



**TRATAMIENTO DE LAS COMPETENCIAS BASICAS  
EN 3º E.S.O.**

**GRUPOS DE 3º DE LA E.S.O. (25 ALUMNOS/GRUPO)**

**2ª SESIÓN. 17 de Enero de 2012**

**INNOVACION DOCENTE E INICIACION A LA INVESTIGACION EDUCATIVA EN CIENCIAS**

## 7. SITUACIÓN EDUCATIVA

- Centro de Secundaria **bilingüe**, situado en un pueblo.
- El alumnado pertenece en su mayoría a una clase social **media**.
- Problemática principal del Centro: **falta de motivación** del alumnado, y en particular, los que se encuentran en los últimos cursos de enseñanza obligatoria.
- Se ha detectado un gran **desinterés** hacia los temas de actualidad y la cultura general.
- Al situarse en un medio rural, es un problema permanente en el Centro la **constante movilidad del profesorado**. Este proyecto supone una oportunidad para incentivar la comunicación entre los profesores de diferentes áreas.

# ANÁLISIS DAFO

## DEBILIDADES.

Falta de comunicación entre profesores y alumnos.  
Falta de motivación del profesorado más antiguo del centro.  
Falta de material y equipamiento para llevar a cabo actividades de innovación.  
Amplia biblioteca pero falta de equipamiento (libros, enciclopedias, manuales...) debido a la falta de recursos económicos.  
Descoordinación a nivel didáctico entre distintos departamentos.  
Falta de actividades extraescolares que fomenten la relación de los chicos con el entorno cultural y social.  
Alto nivel de absentismo escolar.

## AMENAZAS.

Debido a la situación del centro con elevada actividad agrícola, el alumnado falta a clase en las épocas de recolección.  
Apertura de un centro de secundaria privado bilingüe cercano a nuestro centro.  
Debido a que nos encontramos cerca de un nuevo cambio político, esto puede conllevar un posible cambio legislativo que disminuya los recursos económicos del centro.  
Al encontrarnos en un medio rural, los padres de los alumnos tienen una jornada de trabajo muy amplia y no pueden colaborar en muchas de las actividades.

## FORTALEZAS.

Gran motivación del profesorado interino.  
Se dispone en el centro de un aula Althia para poder desarrollar actividades a nivel informático.  
Buena coordinación y comunicación entre el equipo directivo y el equipo docente.  
Dado que la mayoría del profesorado es joven, presentan una elevada formación en idiomas.  
Dado que es un centro de creación temprana, contamos con un edificio bioclimático con menor gasto de recursos energéticos.

## OPORTUNIDADES.

Al situarnos en un medio rural, el núcleo poblacional es muy pequeño y está favorecida la relación entre las distintas familias.  
Posibilidad de organizar actividades culturales en diversas aulas y talleres del centro.  
Colaboración con entidades sociales y asociaciones municipales para desarrollar actividades extraescolares.  
Oportunidad de acceder a becas MEC para poder realizar cursos de idiomas de verano en el extranjero.  
El pueblo se encuentra cerca de un parque natural que nos permitirá realizar actividades al aire libre.

## 9. OBJETIVOS

OBJETIVOS	COMPETENCIAS
Aplicar los conocimientos de cada materia a situaciones de la vida cotidiana	Aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal
Fomentar la participación de los alumnos en clase, sobre los diferentes temas	Lingüística, social y ciudadana
Motivar a los alumnos sobre la importancia de la información en los temas de actualidad	Aprender a aprender, cultural y artística
Interdisciplinaridad entre las diferentes materias, fomentando la participación y coordinación del equipo docente.	Matemática, lingüística
Fomentar el uso de la Lengua extranjera, incluyendo parte de las preguntas en Inglés.	Lingüística
Inculcar en los alumnos el uso adecuado de las TICs.	Tratamiento de la información y competencia digital
Fomentar la creatividad de los alumnos.	Cultural y artística
Lograr la satisfacción personal del alumno tras la consecución de un reto	Emocional

## 10. RESUMEN DEL PROYECTO

- Basado en el programa de televisión “**Atrapa un millón**”
- Durante **un curso académico**, todos los alumnos de 3º E.S.O. del Centro participarán en la elaboración del juego
- El último día de cada trimestre se realizará una **competición** en equipo entre todos ellos.
- Al finalizar cada **unidad didáctica** de todas las asignaturas, los alumnos entregarán al profesor un listado de preguntas y respuestas relacionadas con el temario impartido y relacionado con la vida cotidiana.
- El profesor de cada asignatura decidirá, de entre todas las preguntas propuestas, cuáles se incluirán en el juego.

-Una sesión de **tutoría** al mes se dedicará a la elaboración de preguntas relacionadas con los temas de actualidad. Para ello, el tutor les proporcionará periódicos y direcciones web. Cada pregunta propuesta, será recompensada con un punto extra en el juego.

-El diseño y montaje de los tableros y el fichero se realizarán en horario de clase de **tecnología** durante 3 sesiones. El acabado se llevará a cabo durante 2 sesiones de clase de **plástica**.

-Cada trimestre, la semana anterior a la realización del juego, los **profesores** de cada asignatura se reunirán para poner en común las preguntas y realizar las fichas. Los alumnos no participan en la elaboración de éstas para que no sepan las preguntas hasta el día del juego.