

PROGRAMA ENTUSIASMAR

PROGRAMACIÓN



INTRODUCCIÓN

El Programa Entusiasmar surgió con el objetivo del enriquecimiento curricular de nuestros alumnos y ha ido adquiriendo una mayor dimensión educativa conforme el aprendizaje competencial se ha ido consolidando en el sistema educativo español. Desde la Ley Orgánica de 2006 de Educación, que ya abordaba las denominadas **competencias**, hasta las actuales normas educativas, las administraciones han venido articulando la necesidad de avanzar en una educación que favorezca los aprendizajes necesarios para el desempeño de estas competencias.

La orientación hacia los aprendizajes competenciales nos obliga a disponer de un horario escolar que sume al horario lectivo tiempo y espacios para reforzar y sumar dichos aprendizajes más allá del currículo. El espacio de aprendizaje que genera el Programa Entusiasmar es una característica propia de nuestro Modelo Educativo y hace posible materializar el Proyecto Educativo de Centro.

La programación de actividades en el desarrollo del Programa Entusiasmar ha ido evolucionando en consonancia a la necesidad de adquirir los aprendizajes que permiten el desempeño competencial del alumno. Contribuye en espacios y tiempos al objetivo de que nuestros alumnos logren un determinado perfil de salida al finalizar su educación obligatoria y que denominamos **perfil de Alumno Hélicon** presente en nuestro Proyecto Educativo.

Las actividades que forman parte del Programa Entusiasmar tiene el carácter de *actividades complementarias de carácter estable*: actividades escolares establecidas por los centros como complemento a las áreas y materias del currículo oficial.

OBJETIVOS GENERALES

El Programa Entusiasmar [contribuye a materializar nuestro Proyecto Educativo](#) generando experiencias de aprendizaje para que el alumno potencie fortalezas, desarrolle actitudes y tenga la oportunidad de ejercitar destrezas que le servirán en su desempeño competencial y para alcanzar el perfil de salida, [perfil de Alumno Hélicon](#).

En las diferentes Etapas, son de aplicación en diferente grado, los objetivos generales que a continuación se incluyen:

Crea en el alumno la necesidad de [utilizar la lengua inglesa favoreciendo aprendizajes para el desempeño de la Competencia plurilingüe](#) por su cierto carácter bilingüe, al incluir en su programación actividades en esta primera lengua extranjera. Estos espacios son cada vez más abundantes según progresamos en los niveles y etapas educativas y focalizados hacia necesidades concretas. Forma parte del [Proyecto Bilingüe propio](#) y son los docentes que lo imparten y desarrollan los que también participan en esta parte bilingüe del Programa Entusiasmar.

[Complementa las áreas o materias del currículo relativas y estimula al alumno desde el deporte, el arte, la literatura o la ciencia](#) mediante actividades que generan el contexto para despertar la curiosidad y el afán de conocimiento.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

La finalidad de la Etapa de Secundaria es preparar al alumno para su incorporación a estudios posteriores y para su inserción laboral, formándolo para el ejercicio de sus derechos y obligaciones como ciudadanos. Para ello ha de adquirir determinados conocimientos y actitudes, entre las que se encuentran el valorar otras expresiones culturales como las propias de la cultura anglosajona, y las aplicables al ámbito científico-tecnológico, preparando esa incorporación a estudios posteriores y para su futura inserción laboral permitiéndole desarrollarse en un mundo global. De esta forma se orienta la concreción de los objetivos del Programa Entusiasmar en la Etapa de Educación Secundaria Obligatoria.

En base a lo anterior, el Programa Entusiasmar se plantea en la Etapa, sumando a la formación reglada del programa académico, los siguientes objetivos específicos:

- Aprender el adecuado uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación al iniciar la Educación Secundaria Obligatoria para promover y reforzar su uso creativo, crítico y seguro para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Estos aprendizajes exigen unos conocimientos básicos en los alumnos de 1ºESO que posibiliten la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura. Conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de una serie de aplicaciones informáticas de sus iPads. Supone también el acceso a las

fuentes y el procesamiento de la información; así como reconocer las responsabilidades, obligaciones, derechos y libertades que han de manejar en el mundo digital en su acceso a la información, el procesamiento y su uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales (actividades académicas) como no formales e informales. Por tanto, para el adecuado refuerzo de la competencia digital se concretan los siguientes objetivos específicos:

- Manejo de la plataforma de aprendizaje de Alexia Classroom (moodle). Esto conlleva la comprensión de cómo se organiza, presenta y gestiona la información o contenidos y de cómo se intercambia o se pone a disposición de los usuarios (alumnos y docentes).
- Práctica en el manejo de motores de búsqueda reforzando los conocimientos básicos para iniciar al alumno en el análisis e interpretación de la información que se obtiene, cotejar y evaluar los contenidos en función de su validez, fiabilidad y adecuación entre las fuentes, tanto online como offline. Este refuerzo de la competencia digital contribuye a saber transformar la información en conocimiento a través de su selección apropiada.
- Intercambio de información y contenidos entre docentes y alumnos empleando los recursos tecnológicos de forma adecuada reforzando su uso conforme a los tiempos y a las formas acordes a las exigencias del proceso académico. Las entregas de tareas y la redacción de textos debe atenerse al contexto educativo en el que se usa el dispositivo digital. La comunicación mediante los recursos digitales también supone tomar conciencia del contexto y de los destinatarios.
- Uso del iPad promoviendo actitudes y valores que permitan al alumno adaptarse a las nuevas necesidades establecidas por las tecnologías. Esta adaptación a los propios fines exige desarrollar una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos, valorando sus fortalezas y debilidades y respetando principios éticos en su uso.
- Promover la participación y el trabajo colaborativo, con el fin de resolver los diferentes retos empleando las TIC desde diversos puntos de vista de un modo eficiente, contribuyendo a reforzar destrezas necesarias en su progresión académica y finalmente en la empleabilidad del alumno.
- Utilización del iPad y gestión de contenidos conforme a sus requerimientos y recursos de que dispone el alumno:
 - Como herramienta de aprendizaje para la creación de contenidos implica saber cómo los contenidos digitales pueden realizarse en diversos formatos (texto, audio, vídeo, imágenes) así como identificar los programas/aplicaciones que mejor se adaptan al tipo de contenido que se quiere crear. Supone también la contribución al conocimiento de dominio público (wikis, foros públicos, revistas), teniendo en cuenta las normativas sobre los derechos de autor y las licencias de uso y publicación de la información.
 - Con seguridad implica conocer los distintos riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, lo que supone identificar los comportamientos adecuados en el ámbito digital para proteger la información, propia y de otras personas, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.
 - Conociendo qué recursos pueden compartirse públicamente y el valor que tienen, es decir, conocer de qué manera las tecnologías y los medios de comunicación pueden permitir diferentes formas de participación y colaboración para la creación de contenidos que

- produzcan un beneficio común. Reforzando el conocimiento de cuestiones éticas como la identidad digital y las normas de interacción digital.
- Orientación y refuerzo académico hacia el conocimiento científico mediante la experimentación con el uso de nuestras instalaciones en laboratorios. La experimentación surge al identificar problemas en campos como la biología, la física y la química, sumando cierta operativa matemática, aplicando métodos propios de la racionalidad científica y las destrezas tecnológicas que promueven aprendizajes como la iniciativa personal y la capacidad de planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades. Sus objetivos específicos se concretan en lo siguiente:
 - o Estimular como uno de los componentes esenciales de la actividad científica la capacidad de asombro y la admiración ante los hechos naturales contribuye y refuerza el sentido de la responsabilidad en relación a la conservación de los recursos naturales y a las cuestiones medioambientales y a la adopción de una actitud adecuada para lograr una vida física y mental saludable en un entorno natural y social.
 - o Establecer relaciones entre el conocimiento conceptual y el conocimiento procedimental.
 - o Desarrollo del pensamiento científico identificando preguntas, buscando soluciones ante posibles retos, indagando sobre los caminos posibles para la resolución de esos problemas, contrastando pareceres, diseñando pruebas y llegando a una conclusión o tomando decisiones basadas esas pruebas y argumentos:
 - Interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto desde el rigor, el respeto a los datos y la veracidad, la atención, disciplina, rigor, paciencia, limpieza, serenidad, atrevimiento, riesgo y responsabilidad.
 - Elaboración, interpretación y valoración de las conclusiones extraídas en situaciones donde la incertidumbre y los datos son fundamentales emitiendo juicios fundados si las soluciones son adecuadas y tienen sentido en la situación en que se presentan. El promover juicios críticos sobre los hechos científicos y tecnológicos contribuyen a capacitar para identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana –personal y social– análogamente a como se actúa frente a los retos y problemas propios de la actividades científicas y tecnológicas.
 - o Reforzar la adquisición de conocimientos y la contrastación de ideas para valorar los descubrimientos aplicados al bienestar social y a los efectos en la vida cotidiana, en la conservación de la naturaleza y en la facilitación del progreso personal y social
 - o Valorar el uso correcto del lenguaje científico tanto como medio para procurar el entendimiento, como en su expresión numérica, manejo de unidades, indicación de operaciones, toma de datos, elaboración de tablas y gráficos, interpretación de los mismos, secuenciación de la información, deducción de leyes y su formalización matemática.
 - Sumar a nuestro Proyecto Bilingüe propio, integrándose en lo que denominamos BES (sello de calidad Bilingual Excellent School) mediante el refuerzo y ampliación de objetivos curriculares como comprender y expresarse de manera apropiada, conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia, así como el patrimonio artístico y cultural. Para alcanzar esto es preciso contribuir a desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas. Desde los objetivos curriculares se refuerzan y amplían los aprendizajes hacia el respeto y el valorar las diferencias. Se busca que el alumno descubra el papel que posee la lengua

en nuestras vidas y que va desde ser una seña de identidad hasta ser instrumentos de comunicación socialmente activos. Nos permiten interactuar y nos ofrecen la posibilidad de llegar en un mundo globalizado, hasta el otro lado del planeta.

Esto se concretan en lo siguiente:

- Mantener y reforzar el respeto hacia el plurilingüismo y hacia el valor de las lenguas extendido hacia las culturas relacionadas con las mismas y hacia las identidades culturales ajenas. Integrar dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática.
- Reforzar el aprender a expresarse y a comprender la lengua inglesa en los contextos que se pueden encontrar los alumnos durante el desarrollo de su formación o su vida laboral. Se parte de la necesidad comunicativa para lograr que el alumno valore el uso de la lengua de manera apropiada y adecuada tanto a su desarrollo e intereses como a diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.
- Promover contextos donde exista la necesidad de expresarse en lengua inglesa mediante dinámicas en el aula u organizando salidas o posibles actividades en el centro. A partir de esas experiencias, como estrategia para comunicarse, se amplía el repertorio lingüístico individual.
- Profundizar en los elementos culturales de diferentes zonas con lengua inglesa:
 - Refuerza la sensibilización del alumno hacia la diversidad como fuente de enriquecimiento comprendiendo su cultura e historia.
 - Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.
- Fomentar a través de la lengua inglesa las diversas manifestaciones artísticas para despertar las posibles inquietudes hacia las mismas.
- Fomentar el trabajo en grupo.
- Fomentar un pensamiento crítico que parte del conocimiento y de la reflexión.
- A partir de sus experiencias, realiza transferencias entre distintas lenguas como estrategia para comunicarse y ampliar su repertorio lingüístico individual.

ACTIVIDADES DEL PROGRAMA EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Las actividades en las que se concreta el Programa Entusiasmar en la Etapa de Educación Secundaria Obligatoria son dinamizadas por docentes de las materias relacionadas. En el caso de las actividades de Time for english, además de los docentes, cuentan con la participación de los auxiliares de conversación nativos.

CURSO	ACTIVIDADES
1ºESO 2ºESO 3ºESO	<p>TIME FOR ENGLISH que forma parte del Proyecto Bilingüe propio-BES (sello de calidad Bilingual Excellent School). 3 HORAS/SEMANA</p> <p>TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC). 3 HORAS/SEMANA en 1ºESO y 1HORA/SEMANA en 2º y 3ºESO</p> <p>LABORATORIO DE CIENCIAS. 1 HORA/SEMANA</p>
4ºESO	<p>TIME FOR ENGLISH que forma parte del Proyecto Bilingüe propio-BES (sello de calidad Bilingual Excellent School). 5 HORAS/SEMANA</p>

TIME FOR ENGLISH

Desde el Programa Entusiasmar, se interviene en el Proyecto Bilingüe propio, permitiendo trabajar destrezas y actitudes desde contextos significativos como una entrevista de trabajo, hasta la literatura, la música u otras manifestaciones artísticas de la cultura anglosajona. Por todo esto, no sólo se centra en el conocimiento y manejo de la lengua inglesa, permite abordar los aprendizajes desde el arte, la cultura o los deportes para intentar despertar y mantener la inquietud hacia ellos. También mejora capacidades como la integración, la solidaridad, el pensamiento crítico y la capacidad de adaptación.

ACTIVIDADES TIME FOR ENGLISH

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de inglés como primera lengua extranjera:

Bloque 1 OPEN YOUR MIND: Acercamiento a los aspectos histórico-culturales y literarios en torno a la lengua inglesa.

Creamos los contextos para el uso de la lengua inglesa desde el arte, la cultura, la historia y la animación a la lectura.

Nos acercamos a los aspectos histórico-culturales y literarios en torno a la lengua inglesa.

Esto contribuye a sensibilizar al alumno hacia la lengua, no sólo como vehículo de comunicación del pensamiento concreto del día a día, sino de las emociones a través del arte. También permite conocer la cultura y emplearla para formarse una opinión y un pensamiento crítico.

Realización de mapas geográficos y políticos enlazados con el proyecto bicultural.

Realización una "webquest": búsqueda dirigida de información sobre países y contenidos literarios.

Lectura en clase de un clásico de la literatura anglosajona.

Realización de murales relacionados con la lectura. Keynotes sobre el autor y la lectura en sí.

Preparación y organización de un evento relacionado con el país seleccionado.

Exposiciones orales sobre la gastronomía, deportes, universidades de un país anglosajón.

Visionado de películas y documentales en VO con subtítulos en inglés para trabajar contenidos a posteriori.

Bloque 2 USE OF ENGLISH: Refuerzo de los contenidos curriculares desarrollados y trabajados en el aula.

Este uso concreto de la lengua inglesa trabaja aspectos del léxico y de la gramática, así como técnicas de examen que sirven de refuerzo/ampliación de contenidos curriculares desarrollados previamente en el aula. Se busca la adquisición de vocabulario y el interés por corregir errores gramaticales.

Simulacro de exámenes tipo Cambridge.

Realización de Kahoots y Socratives para repasar y afianzar contenidos.

Realización de fichas de ampliación de contenidos.

Actividades lúdicas: tabú, ahorcado, Time's up, Stop... para practicar el vocabulario aprendido.

Dictados y Spelling Tests para practicar la Ortografía.

Uso de material adicional que nos proporciona la editorial.

Flipped Classroom

Lyrics training. Escuchar canciones en inglés rellenando huecos.

Bloque 3 REAL ENGLISH: Desarrollo de habilidades de expresión y comprensión oral en contextos de la vida cotidiana de los países de habla inglesa. (escuchar la radio, ver el telediario, leer el periódico, reservar unas vacaciones, realizar gestiones por teléfono, role-plays, pronunciación, entonación...)

Estas actividades generan contextos de la vida cotidiana donde se desarrollan habilidades de expresión y comprensión oral como escuchar la radio, ver el telediario, leer el periódico, reservar unas vacaciones, realizar gestiones por teléfono, role-plays, pronunciación, entonación, etcétera.

Se refuerza el trabajo en equipo y permite el desarrollo social generando en el alumno una visión global de su posible desarrollo personal, es decir, el alumno comprende que su posible desarrollo puede ir más allá del ámbito local y puede interactuar con cualquier lugar del mundo (una pequeña empresa o cualquier proyecto ya no se tiene porque conformarse con actuar sobre su municipio o ciudad, sino que puede desarrollarse en un ámbito internacional).

Actividades de Role-play donde el alumno interpreta diferentes situaciones.

Visionado de noticias en inglés.

Lectura de revistas y periódicos originales: "I Love English" disponible en la biblioteca.

Penpals. Mantener correspondencia con alumnos de otros países.

Conferencias vía Skype con otros colegios.

Charlas por ponentes nativos (medio ambiente, cine...)

Preparación de obras de teatro y musicales en inglés.

Realización de vídeos y/o exposiciones orales en inglés para practicar el

‘Public Speaking’.

Participación en campañas solidarias reales de países anglosajones (Christmas Jumper Day by Save the Children)

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN (TIC).

Se desarrolla en 1º de ESO, curso en el que los alumnos comienzan a utilizar en nuestro centro el iPad con la fórmula *one to one*.

TIC pretende enseñar al alumno las aplicaciones, funcionalidad y posibilidades del iPad como herramienta educativa en aplicación de nuestro modelo educativo dado que durante toda su Etapa de Educación Secundaria intercambiarán información,

En este entorno de aprendizaje se fomenta el trabajo en equipo, la competencia de aprender a aprender, la comunicación lingüística y la iniciativa personal para resolver problemas reales a través del uso de robots y kit de montaje.

También se busca que los alumnos entiendan la tecnología y su funcionamiento a través de máquinas complejas como los robots, y no sean unos meros consumidores de tecnología, sino que sean capaces de crear tecnología.

ACTIVIDADES TIC EN 1ºESO

Las siguientes actividades se desarrollan complementando en el aula la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos:

Uso del Drive: creación de carpetas, formato de carpetas, compartir carpetas (editor, lector), orden de los documentos en la nube.

Manejo de APPs básicas: Notability, KeyNote, Numbers o Pages se usan para la creación de contenidos en diferentes formatos dependiendo de su finalidad o naturaleza (presentaciones, recursos multimedia, infografías, etc).
Uso de los programas/aplicaciones acordes al tipo de contenido que se quiere crear.

Compartir y exportar documentos en el formato adecuado.

Manejo de la plataforma de aprendizaje de Alexia Classroom (moodle) para la presentación de tareas: Presentación de documentos en tiempo y forma adecuada.

Manejo de la cuenta corporativa Gmail de la que dispone el alumno para el intercambio de información y contenidos con el profesor y con sus compañeros: Uso adecuado de los tiempos de respuesta y de la redacción conforme a las exigencias del contexto académico. Manejar la comunicación mediante los recursos digitales conforme al contexto y a los destinatarios.

Practicar la atención a las instrucciones que se trasladan al alumno a través de la plataforma de aprendizaje de Alexia Classroom (moodle): Organizar, presentar y gestionar información y contenidos.

Intercambio de información entre alumnos y docentes mediante la plataforma de aprendizaje de Alexia Classroom (moodle).

Manejo de hojas de cálculo (Google workespace).

Manejo de herramientas online: Canva, Genially.

Programación por bloques: Scratch Jr

Búsquedas en internet respetando los derechos de uso, conforme a las normas sobre los derechos de autor y licencias de uso y publicación de la información, empleando trucos en los motores de búsqueda, reforzando los

conocimientos básicos en el análisis e interpretación de la información que se obtiene.

Refuerzo de aprendizajes sobre seguridad en internet: conocimiento de los diferentes riesgos asociados al uso de las tecnologías y de recursos online y las estrategias actuales para evitarlos, así como conocer los aspectos adictivos de las tecnologías.

Manejo de fuentes de información fiable en la web: realización de búsquedas para poner en práctica el cotejo y evaluación de contenidos. Valorar la fiabilidad mediante una selección apropiada.

Uso de herramientas digitales que permiten el trabajo colaborativo: utilizar herramientas digitales para diferentes formas de participación en la creación de contenidos como producto común atendiendo y reforzando el conocimiento de cuestiones éticas como la identidad digital y las normas de interacción digital

LABORATORIO DE CIENCIAS

Se desarrolla de 1º a 3º ESO.

El laboratorio de ciencias y desarrollo matemático pretende despertar las inquietudes y responder a la curiosidad de los alumnos con experiencias de aprendizaje relativas a las áreas de ciencias experimentales de una forma práctica, aplicando a situaciones reales y casos prácticos los conocimientos curriculares del aula.

Se concreta en actividades encaminadas a despertar la curiosidad, creatividad y capacidad de análisis de los alumnos.

Debemos intentar desarrollar el interés por las disciplinas científicas desde un punto de vista más lúdico y práctico, así como contribuir a difundir el espíritu del método científico como uno de los pilares básicos de la educación integral de la persona.

En este entorno de aprendizaje, donde se fomenta el trabajo en equipo, el alumno desarrolla la competencia personal, social y de aprender a aprender, así como la competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (competencia STEM por sus siglas en inglés).

ACTIVIDADES LABORATORIO DE CIENCIAS EN 1ºESO

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de biología:

Explicación de las normas de seguridad para trabajar en un laboratorio.

Reconocimiento de rocas y minerales a través de la elaboración de una guía digital.

Manejo de claves dicotómicas para clasificar los distintos seres vivos.

Explicación y manejo de la lupa binocular y del microscopio.

Elaboración y observación de distintas preparaciones microscópicas.

Observación de distintos protozoos al microscopio.

Disecciones de distintos animales como sardina, volador...

Estudio de las partes de una flor previa disección y prensado de la misma.

Además, se participará en distintas actividades del huerto escolar a lo largo del curso.

Elaboración glosario de términos científicos en inglés.

Concurso Spelling Bee.

Maqueta de células.

Relaciones tróficas en un ecosistema.

Taller de invertebrados, visu y aprendizaje y servicio.

Detección del almidón.

ACTIVIDADES DEL LABORATORIO DE CIENCIAS EN 2ºESO

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a la asignatura de física y química:

- Explicación de las normas de seguridad para trabajar en un laboratorio.
- Experimentos sobre la presión atmosférica.
- Construcción de una depuradora de agua.
- Elaboración glosario de términos científicos en inglés.
- Uso de la calculadora.
- Reconocimiento del material que se maneja en el laboratorio.
- Aplicación del método científico a partir de un experimento.
- Estudio de distintos tipos de mezclas.
- Manejo de distintos métodos de separaciones de mezclas (filtración, decantación, imantación, cromatografía, destilación).
- Medidas de volúmenes, medida de la masa de distintos cuerpos utilizando la balanza.
- Cálculo de densidades de distintos cuerpos.
- Estudio de distintas reacciones químicas.
- Cromatografía
- Bingo tabla periódica.
- Fabricación de un densímetro casero.
- Dominó formulación.
- Práctica movimiento velocidad.
- Realización de maquetas de distintos modelos atómicos, construcción de distintas moléculas.
- Escenificación del “baile de las partículas” para representar los cambios de estado.
- Participación en distintas actividades del huerto escolar a lo largo del curso.

ACTIVIDADES DEL LABORATORIO DE CIENCIAS EN 3ºESO:

Las siguientes actividades se desarrollan vinculadas a las asignaturas de biología y de física y química:

- Explicación de las normas de seguridad para trabajar en un laboratorio.
- Preparación y observación de las células de la mucosa bucal.
- Elaboración de una guía digital de tejidos humanos.
- Observación de preparaciones microscópicas de tejidos humanos.
- Análisis de las etiquetas de los alimentos.
- Digestión del almidón en la boca.
- Determinación de féculas en distintos tipos de alimentos.
- Disección de distintos órganos (pulmón, corazón, riñón).
- Separación de distintos tipos de mezclas.
- Uso de la calculadora científica.
- Fuerza y movimiento.
- Presión: “El Faquir”.
- Leyes de Newton.
- Trabajamos la tabla periódica.

METODOLOGÍA

Nuestra metodología incluye principios seguidos en las áreas curriculares ya que refuerza el proceso de enseñanza–aprendizaje desde situaciones de aprendizaje que ofrecen al alumno experiencias activas que fomenten su curiosidad, partiendo de contextos significativos, además de intentar recurrir a espacios en su realización, diferentes a los utilizados en las materias académicas. Los criterios de esta metodología son:

1. Enfoque metodológico integrador, que propicie la utilización de unos métodos u otros en función de las necesidades de la diversidad del alumnado.
2. Enseñanza comprensiva no segregadora, que garantice unos contenidos mínimos comunes para todo el alumnado.
3. Potenciamos el aprendizaje significativo.
4. Utilizamos métodos diversos: de carácter inductivo y deductivo.
5. Hacemos uso de una metodología participativa, del aprendizaje entre iguales.
6. Es una metodología activa: fomentamos en el alumno la curiosidad hacia el aprendizaje, una actitud crítica e investigadora que, mediante la comunicación y el trabajo, se convierta en la base de su formación y de la adquisición de los aprendizajes.
7. Aplicamos una enseñanza individualizada, que tenga en cuenta los distintos ritmos de aprendizaje, haciendo uso de diferentes técnicas de trabajo y recursos didácticos variados.

EVALUACIÓN

El Programa Entusiasmar es evaluado mediante sistemas que permiten objetivizar a los docentes la observación directa del trabajo de nuestros alumnos. Los resultados de esta evaluación se trasladan a las familias en los informes de aprendizaje trimestrales junto con la información sobre la evaluación de las áreas y materias curriculares. En la Etapa de Educación Primaria y de Educación Secundaria Obligatoria, se incluye esta información asociada a la competencia correspondiente o a la materia reforzada o ampliada, respectivamente.

HISTORIAL

Nº ED.	FECHA	CAMBIOS
01	Septiembre 2016	Objetivos Microsoft ITA, adaptación al Proyecto Bicultural.
02	Septiembre 2017	Actualización actividades del Programa.
03	Septiembre 2018	Actualización actividades del Programa.
04	Septiembre 2019	Actualización actividades del Programa.
05	Septiembre 2020	Actualización actividades del Programa: Ampliación lengua latina Bloque 1.
06	Septiembre 2021	Actualización actividades del Programa.

07	Septiembre 2022	Actualización actividades del Programa.
08	Septiembre 2023	Actualización actividades del Programa.
09	Noviembre 2024	Actualización objetivos, objetivos específicos y evaluación.

<p>PREPARADO: Claustro docente Jefaturas</p> <p>APROBADO: Equipo Directivo</p> <p>REVISORES: Dirección</p>
--

FIN DEL PROCEDIMIENTO