



MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA

IES CONDE DE ORGAZ. CURSO 2023-24



ÍNDICE

ATENCIÓN EDUCATIVA (AE/MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA (MAE))	2
JUSTIFICACIÓN	2
OBJETIVOS GENERALES	3
PROYECTOS Y MATERIALES DE APOYO	4
PROYECTOS DE CENTRO	4
PROYECTOS DE APOYO EXTERNOS AL CENTRO	4
COMPETENCIAS CLAVE (aplicación en el proyecto)	5
ELEMENTOS TRANSVERSALES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE	6
CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	7
Horario AE/MAE	7
Distribución de MAE	8

ATENCIÓN EDUCATIVA (AE/MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA (MAE))

JUSTIFICACIÓN

En el curso 2023-24, en la ESO y 1º de bachillerato, los alumnos que no escojan **Religión** cursarán **Atención Educativa (A.E.)** en 1º, 2º, 3 y 4º ESO, y Medidas de Atención Educativa (MAE) en 1º de bachillerato. **Al igual que la Religión, son evaluables pero no intervienen en el cálculo de la nota media de final de etapa, ni afecta a la promoción y titulación.**

En RE/AE/MAE los alumnos serán evaluados y calificados para que tanto ellos como sus familias cuenten con la debida información y orientación sobre el progreso de sus actividades educativas, atendiendo así a su derecho a conocer el estado de su evolución académica, sin perjuicio de que dicha evaluación tenga un mero carácter informativo.

El nº de horas

AE 1º ESO	AE 2º ESO	AE 3º ESO	AE 4º ESO	MAE 1º bachillerato
2h	1h	1h	2h	1h

En las horas de AE/MAE, los alumnos **realizarán un proyecto interdisciplinar que será significativo y relevante que desarrollará los elementos transversales de las competencias clave.**

Se puede trabajar en torno al proyecto STEAM+H, el lema de este curso: **Conde Sostenible: Ciudades y Comunidades Sostenibles** (es el Objetivo 11 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), “lograr que las ciudades y los asentamientos humanos

sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles” , el logro de las metas del ODS 11 sienta las bases para la consecución de las metas de muchos otros ODS).

Se propone que los alumnos aprendan a realizar trabajos **bibliográficos/experimentales/tecnológicos/artísticos/ de investigación, utilizando diferentes metodologías (ABP, APS, STEAM,..)**, presentando el resultado en diferentes formatos.

OBJETIVOS GENERALES

1. **Conde Comunica.** Mejora de la **competencia lingüística** de nuestro alumnado, enseñándole a **crear contenidos en distintos formatos**, utilizando las formas de comunicación más adecuadas en cada caso y siendo **respetuosos con los derechos de autor**. Aprender a comunicarse no solo se refiere a la **comprensión y expresión oral y escrita**, sino también a la comunicación en variados formatos **icónicos, plásticos, artísticos, códigos y en situaciones múltiples utilizando los recursos tecnológicos**.
2. **Conde Creativo.** Realizar **proyectos basados en la metodología ABP/R**, donde los alumnos de forma **colaborativa con ayuda de la tecnología** y asumiendo responsabilidades, tendrán que **imaginar, crear y desarrollar ideas hasta convertirlas en un producto final que puede ser un proyecto de investigación**, una obra teatral, un APP para aprender formulación o una clase grabada en vídeo de determinado contenido. Descubrirán la importancia del esfuerzo y **trabajo en equipo** para alcanzar las metas que se propongan.
3. **Conde Crítico** La realización de un proyecto de principio a fin **usando las TIC de forma crítica, creativa y segura**, persigue una formación integral del alumnado donde pasarán de consumidores a creadores de contenidos. Conseguirá que sean **digitalmente competentes**, y que desarrollen curiosidad intelectual, mejoren su desarrollo cognitivo y creativo y desarrollen el **pensamiento crítico**.
4. **Conde Emociona** La **educación emocional**, estará ligada a la educación académica para que alcancen un desarrollo sano de su personalidad y de la vida en común, mejorando sus **habilidades sociales y los valores propios de la convivencia**. La gestión de emociones es el motor que impulsa la transformación digital y acelera la innovación.
- 5.

POSIBLES ENFOQUES:

Trabajo por proyectos

Los departamentos didácticos propondrán la realización de proyectos que estén relacionados con el tema propuesto para el próximo curso, utilizando la metodología STEAM+H.

Los alumnos tendrán que buscar y elaborar la información, redactar el trabajo en diferentes modalidades de publicación (artículo, poster, etc) y exponer el trabajo final.

Club de lectura

Lectura de libros propuestos por los departamentos. Los alumnos tendrán que investigar, realizar debates y presentaciones en medios digitales.

Debates

El debate como herramienta para fomentar las habilidades comunicativas de los alumnos, además de la gestión de la información y el trabajo en equipo. Los alumnos aprenden a escuchar, razonar, respetar y cooperar a través de una actividad de comunicación oral.

Técnicas de estudios

Abordar las propuestas de trabajo desde la aplicación de técnicas de estudios.

PROYECTOS Y MATERIALES DE APOYO

En nuestro proyecto educativo tenemos varios proyectos interdisciplinares, que ahora dispondrán del marco horario para completar su realización, además existen multitud de proyectos externos que pueden servir de base para la labor del profesorado durante estas horas.

PROYECTOS DE CENTRO

CONDE SOLIDARIO

Grupo de alumnos de diferentes niveles educativos que se reúnen una vez por semana para analizar las necesidades del barrio y lanzar iniciativas solidarias que puedan contribuir a mejorar la vida de los vecinos. Aprender ayudando a los demás. Aprendizaje por Servicio

STEAM+H

Centro STEAM+H, promotor de las Ciencias, Tecnologías, Ingenierías, Matemáticas desde la visión creativa del Arte y del pensamiento Humanístico
Nuestros alumnos realizan proyectos de investigación y tecnológicos que mejoran nuestra salud física y mental y el entorno que nos rodea.

DEBATES

El debate como herramienta para fomentar las habilidades comunicativas de los alumnos, además de la gestión de la información y el trabajo en equipo. Los alumnos aprenden a escuchar, razonar, respetar y cooperar a través de una actividad de comunicación oral..

PROYECTOS DE APOYO EXTERNOS AL CENTRO

Museo del Romanticismo

[Aula Romántica](#). Propuesta de colaboración que incluye material didáctico y visitas al museo para todos los ámbitos. Nivel 4º ESO y Bachillerato

FECYT, Medialab Madrid

[Propuesta de colaboración de la UCM](#).

Modelo de investigación transversal:Arte, Ciencia, Tecnología, Sociedad+Sostenibilidad para la Agenda Digital, cofinanciado por el Fondo Social europeo y la Consejería de Educación e Investigación de la Comunidad de Madrid. Talleres, concursos, desarrollo de una web interactiva, elaboración de una unidad didáctica.Nivel 4º ESO y 1º bachillerato.

Es de libro

Programa educativo sobre el mundo del libro, la creación y los derechos de autor que fue puesto en marcha en 2006 por el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO).

Es de libro [pone a disposición del conjunto de la comunidad educativa](#) española la información, los elementos de reflexión y los materiales necesarios para conocer mejor el ecosistema del libro, la lectura y la creación textual, su relevancia educativa y cultural, la importancia de los derechos de autor como fundamento de este ecosistema, y su incidencia en los procesos y actividades de aprendizaje y enseñanza.

Desde su web se puede descargar una completa guía didáctica para profesores y alumnos de todos los niveles.

Los trabajos pueden presentarse a un concurso anual.

MadREAD

[Plataforma de libros digitales de la Comunidad de Madrid](#), donde pueden elaborarse rutas y clubs de lectura. El acceso es gratuito con el correo de educamadrid.



EDUCAIXA

[Más de 200 actividades educativas](#) guiadas, que trabajan las nuevas metodologías. Posibilidad de presentar el trabajo realizado a un concurso. Formación para el profesorado

Charlas, conferencias talleres

Al solapar en horario muchas de estas horas, se pueden programar actividades formativas que ayuden a los alumnos a realizar el proyecto requerido.

COMPETENCIAS CLAVE (aplicación en el proyecto)

El proyecto de mentoría tiene un desarrollo propio que se plasma en el Anexo I

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

CCL1. (Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación) (participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa.)
CCL2. (Comprende, interpreta y valora con actitud crítica textos orales y escritos)
CCL3. (Localiza, selecciona y contrasta información procedente de diferentes fuentes)

PLURILINGÜE

CP1.(Usa eficazmente una lengua, además de la lengua familiar, para responder a sus necesidades comunicativas)

STEM

STEM 3 (plantea y desarrolla proyectos).
STEM5. (Emprende acciones para promover la salud física, mental y social)

DIGITAL

CD4 (evalúa riesgos al usar las tecnologías digitales para hacer un uso saludable y sostenible de dichas tecnologías).

PERSONAL; SOCIAL Y APRENDER A APRENDER

CPSAAA 1.1 (resiliencia y autoeficacia),
CPSAAA 3.1 (sensibilidad hacia otras experiencias).

CIUDADANA

CC1 (desarrolla la autonomía y el espíritu crítico, conciencia ciudadana)
CC3. (Comprende y analiza problemas éticos fundamentales y de actualidad)

EMPREDEDORA

CE2 (trabajo en equipo)
CE3.(creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones)

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

CCEC 3.1 (Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones con creatividad y espíritu crítico)
CCEC4. (Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales)



ELEMENTOS TRANSVERSALES DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

Comprensión lectora

Lectura de noticias y libros relacionados con el tema, sabiendo resumir el contenido y buscar las ideas clave del mismo.

Expresión oral y escrita

Debates, exposiciones orales, vídeos. Resúmenes, infografías, trabajos de investigación con una estructura concreta

Igualdad de género

Grupos mixtos de trabajo. Temas de los trabajos focalizados en el papel de la mujer a lo largo de la historia, respeto a la igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres y en la convicción de que la garantía de esa igualdad radica en compartir los mismos derechos y los mismos deberes.

Comunicación audiovisual

Herramientas de aplicación en clase (procesador de textos, programas y aplicaciones para creación de presentaciones digitales, la grabación de audios, la realización de vídeos...

Competencia digital

Búsqueda, elaboración y transmisión de información, de una forma segura y responsable respetando los derechos de autor.

El emprendimiento social y empresarial

El autoconocimiento, la gestión del tiempo, confrontación de problemas y estrategias de resolución. Aprovechar las distintas capacidades de un grupo para sumar en positivo y crecer en común.

La educación emocional y en valores

Fomento del trabajo en grupo. Enseñanza entre iguales, coevaluación. Las tareas con trabajo cooperativo se han diseñado y elegido para favorecer el desarrollo emocional de los adolescentes, el autoconocimiento, y la educación cívica y en valores (respeto, tolerancia, cooperación, solidaridad, igualdad entre hombres y mujeres, igualdad social, rechazo de cualquier tipo de discriminación, defensa del medio ambiente)

Fomento del espíritu crítico y científico

Autoevaluación y coevaluación de los proyectos
Metodología y actividades y tareas enfocadas a formar en el alumnado el pensamiento científico para enfrentarse a los posibles problemas de la sociedad que lo rodea, para que sean competentes y estén comprometidos con los retos del siglo XXI y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN, SITUACIONES DE APRENDIZAJE E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:	DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE ACTIVIDADES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN (criterios de calificación, % de cada situación de aprendizaje (100% sobre la unidad didáctica).
<p>1.3. Identificar en el entorno inmediato situaciones problemáticas reales y emprender iniciativas que pueden contribuir a su solución.</p> <p>3.1. Emplear datos en diferentes formatos para interpretar y comunicar información relativa a un proceso</p> <p>4.1. Utilizar recursos variados, tradicionales y digitales, mejorando el aprendizaje autónomo y la interacción con otros miembros de la comunidad educativa, con respeto hacia docentes y estudiantes y analizando críticamente las aportaciones de cada participante.</p> <p>4.2. Trabajar de forma adecuada y versátil con medios variados, tradicionales y digitales en la consulta de información y la creación de contenidos, seleccionando e interpretando con criterio las fuentes más fiables y desechando las menos adecuadas y mejorando el aprendizaje.</p> <p>5.1. Cooperar como forma de construir un medio de trabajo</p>	<p>Realizarán un proyecto interdisciplinar por trimestre. El hilo conductor será el fundamento de nuestro proyecto STEAM+H, la búsqueda del bienestar de nuestra comunidad educativa, y que es la base del Lema de este curso Conde Sostenible: Ciudades y Comunidades Sostenibles.</p> <p>El tema del proyecto se decidirá en función de los intereses del alumnado y la formación del profesor.</p> <p>El profesor puede trabajar desde diversos aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Transportes urbanos (bus, metro, vehículos eléctricos, red solidaria). 2. Accesibilidad para personas con capacidades diferentes. 3. Uso e interacción de los espacios en las ciudades (espacios culturales, de ocio, de relación, deportivos). 4. Viviendas y eficiencia energética. 5. Alimentación, bancos de alimentos. 6. Tratamientos de residuos, de agua. 6. Edificios resilientes y sostenibles y planificación espacial (materiales de construcción, ahorro de energía, procesos de planificación) 8. Comunidades y sus dinámicas (toma de decisiones, gobernanza, planificación, resolución de conflictos, comunidades alternativas, comunidades saludables, comunidades inclusivas, ecoaldeas, ciudades en transición). 9. Preparación y resiliencia ante desastres, resiliencia frente a problemas climáticos y futuros, y una cultura de prevención y preparación. <p>Las situaciones de aprendizaje son múltiples:</p> <p>Desde trabajar alguno de estos temas para aplicar técnicas de estudio, preparación de PPT, piezas audiovisuales, murales gráficos, representaciones teatrales, charlas de concienciación, debates reglados, estudio de datos y realización de estadísticas, detección de</p>	<p><u>Media ponderada de todos los instrumentos de evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 50% Participación en el aula <ul style="list-style-type: none"> ○ Intervenciones en tareas, debates, propuestas... ○ Implicación en los trabajos de trabajo en grupo • 20% Elaboración de materiales de apoyo: <ul style="list-style-type: none"> ○ Búsquedas de información ○ Fichas ○ Resúmenes ○ • 20% Elaboración de productos: <ul style="list-style-type: none"> ○ Trabajos ○ Obras artísticas ○ Artefactos ○ Presentaciones ○ Vídeos ○ • 10% Auto evaluación/ Coevaluación



eficiente. 5.2. Desarrolla proyectos que involucren al alumnado en la mejora de la sociedad.	problemas del entorno o del propio centro, contrastar entorno urbanos con rurales,	
6.2. Analizar en el entorno las necesidades tecnológicas, ambientales, económicas y sociales más importantes que demanda la sociedad.		
<p>AE: CALIFICACIÓN FINAL ESO Se obtendrá realizando la media aritmética de lo obtenido en las tres evaluaciones parciales. Si no se obtuviera un cinco o más, el/la alumno/a deberá elaborar una evaluación sobre el programa de MAE de mentorización y presentar sus conclusiones a través de una infografía, al menos una semana antes, de la celebración de la celebración de la juntas de evaluación de primero de la ESO.</p> <p>MAE: BACHILLERATO, CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA Si no se obtuviera un cinco o más, el/la alumno/a deberá elaborar un análisis del proyecto realizado durante el curso y presentar sus conclusiones a través de un medio digital: vídeo, infografía, presentación, etc.</p>		

Distribución de AE/MAE

Para la distribución de las horas, se ha procurado hacer un reparto proporcional entre todos los departamentos didácticos, y también se ha tenido en cuenta la sobrecarga de horas por otros aspectos como son: tutorías, etc.