

---

**PROGRAMACIÓN**  
**DEL DEPARTAMENTO DE**  
**MATEMÁTICAS**

---

**Programación de Atención educativa**  
**Juegos matemáticos.**  
**2º E.S.O**

**CURSO 2023/2024**

***I.E.S. AGUADULCE***

## Índice.

<b>1.- Marco normativo.....</b>	<b>3</b>
<b>2.- Proyecto y actividades.....</b>	<b>3</b>
<b>3.- Evaluación.....</b>	<b>8</b>
<b>3.1.Criterios de evaluación.....</b>	<b>8</b>
<b>3.2 Instrumentos de evaluación.....</b>	<b>9</b>
<b>4.- Anexo: Materiales didácticos utilizados en las distintas sesiones.....</b>	<b>9-18</b>

## 1.- Marco normativo

La normativa que hace referencia a la atención educativa para la ESO es la que se enumera a continuación:

- 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 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Circular de 25 de julio de 2023 de la Secretaría General de Desarrollo Educativo, sobre determinados aspectos para la organización en los centros del área y materia de religión y atención educativa para el alumnado que no la curse, así como criterios homologados de actuación para los centros docentes en relación al horario, funciones y tareas del profesorado que imparte religión.
- Proyecto educativo del IES Aguadulce.

## 2.-Proyecto y actividades.

El objetivo principal de esta materia es utilizar distintos juegos matemáticos relacionados con los saberes básicos de la etapa de 2ºESO. Dado que se cuenta con un total de 12 sesiones, el proyecto se estructuraría de la siguiente forma.

PROYECTO: JUEGOS MATEMÁTICOS		
APRENDE JUGANDO...CON NÚMEROS		
Sesión	Nombre de la actividad	Descripción.
1ª	La constante de Kaprekar. El juego de los 4 cuatros	<p>En la primera parte de la sesión los alumnos descubrirán la constante de Kaprekar. Para ello trabajan con el siguiente algoritmo:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Parten de un número a su elección de 4 cifras.</li><li>2. A partir de él , con las cifras de éste crean dos números:el mayor posible con esas cifras, y el menor posible</li><li>3. Restan al número mayor, el número menor. Al número obtenido le aplican de nuevo el paso 2.</li></ol> <p>Independientemente del número de partida, descubrirán que todos llegan a un mismo número: 6174 (la constante de Kaprekar). Lo repetirán con al menos otro par de números de cuatro cifras. Después investigarán. ¿Pasará algo parecido con 4 cifras? La segunda parte de la sesión irá destinada al “Juego de los 4 cuatros”. Tendrán que encontrar la forma de expresar los números del 0 al 10, utilizando obligatoriamente 4 cuatros relacionados con una o más de las cuatro operaciones básicas:Suma,resta,multiplicación y división.</p>
2ª	El ubicuo número 9. El juego de las tarjetas adivinatorias.	<p>En la primera parte de la sesión los alumnos descubrirán una propiedad que tienen los múltiplos de 9 a través del siguiente algoritmo:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Escriben un número de seis cifras con la fecha de su cumpleaños.Ej: 250710</li></ol>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Desordenan las cifras de ese número para crear otro.</li> <li>3. Restan al mayor el menor.</li> <li>4. Suman la cifras del número obtenido. Siempre sale 9. ¿Por qué?</li> </ol> <p>En la segunda parte se les propone un juego de adivinación a partir de las fichas de números que aparecen en el anexo I.</p> <p>Un alumno debe elegir un número que aparezca en esta fichas y decir en cual de ellas apaece. El profesor podrá adivinar de qué número se trata.¿Cómo? A partir del concepto de base binaria que explicará antes de enseñarles cómo lo hace.</p>
3ª	El juego de los números enteros. El Nim	<p>Para el “juego de los números enteros” se seguirán los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. se dividirá al a los alumnos por parejas. Se necesitan 14 tapones de leche o de agua (todos iguales)</li> <li>2. En la cara de cada tapón pegarán un adhesivo con un número marcado, desde el -7 al 7</li> <li>3. Mezclarán boja abajo los tapones y a continuación los pondrán formando una fila y los girarán de modo que se vean los números</li> <li>4. Cada jugador ha de imaginarse que es un entrenador de balonmano y cada tapón es un jugador, donde el número de cada tapón indica el valor asignado en función de la destreza que se le supone.</li> <li>5. El primer jugador elige: <u>sólo puede elegir tapones de uno de los dos extremos</u>. A continuación elige el segundo jugador y así hasta que no quedan tapones,</li> <li>6. Gana el jugador que tenga mejor equipo, es decir, aquel que al hacer el recuento final tenga el mayor número.</li> <li>7. Se establece un torneo en clase al mejor de tres.</li> </ol> <p>Para el juego del Nim se utilizarán también los tapones, aunque en esta ocasión hace falta que sean 15, y el número que tienen no importa. Se procede a jugar como sigue:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se dividen en parejas y disponen 15 tapones como la figura que aparece en el anexo (en la que aparecen cerillas en vez de tapones)</li> <li>2. Se les explica las reglas del Nim a través del enlace: <a href="https://divermates.es/nimfibo/">https://divermates.es/nimfibo/</a></li> <li>3. Juegan alternándose quién empieza primero unas cuantas partidas.</li> <li>4. Se les propone que hagan hipótesis ¿Hay una estrategia ganadora? ¿Cuál?. Se les invitan a que la pongan en práctica.</li> <li>5. Se establece un torneo en clase, al mejor de tres partidas.</li> </ol>
4ª	El triángulo de Pascal. Múltiplos de un número	<p>En la primera parte se les mostrará cómo es el triángulo de Pascal y cómo se construye.</p> <p>A continuación se les dará, por parejas, tres copias del Triángulo de Pascal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la primera hoja tendrán que colorear preferiblemente con rotulador ,de azul, los <u>múltiplos de 2</u>.</li> <li>• En la segunda hoja, tendrán que colorear,preferiblemente con</li> </ul>

		<p>rotulador ,de <u>amarillo</u>, los <u>múltiplos de 3</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la tercera hoja, tendrán que colorear,preferiblemente con rotulador ,de <u>rojo</u>, los</li> </ul> <p>Una vez que lo tengan, tendrán que levantarse y superponer la primera ficha y la segunda, sobre el cristal de la ventana de la clase. Observarán que aparecen números en verde ¿Que tienen en común esos números?</p> <p>Si repiten el mismo procedimiento con la primera y la tercera obtendrán números en morado y con la segunda y la tercera obtendrán números en naranja ¿ Que tienen en común todos esos números?</p>
<b>APRENDE JUGANDO...CON ÁLGEBRA Y PROBABILIDAD</b>		
5ª	Bingo Matemático para valores numéricos.	<p>Esta sesión se desarrollará de la siguiente manera.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se les dividirá por parejas, y a cada una de ellas se les darán una tarjeta como la del anexo.Se les pedirá que tachen 5 de esos números, para que todos jueguen con 20 números.</li> <li>2. A continuación, el profesor sacará una baraja de 25 cartas que previamente habrá preparado. Cada carta tienen una expresión algebraica de la cual hay que calcular el valor numérico para un número dado. La solución de cada carta tiene que ser un número entre 1 y 25.</li> <li>3. El profesor barajará las cartas. Sacará la primera, propondrá la operación a hacer y los alumnos comprobarán si la tienen en su tarjeta.</li> <li>4. Así hasta que una pareja cante bingo, que posteriormente habrá de ser comprobado.</li> </ol>
6º	Trucos algebraicos para adivinar números.	<p>En esta sesión se les propondrá dos trucos de adivinación de números ,que tienen su explicación en el álgebra.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>¿Cómo adivinar tu edad y tú número de pie?</u>. Tendrán que seguir los siguientes pasos: <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Escribe en un papel tu número de calzado.</li> <li>b) Multiplícalo por 5.</li> <li>c) Al resultado obtenido súmale 50.</li> <li>d) Multiplica el resultado obtenido por 20</li> <li>e) Suma al resultado obtenido 1023.</li> <li>f) Por último, réstale el año de tu nacimiento.</li> <li>g) Si me dices el número que te sale, podré adivinar tu número de calzado y los años que cumplirás ( o has cumplido) este año ¿Por qué?</li> </ol> </li> </ol>

		<p>2.- ¿Cómo adivinar un número de seis cifras?</p> <p>a) Escribe un número de 3 cifras,pero no me lo digas Por ejemplo 265.</p> <p>b) Repite este número para formar uno de seis cifras. Por ejemplo 265265.</p> <p>c) Primera sorpresa: divídelo entre 7 y observarás que es divisible.</p> <p>d) Segunda sorpresa: divide el resultado entre 11 y observarás que es divisible.</p> <p>e) Tercera sorpresa. ¡El resultado obtenido es también divisible entre 13!</p> <p>f) La sorpresa final: si me dices el resultado que has obtenido adivinaré el número que pensaste.</p> <p>Al final de cada “truco” se explicará la base algebraica que lo justifica.</p>
7º	Carrera de caballos	<p>En esta sesión se les divide en grupos de 4 o 5 y se les da un tablero como el del anexo. Necesitarán dos dados para jugar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tendrán que apostar por un caballo. Cada uno de ellos tiene un número asociado entre 1 y 12.</li> <li>2. Por turnos, cada jugador lanzará los dos dados y sumará el resultado obtenido. En la fila en la que aparece el caballo que tiene asociado el valor de la suma se le pondrá un cruz.</li> <li>3. El primer caballo que llegue a la meta gana.</li> </ol> <p>Finalmente, se compararán los tableros obtenidos en cada grupo para que observen que las gráficas obtenidas son semejantes y contesten ¿Cuál es el caballo que piensan que tiene una mayor probabilidad de ganar?</p>
<b>APRENDE JUGANDO... CON GEOMETRÍA</b>		
8º	¿Cuánta gente cabe en la clase?	<p>Para esta actividad de geometría se necesitará una cinta métrica y cuatro tiras rectangulares de cartulina de 1metro de la largo y unos 10 cm de ancho. La actividad se desarrolla de la siguiente manera.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se les plantea la siguiente pregunta: ¿Cuántas personas creen que cabrían en la clase en la que estamos, de pie? Se anotan en la pizarra las respuestas que nos ofrezcan.</li> <li>2. A continuación procederemos a llevar a cabo una estimación geométrica que nos ayude a contestar a esa pregunta.</li> <li>3. Para ello lo primero que haremos será formar en en suelo un cuadrado con las cuatro tiras de cartulina. Tendrá una superficie de <math>1m^2</math></li> <li>4. Seguidamente pedimos voluntarios/as que se metan en este metro cuadrado,para calcular cuántas personas caben en <math>1m^2</math></li> <li>5. Habría que ver ahora cuantos metros cuadrados tienen el aula,</li> </ol>

		<p>para lo cual tendrán primero que recordar la fórmula del área del rectángulo y después medir en el aula sus dimensiones.</p> <p>6. ¿Qué cuenta tendrán que hacer para contestar a la pregunta inicial? ¿Realizaron una buena estimación?</p> <p>7. Finalmente se les pide que razonando de la misma manera calculen cuanta gente cabe en una pista de balonmano y en el césped de un campo de fútbol, para lo que previamente habrá que investigar las dimensiones de ambos rectángulos.</p>
9ª	2 puzzles para el Teorema de Pitágoras	<p>En esta sesión veremos dos puzzles geométricos que ayudan entender de forma geométrica el Teorema de Pitágoras.</p> <p>1. Primer puzzle: La disección de Perigal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se les entregará a cada alumno una ficha como la que aparece en el anexo.</li> <li>○ Tendrán que recortar las cuatro piezas que forman el cuadro mediano de <math>b^2</math> y el cuadrado pequeño <math>c^2</math>.</li> <li>○ A continuación recortarán el cuadrado grande <math>a^2</math>.</li> <li>○ El Teorema de Pitágoras nos dice que el cuadrado grande ha de ser igual de grande que las cuatro piezas obtenidas recortando el cuadrado mediano más el cuadrado pequeño: este es el reto que tienen que conseguir, es decir buscar la posición de las cinco piezas para que quepan en el cuadrado grande, y a continuación pegarlo con pegamento.</li> </ul> <p>2. Segundo puzzle: Los cuatro triángulos rectángulos escalenos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se les entregará a cada alumno cuatro triángulos rectángulos escalenos como los del anexo.</li> <li>○ El primer reto es conseguir formar con estos cuatro triángulos, dos cuadrados.</li> <li>○ A partir de los dos cuadrados que obtengan y que pegarán en una hoja se les razonará mediante la relación entre sus áreas, el Teorema de Pitágoras.</li> </ul>
10ª	Elementos notables de un triángulo con papiroflexia	<p>Para esta sesión será necesario que cada alumno/a recorte dos triángulos de cada tipo como los que aparecen en el anexo. A continuación se seguirán los siguientes pasos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A partir del triángulo acutángulo, se explicará cómo se puede obtener la <u>mediatriz</u> correspondiente a un lado doblando por la mitad dicho lado. De esta forma, doblando los tres lados hallarán el <u>circuncentro</u>. Se les explicará sus propiedades</li> <li>2. Repetirán la forma de hallar el circuncentro con los otros dos tipos de triángulos.</li> <li>3. Sobre los mismos tres triángulos utilizados, se les explicará la forma de obtener la <u>bisectriz</u> asociada a cada ángulo, mediante papiroflexia (haciendo coincidir los lados, y doblando). Obtendrán así el <u>incentro</u>. Se les explicará sus propiedades.</li> <li>4. De forma análoga y utilizando esta vez el otro juego de tres</li> </ol>

		<p>triángulos , se expondrán y se encontrarán las <u>alturas</u> mediante papiroflexia y a partir de ellas, el <u>ortocentro</u>. Se les explicará sus propiedades.</p> <p>5. Finalmente se expondrán y se encontrarán las <u>medianas</u> mediante papiroflexia y a partir de ellas, el <u>baricentro</u>. Se les explicará sus propiedades.</p>
11ª	Construcción de un calendario dodecaédrico	<p>En esta sesión construiremos un calendario dodecaedro, a partir de los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A cada alumno se le proporcionará doce papeles de colores tamaño A5.</li> <li>2. Con ellos se les enseñará a construir, mediante papiroflexia, un dodecaedro. Para ello se puede utilizar el tutorial del siguiente vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iJNYScVBJM">https://www.youtube.com/watch?v=iJNYScVBJM</a></li> <li>3. Una vez construido se les proporcionará una hoja en donde vendrá el calendario de el año en el que estamos, como el del anexo.</li> <li>4. Dado que el número de meses coincide con el número de caras del dodecaedro, recortarán cada uno de los meses y lo pegarán en cada una de las caras para obtener así un calendario dodecaédrico.</li> </ol>
12ª	El árbol de Pitágoras.	<p>En esta actividad final trabajarán todos juntos para la construcción de un árbol de Pitágoras. Seguirán los pasos que a continuación se describen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se les recordará la forma geométrica de representar el teorema de Pitágoras vista en la sesión 9, y se les enseñará cómo sería su aspecto para un triángulo rectángulo isósceles.</li> <li>2. ¿Y si el proceso se repitiera indefinidamente en cada uno de los cuadrados obtenidos? Se les muestra así en qué consiste un árbol de Pitágoras, como el que se muestra en el anexo.</li> <li>3. A continuación se les proporcionará cuatro cartulinas de tamaño A3 de colores marrón oscuro, marrón claro, verde oscuro y verde claro y se repartirán el trabajo para construir y recortar los cuadrados necesarios para reproducir la figura del anexo, que finalmente pegarán en papel continuo.</li> </ol>

### 3.- Evaluación.

#### 3.1 criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación que se establecen para la evaluación de este proyecto son los siguientes:

- Utilizar métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas y seleccionar y emplear diferentes estrategias para resolver problemas, analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.



- Poner prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
- Comprender proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas e incorporarlas a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.

### **3.2. Instrumentos de evaluación.**

Se utilizará como instrumento de evaluación principalmente el **registro de la observación diaria**, en el que se detallará una escala con la que se cuantificará conceptos tales como el trabajo desarrollado en clase, la actitud manifestada o el respeto por las normas de convivencia.

4.-Anexo: Materiales didácticos utilizados en las distintas sesiones.

Sesión 2: El juego de las tarjetas adivinatorias.

CARTA 1							
1	9	17	25	33	41	49	57
3	11	19	27	35	43	51	59
5	13	21	29	37	45	53	61
7	15	23	31	39	47	55	63

CARTA 2							
2	10	18	26	34	42	50	58
3	11	19	27	35	43	51	59
6	14	22	30	38	46	54	62
7	15	23	31	39	47	55	63

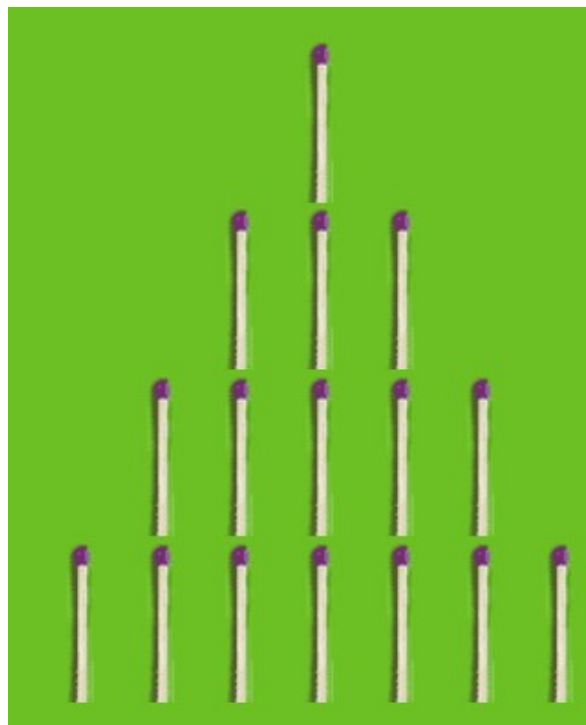
CARTA 3							
4	12	20	28	36	44	52	60
5	13	21	29	37	45	53	61
6	14	22	30	38	46	54	62
7	15	23	31	39	47	55	63

CARTA 4							
8	12	24	28	40	44	56	60
9	13	25	29	41	45	57	61
10	14	26	30	42	46	58	62
11	15	27	31	43	47	59	63

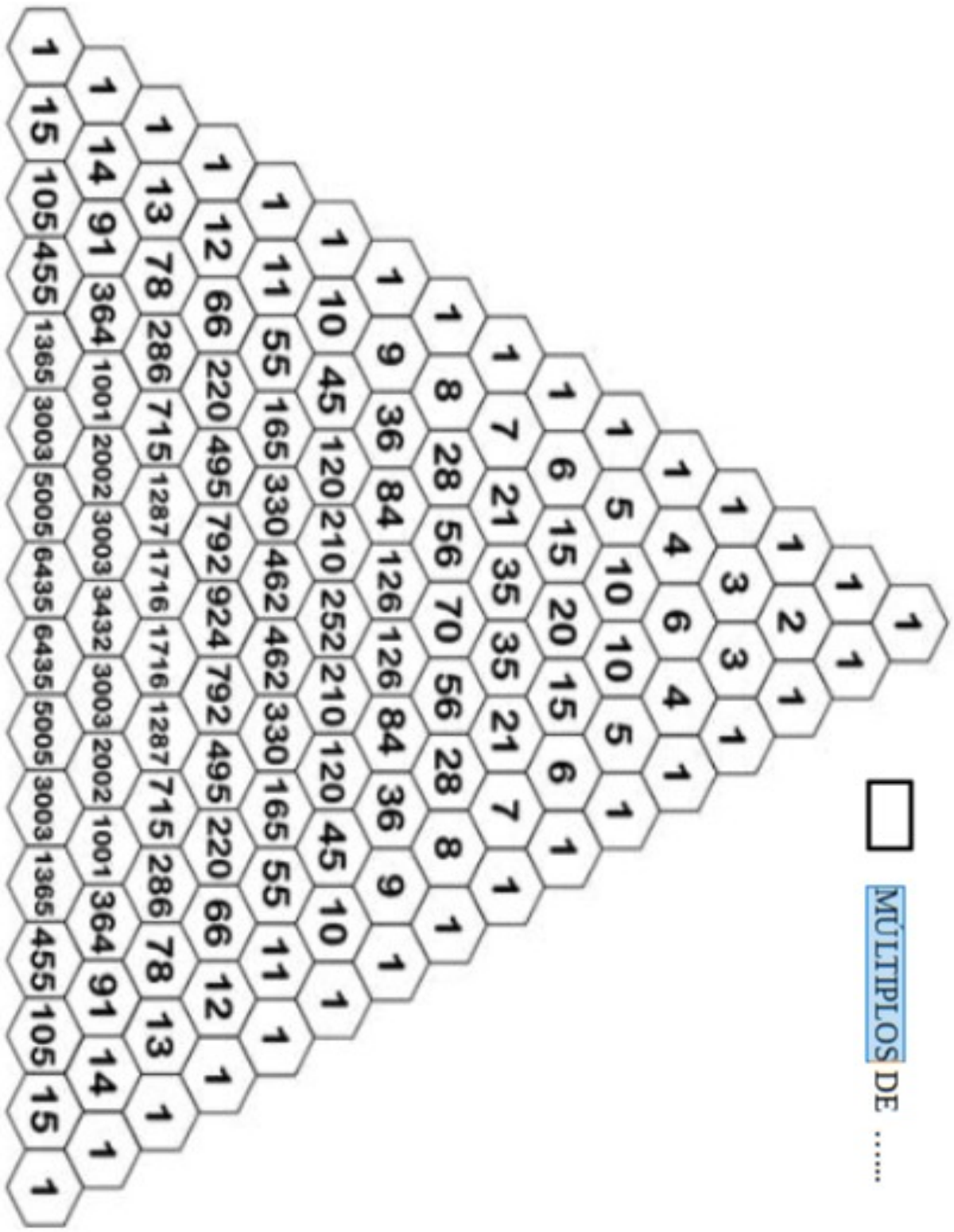
CARTA 5							
16	20	24	28	48	52	56	60
17	21	25	29	49	53	57	61
18	22	26	30	50	54	58	62
19	23	27	31	51	55	59	63

CARTA 6							
32	36	40	44	48	52	56	60
33	37	41	45	49	53	57	61
34	38	42	46	50	54	58	62
35	39	43	47	51	55	59	63

Sesión 3: El juego del Nim.



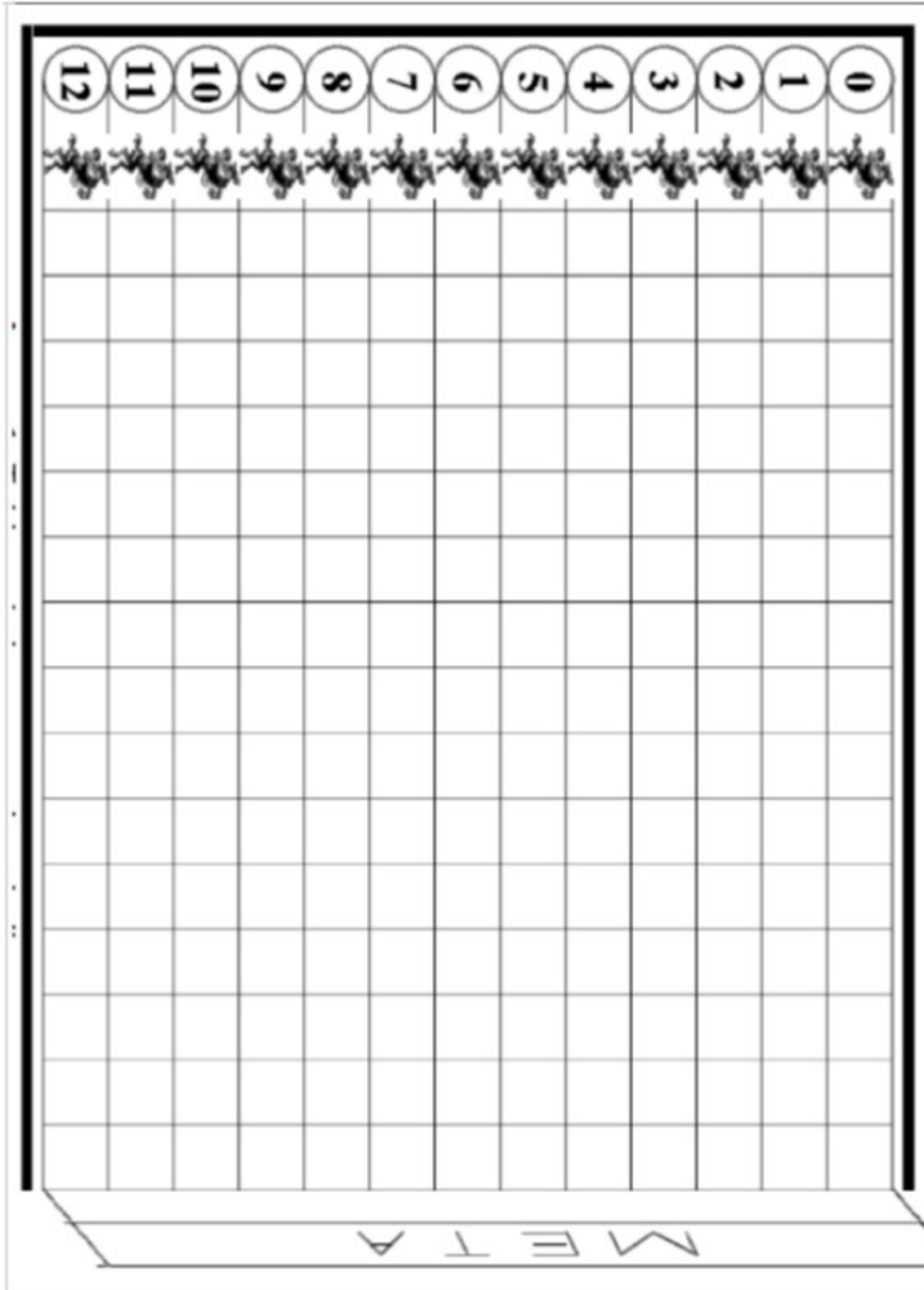
Sesión 4: Triángulo de Pascal para colorear:



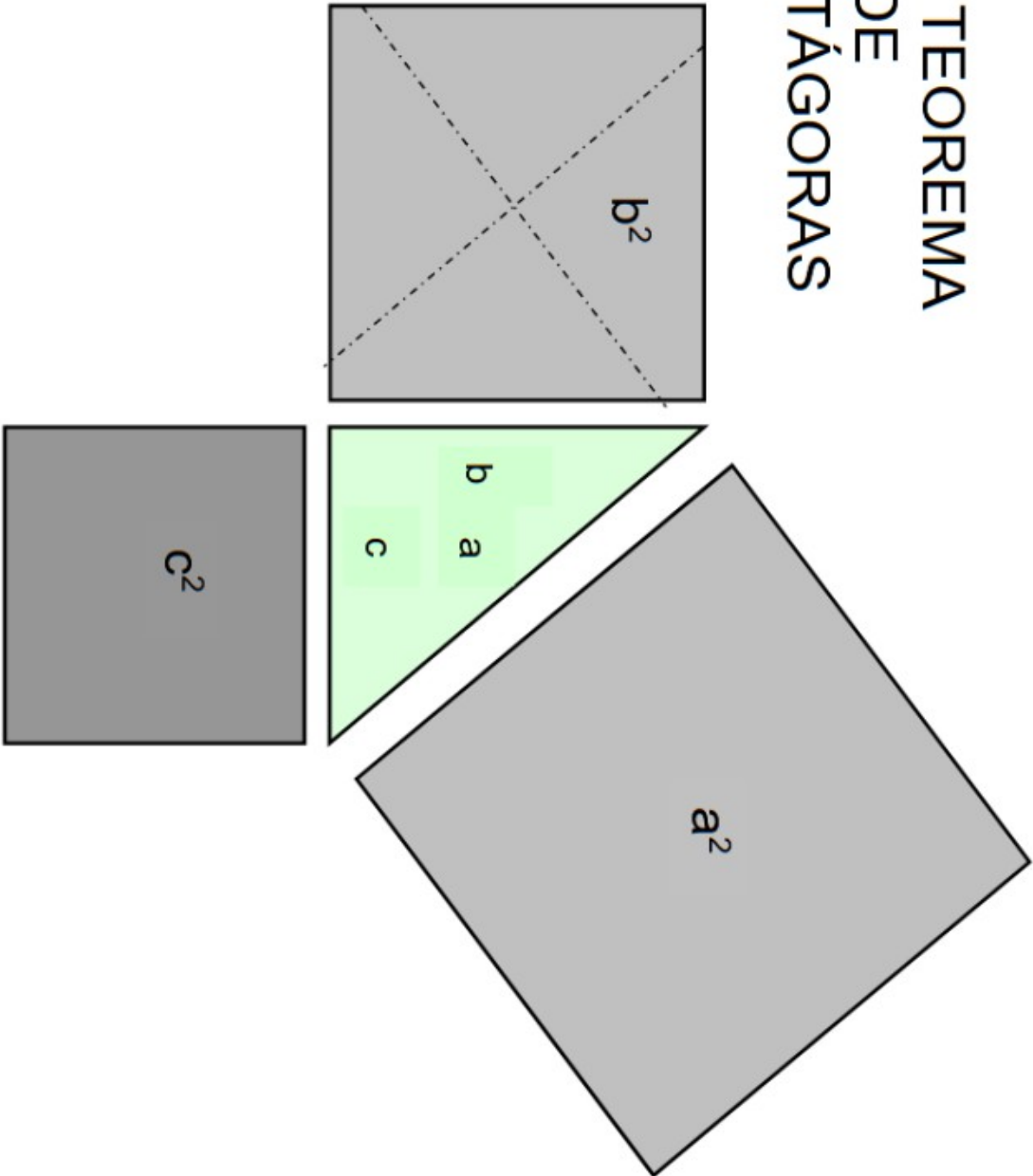
Sesión 5: Bingo Matemático para valores numéricos.

BINGO DE VALORES NUMÉRICOS				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

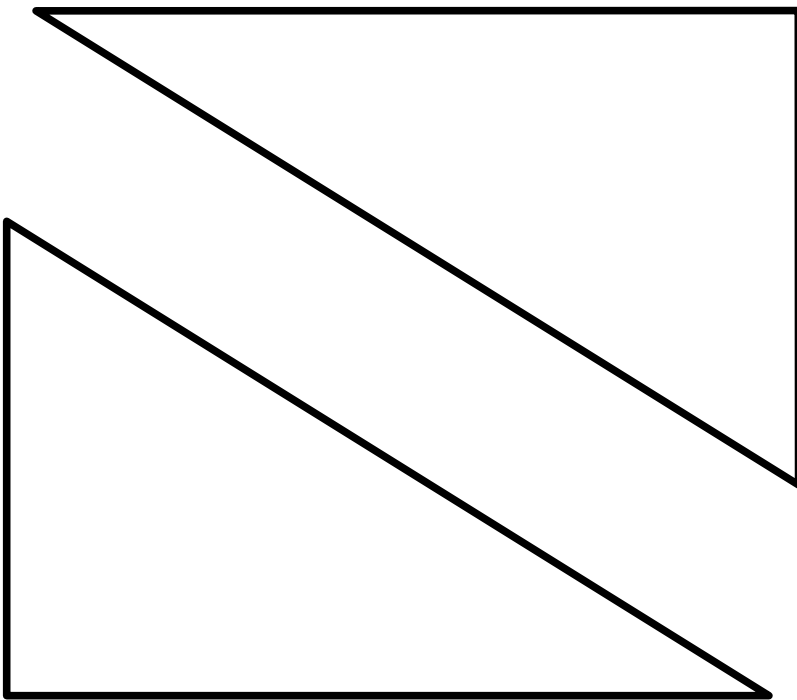
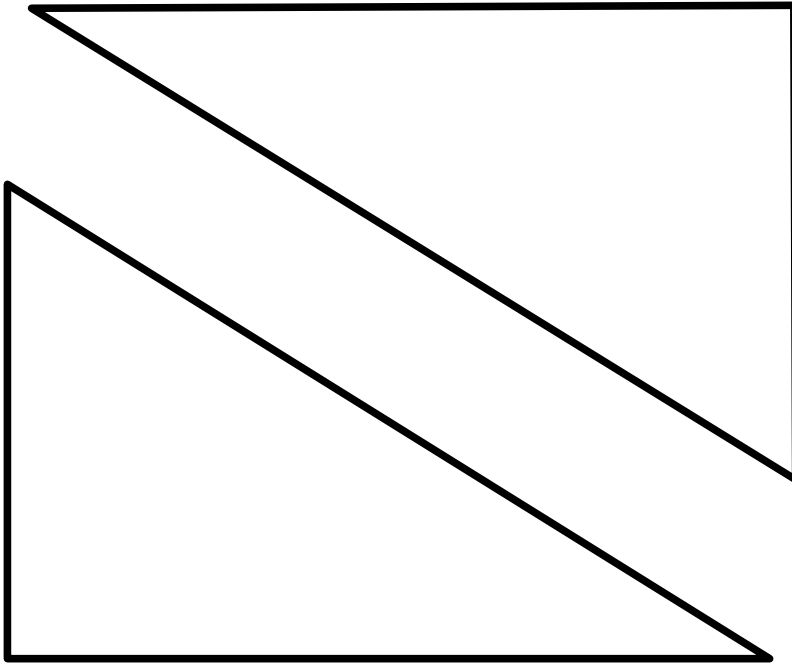
Sesión 7: Carrera de caballos.



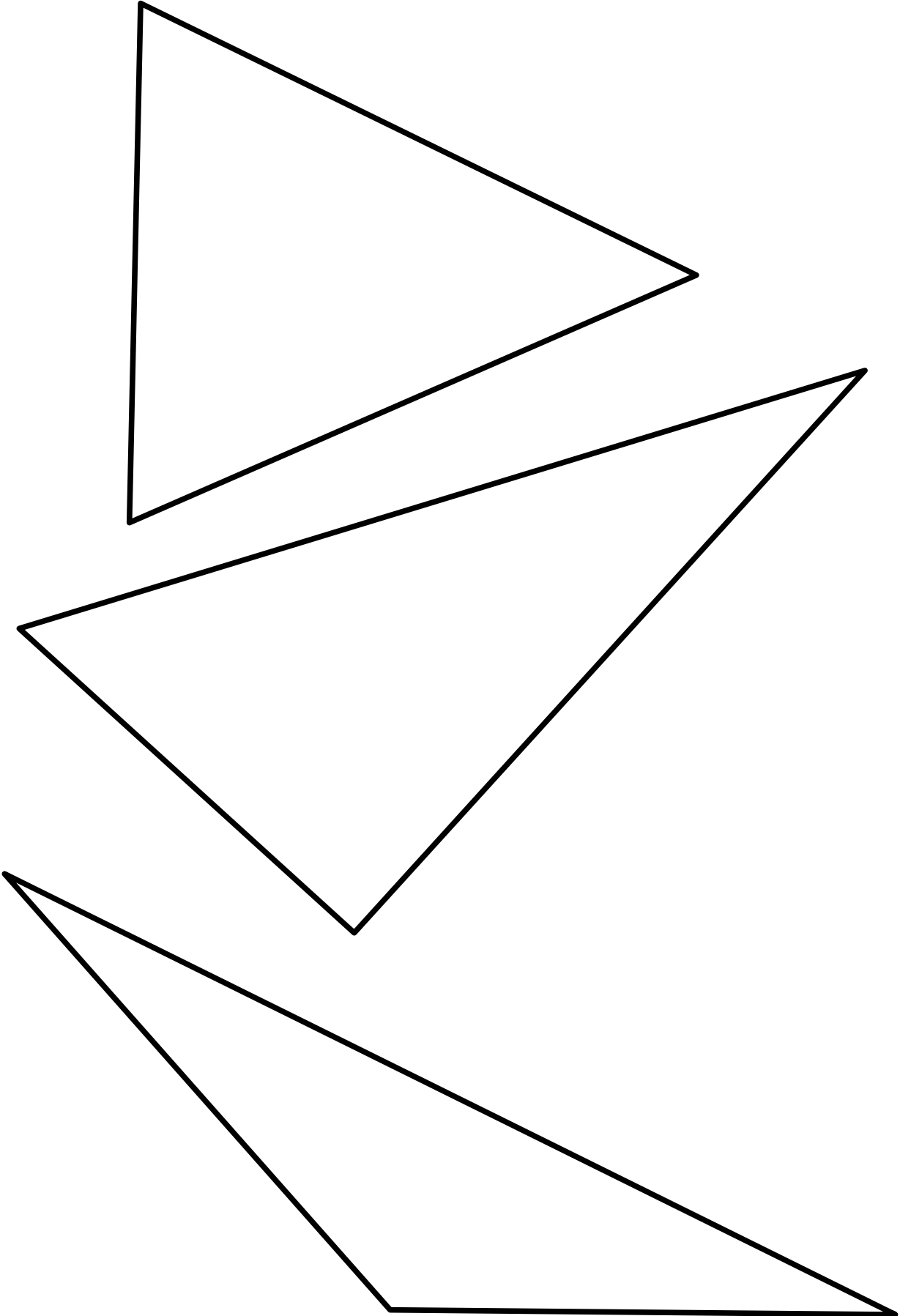
# EL TEOREMA DE PITÁGORAS



Sesión 9: Los cuatro triángulos rectángulos.



Sesión 10:Elementos notables de un triángulo con papiroflexia.





Sesión 11: Elementos notables de un triángulo con papiroflexia.



2024

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29			

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

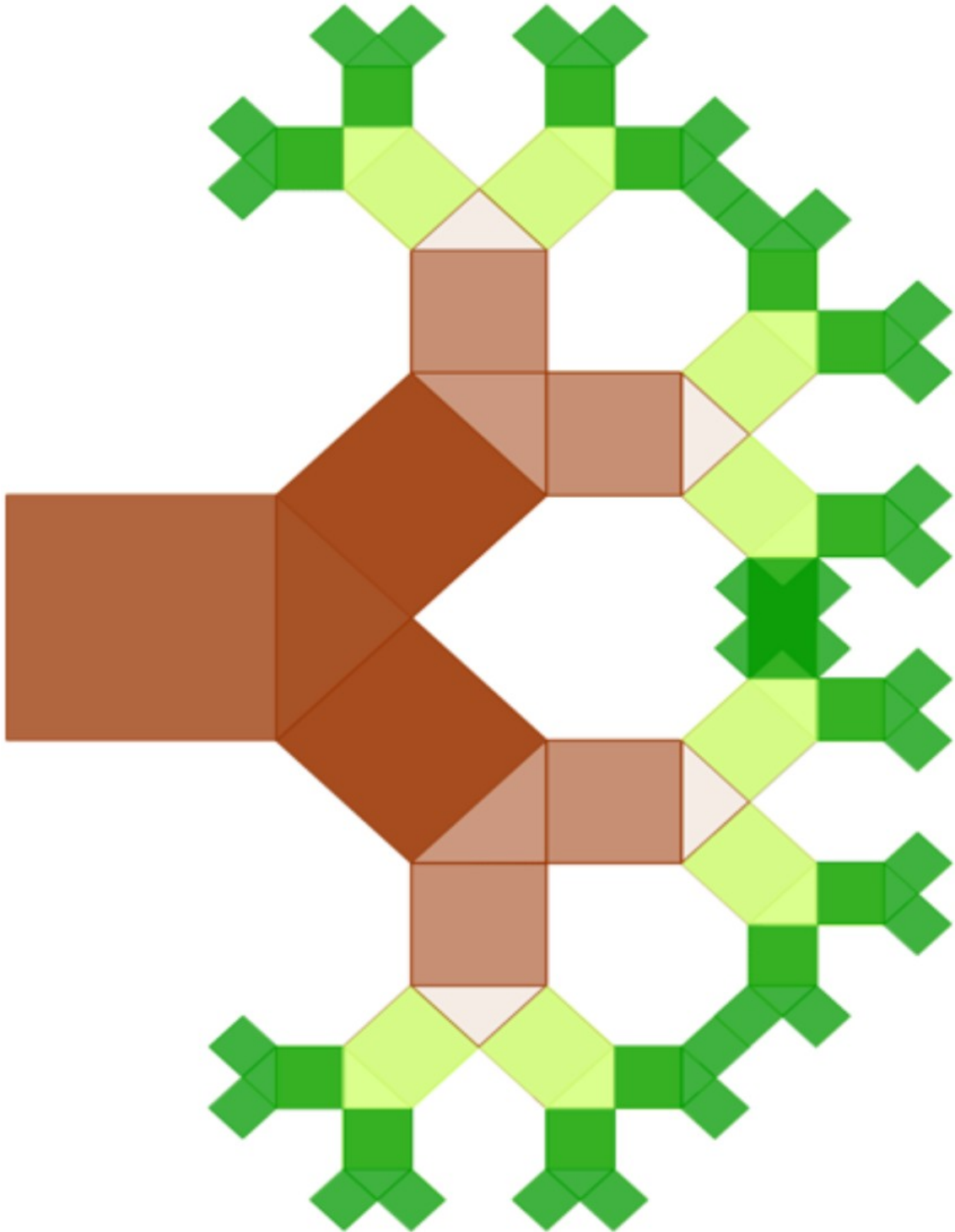
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Fiex festivos nacionales - Fieix festivos locales - Muevto de verano



# **PROGRAMACIÓN DE ATENCIÓN EDUCATIVA**

**CURSO : 2º ESO.**

**GRUPO : ABD**

**PROFESOR : Pedro José Frutos Saura**

**CURSO ESCOLAR : 2023/2024**

## **INDICE**

- 1. INTRODUCCIÓN**
- 2. MARCO NORMATIVO**
- 3. PROYECTO Y ACTIVIDADES**
- 4. EVALUACIÓN**
  - 1. CRITERIOS**
  - 2. INSTRUMENTOS**

## 1. INTRODUCCIÓN

Según determina la *Circular de 25 de julio de 2023*, la atención educativa para el alumnado de la Educación Secundaria Obligatoria que no curse Religión debe ser **diseñada y programada** como un documento de planificación más. Además, establece los siguientes criterios de actuación:

- La programación versará en la realización de **proyectos** que promuevan la resolución colaborativa de problemas, que refuercen la autoestima y la autonomía y potencien la reflexión y la responsabilidad consolidando los aspectos transversales del currículo.
- Estos proyectos **no** podrán suponer **estudio asistido** o refuerzo educativo.
- Los proyectos serán **evaluados y calificados**. Sin embargo, la calificación no computará en el expediente ni tendrá efectos en solicitudes de beca y procesos de admisión.

Por otro lado, el *Proyecto educativo* del IES Aguadulce establece tres líneas de actuación preferentes en esta etapa educativa:

- Desarrollo del hábito lector y del gusto por la lectura.
- Diseño y participación en juegos matemáticos.
- Participación en juegos relacionados con la geografía, la historia y el arte.
- Participación en juegos usando el inglés como lengua de comunicación.

Teniendo en cuenta lo anterior, el presente documento constituye la guía para programar las actividades que se realicen en ese periodo lectivo.

## 2. MARCO NORMATIVO

- 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 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas
- Circular de 25 de julio de 2023 de la Secretaría General de Desarrollo Educativo, sobre determinados aspectos para la organización en los centros del área y materia de religión y atención educativa para el alumnado que no la curse, así como criterios homologados de actuación para los centros docentes en relación al horario, funciones y tareas del profesorado que imparte religión.
- Proyecto educativo del IES Aguadulce.

## 3. PROYECTO Y ACTIVIDADES

Para este curso y grupo vamos a optar por el **Desarrollo del hábito lector y del gusto por la lectura**, partiendo de una libre elección de títulos de los que dispone el catálogo de nuestra biblioteca, incluyendo obras que el alumnado puede estar ya leyendo por cuenta propia y favoreciendo el préstamo de títulos, lo que redundará en su práctica como lector.

## **4. EVALUACIÓN**

Considerando el carácter transversal de la atención educativa y su estrecha relación con las competencias clave de la etapa tendremos los siguientes criterios e instrumentos.

### **1. CRITERIOS**

- Poner sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, evitando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación.
- Comprender proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas e incorporarlas a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.
- Leer con autonomía obras diversas adecuadas a su edad, seleccionando las que mejor se ajustan a sus gustos e intereses; apreciar el patrimonio literario como cauce privilegiado de la experiencia individual y colectiva; y movilizar su propia experiencia biográfica y sus conocimientos literarios y culturales para construir y compartir su interpretación de las obras y para crear textos de intención literaria de progresiva complejidad.

### **2. INSTRUMENTOS**

Teniendo en cuenta el carácter práctico de este proyecto tendremos los siguientes instrumentos:

- Observación directa del trabajo, donde se comprobará su grado de atención a respetar las consignas, tales como seguir los pasos recomendados y dedicar el tiempo a la tarea lectora.
- Entrega de un resumen y comentario personal al acabar cada lectura que haya realizado.

Se llevarán a cabo con rúbricas que medirán el grado de logro atendiendo tanto a la calidad del trabajo como al nivel de los comentarios tras las lecturas que haya realizado el alumnado.