordinada por la Agencia Española para la Cooperación Internacional y Desarrollo y el MECD).

En este [enlace](#) se puede descargar el pdf con todas las actividades para secundaria

4.21. JUEGOS TRADICIONALES

En este proyecto se intentará que el alumnado conozca juegos clásicos que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos. El alumnado realizará dichos juegos con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, ciertos huesos como las tabas, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados,), especialmente cuando se autoconstruyen por el niño (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios, herramientas o armas simuladas); e incluso los juegos de mesa (de sociedad o de tablero) anteriores a la revolución informática (tres en raya, parchís, juego de la oca, barquitos etc.) y algunos juegos de cartas.

Los alumnos conocerán aspectos relevantes de su cultura y de otras culturas referidos al conocimiento de juegos tradicionales. Se trata de dar a conocer costumbres, tradiciones, normas y valores a través del juego. A su vez este proyecto servirá para potenciar y desarrollar en el alumnado sus habilidades sociales, el razonamiento, la empatía, la deducción, la negociación, la memoria, la habilidad mental y la creatividad.

Objetivos:

1. Promover los juegos tradicionales a las nuevas generaciones.
2. Incentivar y promover la práctica de los juegos tradicionales en las instituciones educativas para un mejor desarrollo motor de los niños/as.
3. Promover la diversión, la interacción social, el aprendizaje de valores y habilidades, la preservación de la cultura y la actividad física entre los participantes
4. Estimular el desarrollo cognitivo de los jugadores. A través del juego, se promueve el pensamiento lógico, la toma de decisiones rápidas y estratégicas, la planificación y la resolución de problemas.

¿Qué haremos en clase?

- Visualización de documentación e investigación (vídeos, búsqueda en internet de juegos tradicionales...)
- Preparación del material para desarrollar los juegos tradicionales
- Desarrollar y experimentar esos juegos tradicionales previamente preparados en el aula
- Investigación y búsqueda de documentación relativa a los juegos (historia, descripción y normas de los juegos...)
- Uso de medios audiovisuales y digitales.
- Desarrollar estrategias para afrontar el desarrollo del juego.
- Establecer conclusiones.

Beneficios del proyecto:

- Promueve el respeto a las normas del juego.
- Conocer costumbres y tradiciones nuestras y de otros lugares a través de sus juegos tradicionales.
- Incentiva la comunicación verbal.
- Desarrolla la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.
- Fomenta la participación en las actividades de clase y el trabajo en grupo.
- Fomenta el fair play, el respeto mutuo y la ética deportiva al seguir las reglas del juego y valorar el esfuerzo del oponente.
- Contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, como la paciencia, la resiliencia, el autocontrol y la tolerancia a la frustración.
- Promueve la toma de decisiones para poder llevar a cabo una estrategia planificada.

- Enseña a saber gestionar el tiempo.

4.22. APRENDER JUGANDO

La finalidad de este proyecto es la de potenciar y desarrollar en el alumnado sus habilidades sociales, el razonamiento, la empatía, la deducción, la negociación, la memoria, la habilidad mental y la creatividad.

Qué haremos:

- Investigación y búsqueda de documentación relativa a los juegos (historia, descripción y normas de los juegos...)
- Uso de medios audiovisuales y digitales.
- Desarrollar estrategias para afrontar el desarrollo del juego.
- Establecer conclusiones.

Beneficios del proyecto:

- Promueve el respeto a las normas del juego.
- Incentiva la comunicación verbal.
- Desarrolla la concentración, la memoria, la observación y la imaginación.
- Fomenta la participación en las actividades de clase y el trabajo en grupo.
- Fomenta el fair play, el respeto mutuo y la ética deportiva al seguir las reglas del juego y valorar el esfuerzo del oponente.
- Contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales, como la paciencia, la resiliencia, el autocontrol y la tolerancia a la frustración.
- Promueve la toma de decisiones para poder llevar a cabo una estrategia planificada.
- Enseña a saber gestionar el tiempo.

4.23. CINE EN EL AULA

La finalidad de este proyecto es la de **generar hábitos de observación, reflexión, análisis, comprensión e interpretación por medio del pensamiento crítico**. Utilizaremos el cine como medio audiovisual para desmitificar los estereotipos, generando confianza en la individualidad y respetando y aceptando al otro con sus defectos y especialmente por sus virtudes; de esta manera lograremos transformar a nuestros alumnos de simples receptores pasivos, en receptores reflexivos, críticos, selectivos y emisores activos de mensajes de los comportamientos sociales.

Qué haremos:

- Elaborar una ficha técnica (título, director/a, actores/actrices principales, País, año de la producción, duración y síntesis argumental e interés didáctico).
- Desarrollar distintas actividades donde el alumnado localice cuales son los conflictos que se plantean en la película. Reflexionar sobre cuáles son los valores que se transmiten (amistad, solidaridad, unión familiar, empatía, esfuerzo y superación personal, educación en igualdad, etc)
- Realizar un cuestionario sobre la película, elaborado previamente por su profesor.
- Se abrirá un debate general sobre la película, de tal manera que los alumnos/as expresen su opinión sobre la misma en sus distintos aspectos. Se recuerda las normas básicas para participar en un debate, con la intención de que los alumnos/as interioricen la importancia de las normas durante la interacción.

Beneficios del proyecto:

- Promueve la prevención y el rechazo a cualquier forma de discriminación y violencia, en todas

sus manifestaciones, haciendo especial hincapié en la violencia de género, el acoso escolar, el racismo y la lucha por la igualdad de sexos.

- Desarrolla actitudes de respeto, cooperación, esfuerzo y trabajo en grupo.
- Fomenta la interculturalidad y la tolerancia.
- Adquirir habilidades y valores mediante la observación, la reflexión y el análisis de los distintos pasajes del film.
- Decodificar mensajes y valores a partir del film, para lograr ser productores activos de mensajes orales, escritos o audiovisuales adecuados a cualquier situación comunicativa.
- Conciencia y fomenta el respeto hacia el medioambiente, así como acciones positivas para su conservación y desarrollo.

4.24. CONOCE NUESTRO ENTORNO

Introducción

El entorno educativo es más que las paredes del aula; es un ecosistema que conecta a los estudiantes con la comunidad. Este proyecto tiene como objetivo que los alumnos conozcan de manera activa y reflexiva su entorno local, descubriendo el papel que desempeñan instituciones, organizaciones y empresas en la vida diaria de la localidad. Al vincular el aprendizaje con experiencias prácticas, fomentamos el desarrollo de competencias clave, como la iniciativa personal, el trabajo en equipo y la conciencia social.

Objetivos Didácticos

1. **Fomentar el conocimiento del entorno local:** Explorar las instituciones, servicios y espacios culturales más relevantes de Miguelturra.
2. **Desarrollar competencias sociales y cívicas:** Promover valores como la empatía, la solidaridad y el respeto a través del contacto con distintos colectivos de la comunidad.
3. **Relacionar teoría y práctica:** Conectar los contenidos aprendidos en clase con situaciones y experiencias reales.
4. **Fortalecer habilidades interpersonales y comunicativas:** Incentivar la participación activa de los alumnos mediante preguntas, debates y actividades interactivas.
5. **Impulsar la orientación vocacional:** Mostrar el funcionamiento de empresas locales y su importancia en el tejido económico y social.

Actividades

1. Visitas guiadas por instituciones locales

- **Ayuntamiento de Miguelturra:** Conocer su historia, estructura y funciones. Reunión con representantes locales.
- **Residencia de ancianos:** Interacción con los residentes mediante actividades recreativas o talleres.

2. Exploración cultural y artística

- **Escuela de música y espacios culturales:** Participar en mini talleres de música o visitar exposiciones locales.
- **Museos y espacios históricos:** Descubrir la riqueza patrimonial de Miguelturra.

3. Conexión con los medios de comunicación

- **Televisión local:** Visita al estudio para conocer el proceso de producción audiovisual y la función informativa del medio.

4. Dinámicas en la biblioteca y talleres de lectura

- Actividades de fomento a la lectura e investigación sobre la historia de la localidad.

6. Acercamiento al ámbito empresarial

- **Empresas punteras locales:** Visitas organizadas a empresas tecnológicas, artesanales o comerciales de referencia en Miguelturra. Charlas con profesionales para explorar diferentes sectores laborales.

Beneficios del Proyecto

- **Mayor integración del alumnado en su comunidad:** Ayuda a los estudiantes a entender la importancia de las instituciones y empresas locales.
- **Refuerzo de valores y habilidades sociales:** A través de la interacción con diferentes colectivos y profesionales.
- **Aprendizaje significativo:** Al relacionar conceptos teóricos con experiencias prácticas y tangibles.
- **Despertar de vocaciones:** Permite a los alumnos visualizar futuras opciones laborales o educativas.
- **Fomento de la cohesión grupal:** Las actividades compartidas en grupo fortalecen los lazos entre compañeros.

Este proyecto no solo conecta a los alumnos con su entorno, sino que los impulsa a ser ciudadanos activos y responsables, capaces de valorar y contribuir al desarrollo de su comunidad.

4.25. APRENDEMOS DE TI

Introducción

Metodología de aprendizaje colaborativo

Se basa en la realización de actividades en grupo en las que es necesaria la participación y colaboración. Los participantes colaboran con sus compañeros para elaborar un proyecto o resolver una tarea compartiendo ideas y conocimientos entre ellos.

Permite desarrollar diferentes habilidades, como la comunicativa, el trabajo en equipo o la resolución de problemas.

Objetivos

- Construir conocimiento de manera conjunta
- Alcanzar la autonomía.
- Desarrollar habilidades sociales.
- Comprender la evaluación, de forma individual como grupal.
- Mejorar el rendimiento. Los alumnos se implican más en la tarea y ejercen la reflexión y la participación activa.

Cómo lo haremos

Talleres de intercambio de habilidades:

Los alumnos enseñan diferentes capacidades al resto. La temática puede adaptarse en función de las habilidades, intereses y nivel educativo del alumnado:

- Costura
- Pintura
- Papiroflexia.
- Magia
- ...