

Cega PRIM-ROBOT

Lenguajes para la inclusión



PROYECTO DE AUTONOMÍA CEIP PINARES DEL CEGA

Según la ORDEN EDU/418/2023 de 22 de marzo, por la que se modifica la Orden EDU/1075/2016 de 19 de diciembre, por la que se regulan los proyectos de autonomía en los centros docentes sostenidos con fondos públicos de la Comunidad de Castilla y León.



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO
2. FINALIDAD Y OBJETIVOS DEL PROYECTO
3. MARCO TEMPORAL Y CURSOS ACADÉMICOS EN LOS QUE SE DESARROLLARÁ
4. MEDIDAS PROPUESTAS EN EL USO DE LAS COMPETENCIAS DE AUTONOMÍA PEDAGÓGICA Y ORGANIZATIVA
5. RELACIÓN DE RECURSOS DISPONIBLES Y DESTINADOS AL PROYECTO
6. MEDIDAS ESPECÍFICAS DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO VINCULADAS AL PROYECTO
7. PROCEDIMIENTO PARA INFORMAR DEL DESARROLLO Y RESULTADOS DEL PROYECTOS
8. PROCEDIMIENTO PARA EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO
9. ANEXO: PROPUESTA CURRICULAR



1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Contexto y organización

El CEIP Pinares del Cega se ubica en la localidad de Viana de Cega, un pueblo situado al Suroeste de la ciudad de Valladolid, a 15 km, enclavado en plena Tierra de Pinares y bañado por el río Cega.

Su economía depende mucho de las actividades económicas desarrolladas tanto en la Capital (Valladolid) como en otras localidades cercanas como Boecillo (Parque Tecnológico). El nivel socioeconómico de las familias es medio. Hay un índice alto de padres/madres con estudios medios o superiores.

Los espacios del centro se ubican en un edificio moderno con dos plantas. Consta de 9 unidades, 3 de infantil y 6 de primaria con una matrícula de 110 alumnos en el curso actual.

Además, de las aulas para infantil y primaria, el centro dispone de otros espacios y recursos: Biblioteca, aula multiusos grande, aula multiusos pequeña, gimnasio, aula de PT, aula de AL, aula de música, aula de informática, aula de estimulación, sala de profesores y comedor, patio con gran espacio con pista deportiva, una zona con tobogán multi-juegos y otra cercana a las aulas de infantil con areneros.

El centro también oferta servicio de comedor y madrugadores. Y existen actividades extraescolares que se realizan en horario de tarde.

Principios educativos

Estos son los principios vigentes en el Proyecto Educativo del Centro que rigen todas nuestras actuaciones educativas:

1. Se fomentará la **inclusión** de nuestro centro en el medio y en la realidad en que está inmerso.
2. Nuestro centro creará un **clima acogedor** y confortable tanto en sus aspectos físicos e interpersonales.
3. Nuestro centro será **sensible a los intereses y necesidades** de sus miembros.
4. Se fomentará el tratamiento de la **individualidad** como la mejor manera de conseguir que cada alumno/a lleve el ritmo que sus condiciones le permitan respetando la diversidad.
5. Se potenciará la **participación activa y democrática** de todos los miembros de la comunidad educativa.
6. Se fomentará **una formación íntegra** desde los puntos de vista intelectual, físico y afectivo-social.



7. El centro será capaz de crear el marco adecuado para la **evaluación de la enseñanza** y del aprendizaje.

Antecedentes pedagógicos y formativos

El centro ha tenido el Proyecto de autonomía CEGA PRIMROBOT desde hace seis cursos, y en la evaluación de este proyecto se considera que los aspectos trabajados afectan muy positivamente al desarrollo de las competencias del alumnado, así como repercute efectivamente en sus calificaciones.

En el **área de Inglés** se han realizado grupos flexibles en todos los cursos de primaria durante una sesión de inglés, para trabajar específicamente la expresión oral en este idioma.

Respecto a la **Tecnología, Informática, Programación y Robótica** se vienen trabajando unos contenidos específicos, secuenciados y adaptados a los conocimientos de cada grupo de primaria, potenciando el razonamiento lógico y el pensamiento computacional como una secuencia de pasos ordenados. Se ajusta cada curso el horario de dos o tres profesores del centro, para que en todos los grupos exista una sesión de desdoble TIC/PROBOT, excepto en aquellos grupos donde el número de alumnos es menor y no es necesario dicho desdoble.

Así, la clase se divide en dos grupos (por eso la denominación de desdoble), uno de ellos queda en el aula con el tutor/a realizando las actividades correspondientes al área que corresponda en el horario (lengua, matemáticas, ciencias sociales o ciencias naturales) y el otro grupo se desplaza al aula de informática para realizar actividades relacionadas con Tecnología, Programación y Robótica (por eso la denominación de TIC/PROBOT).

También se ha intentado retomar la sesión de **Educación Artística en Educación Infantil**, que ya se venía realizando antes de la pandemia, pero por razones diversas se tuvo que suspender y se espera poder retomarla para el próximo curso. Aunque no existe como tal un área en infantil, podría enmarcarse en Comunicación y Representación de la Realidad.

Y, finalmente, nuestra actividad de centro, la **radio escolar “Voces del Cega”**. Se inició hace desde que se estrenó este edificio al contar con equipo de megafonía. Posteriormente se realizó dentro del Plan de Formación de Centro, actividades de formación para realizar la radio.

Actualmente se está emitiendo el programa una vez a la semana, los viernes antes de la salida al recreo y son los alumnos/as de los últimos cursos quienes elaboran el guion de cada programa considerando las intervenciones del resto del centro. Desde su inicio se sigue participando activamente en la Red de Radios Escolares, acudiendo a los encuentros que se celebran con motivo del día de la radio y participando en las actividades formativas del grupo de trabajo de profesores de la Red.



Los **antecedentes formativos** también se remontan a cursos anteriores, desde el curso 2105/16 se desarrolla Plan de formación en Centros, plan que se va renovando cuando corresponde. El actual tiene dos propuestas de itinerarios formativos uno en Tecnología y otro en Metodología Activas. Este curso hay que renovarlo ajustando de nuevo la formación en el centro a las características propias del proyecto y a las necesidades del profesorado.

Se ha participado, tanto como centro como de forma personal en distintas actividades de innovación educativa como Ingenia, IA, Formapps, CREA, Observación Acción...

Resultados de la evaluación externa

La última evaluación externa realizada fue el curso pasado al participar en la evaluación SELFIE con una valoración general de NOTABLE.

También se realizó la evaluación CodiceTIC, con ella se consiguió para el centro el nivel TIC 5 de Excelencia.

2. FINALIDAD Y OBJETIVOS

Finalidad

La finalidad de este Proyecto de Autonomía se ajusta al Artículo 2 de la ORDEN EDU/418/2023 de 22 de marzo: personalizar y adaptar la acción educativa al contexto educativo, para mejorar los procesos de enseñanza, la inclusión educativa, la convivencia escolar, los aprendizajes del alumnado y programar una oferta educativa, favoreciendo al máximo el desarrollo de todo el alumnado.

Además, se consolida el trabajo que se viene realizando en el centro desde hace varios cursos, se aprovecha de forma muy beneficiosa para el centro el horario del profesorado y se potencia la mejora de los resultados del alumnado mediante actividades que tienen una motivación adicional en su proceso de aprendizaje.

El desarrollo de este Proyecto de Autonomía se engloba en su totalidad en el área de lenguaje, por eso el subtítulo de **Lenguajes para la inclusión**, pues se están tratando diferentes tipos de lenguaje y formas de expresión y comunicación: en el área de inglés, en la expresión oral a través de la radio escolar, el área de artística, con la estimulación del lenguaje y aspectos secuenciados de Tecnología, Programación y Robótica.

La finalidad principal es potenciar la comunicación a través de cualquier lenguaje, pues a través de todos ellos, el alumnado puede expresarse y desarrollar sus capacidades y competencias.

La finalidad del proyecto está ligada a las **Competencias** que tiene que desarrollar los alumnos/as a lo largo de etapa escolar.



La finalidad principal y su relación con las Competencias se concretan en:

1. Implantar métodos pedagógicos y estrategias didácticas referidas a los elementos del currículo: expresión oral en las “Voces del Cega” y Programación y Robótica.
2. Potenciar el desarrollo de las Competencias a través de esos métodos y estrategias didácticas.
3. Configurar una nueva distribución horaria de atención por parte del profesorado en grupos flexibles y ampliación horaria para el área de inglés y Tecnología, Programación y Robótica.
4. Incluir la educación artística en educación infantil, impartida por un especialista.
5. Mejorar los resultados de los aprendizajes, mediante la flexibilización del proceso de aprendizaje en grupos más reducidos.

Objetivos

1. Propiciar la mejora de la competencia digital, así como la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología del alumnado, organizando el horario del aula de informática y robótica, y disponiendo de una sesión en cada grupo con profesor con formación adecuada para el desarrollo de las actividades TIC, programación y robótica.
2. Mejorar la competencia lingüística de los alumnos/as en inglés mediante un grupo flexible, en una sesión semanal en primaria. Reforzar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje de inglés en todos los cursos.
3. Favorecer la competencia lingüística, concretamente la expresión oral, de los alumnos/as mediante la emisión semanal del programa de radio escolar “Las Voces del Cega”. Del mismo modo se desarrolla el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ya que es el alumnado, con ayuda del coordinador de radio, quien desarrolla y gestiona los guiones.
4. Favorecer el desarrollo de la expresión artística desde educación infantil.
5. Estimular el lenguaje oral en educación infantil, potenciando la colocación adecuada de la boca en la producción de los fonemas.
6. Mejorar los resultados de los aprendizajes en todas las áreas del currículo.



3. MARCO TEMPORAL Y CURSOS ACADÉMICOS EN LOS QUE SE DESARROLLARÁ

Este Proyecto de Autonomía sería válido, según normativa para su desarrollo durante los cuatro próximos cursos escolares, desde el curso 2023/24 hasta el 2027/28. Hay que tener en cuenta que si se produce un cambio en la Dirección del centro, quien ocupe el cargo tendrá que analizar la continuidad del Proyecto.

El carácter general de la propuesta de este Proyecto de Autonomía se hace extensivo a todos los grupos que existen actualmente en el centro, tanto para primaria como infantil, según se recoge en la normativa correspondiente.

4. MEDIDAS PROPUESTAS EN EL USO DE LAS COMPETENCIAS DE AUTONOMÍA PEDAGÓGICA Y ORGANIZATIVA

La organización del proyecto de autonomía en el CEIP Pinares del Cega es completamente viable, puesto que ya se viene realizando desde cursos anteriores. Es necesario destacar que la propuesta de los desdobles de inglés sólo es posible con dos especialistas de inglés en el centro, y más considerando que una de las profesoras es actualmente la secretaria del centro. La nueva propuesta para infantil se realizará siempre que sea posible con el horario del profesorado especialista cuando se cubran el resto de las necesidades horarias de las tutorías.

Las medidas propuestas se exponen a continuación según el articulado de la orden EDU/418/2023:

MEDIDA 1

Artículo 6: Autonomía de organización. Educación infantil

Los centros educativos, en el uso de sus competencias de autonomía de organización, podrán establecer modelos organizativos dirigidos a crear nuevas figuras de asignación de tareas al profesorado.

Como continua en el Anexo I de dicha normativa:

- Se podrán crear nuevas figuras organizativas adaptadas a necesidades concretas del centro.
- Se formularán criterios de asignación de las tareas concretas al profesorado en el marco de sus obligaciones profesionales

Esta medida tendrá la siguiente organización referida a la educación artística.



El objetivo del centro es volver a incluir una hora semanal de Educación Artística en la etapa de E. Infantil. Estas sesiones se habían visto afectadas por la pandemia y el trato específico para las aulas de infantil. Incluye, como se refiere en la propuesta pedagógica, actividades diversas de danza, música, teatro, actividades performativas.... Este tiempo se organizará en dos sesiones de media hora en 1º y 2º de infantil y una sesión de una hora en 3º de infantil. Así se genera la figura del profesor/a de artística en educación infantil, con esta tarea concreta. Todos esos períodos se asignarán al Área de Comunicación y Representación de la realidad.

MEDIDA 2

Artículo 8. Autonomía pedagógica. Educación primaria.

a) Organizar al alumnado en grupos flexibles de apoyo o profundización, o en grupos flexibles de convivencia, garantizando el principio de inclusión.

Esta medida se organiza en el Área de Inglés, en educación primaria. No supone ninguna modificación del horario del alumnado. En uno de los períodos lectivos semanales de Inglés figura un desdoble. En esa sesión de trabajo el aula se desdobra con dos profesores, uno se queda en el aula y continua la propuesta curricular, y el otro sale a otro espacio del centro (biblioteca, usos múltiples, aula de música), trabajando los mismos contenidos, pero potenciando la expresión oral, y según la propuesta curricular incluida en el Proyecto de Autonomía, que se ajusta completamente a los contenidos del área.

No sería necesario incrementar recursos humanos, puesto que, en el centro, en plantilla, hay dos profesores especialistas en el inglés, además varios tutores de primaria tienen la habilitación para impartir esta área, siempre y cuando se mantenga la plantilla actual de profesorado y ningún profesor del centro sea desplazado.

MEDIDA 3

Artículo 7. Autonomía pedagógica. Educación infantil y primaria

Impartir un área de profundización, conforme el artículo 15.3.b) del Decreto 38/2022, de 29 de septiembre.

Esta medida, el Taller de **Tecnología, Informática, Programación y Robótica**, TIC/PROBOT en adelante, consiste en la profundización de las áreas del currículo a través de las TIC. Tiene su fundamentación por ser una tarea que se realiza integrada en todas las áreas, para potenciar las carencias tecnológicas que se han observado tras la pandemia y ayuda a mejorar la inclusión de todo el alumnado y superar una posible brecha digital.

En una sesión semanal por curso de Educación Primaria, el grupo se dividirá en dos partes (salvo que el número de alumnos sea escaso). Una parte permanecerá con el tutor/a impartiendo el Área que le corresponda, si bien se escogerá preferiblemente Ciencias



Naturales o Matemáticas. La otra mitad del grupo, que hace el desdoble TIC/PROBOT, se desplaza al aula de informática, trabajando la propuesta curricular definida con anterioridad.

Son tres profesores del centro los que tienen repartidos los diferentes cursos, uno por ciclo de Educación Primaria. De esta forma cuando se organiza el horario a principio de curso, se busca un período lectivo donde el tutor esté en clase, y el profesor asignado para dicho curso, tenga opción a ir a esa aula. Figuran dos profesores en el mismo período lectivo que serán preferentemente en las áreas de Ciencias Naturales. Nunca en otras áreas impartidas por profesores especialistas.

Si la sesión semanal TIC/PROBOT es de una hora, los dos grupos de alumnos acuden al aula de informática, primero un grupo media hora, después el otro la segunda media hora. Si la sesión es de 45 min (después del patio), la rotación de grupo se realiza quincenalmente.

Se adjunta en el punto 9 el currículo del taller de Tecnología, Informática, Programación y Robótica. **Este curso se ha incorporado en el horario general, una hora de informática / robótica obligatoria para todo el alumnado, a cargo de un solo profesor encargado de la misma.**

MEDIDA 4

Artículo 8. Autonomía de organización. Educación infantil y primaria

b) Establecer modelos organizativos dirigidos a crear nuevas figuras de asignación de tareas al profesorado.

Esta medida se refiere a la propuesta de la radio escolar con la figura de **Coordinador de Radio Escolar**, para que se pueda organizar de forma más eficaz el trabajo con esta herramienta didáctica.

Desde hace varios cursos el CEIP “Pinares del Cega” emite semanalmente los viernes el programa las “Voces del Cega”, Cuando empieza la emisión, los alumnos/as permanecen en sus aulas según la actividad que tengan en ese momento desde donde siguen el programa suspendiendo de forma temporal la actividad que se esté realizando, excepto los que participan en el programa de radio del día que bajan a la zona de megafonía 5 minutos antes para ultimar los detalles de la emisión.



5. RELACIÓN DE RECURSOS DISPONIBLES Y DESTINADOS AL PROYECTO

Recursos humanos: Actualmente el centro dispone de los recursos humanos necesarios para poder llevar a cabo el Proyecto de Autonomía: dos profesores especialistas en inglés con plaza definitiva en el centro, dos profesoras de primaria con habilitación de inglés para realizar los desdobles cuando así se requiera.

Recursos materiales: El centro dispone de los recursos materiales necesarios para poder poner en práctica el Proyecto de Autonomía: aulas suficientes para los desdobles de inglés, aula de música, equipamiento TIC, equipo de megafonía, mesa de sonido, equipo informático para la emisión de los programas de radio, etc.

6. MEDIDAS ESPECÍFICAS DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO VINCULADAS AL PROYECTO

Desde cursos anteriores el Plan de Formación en Centros (PFC) viene centrándose en las competencias de profesorado para trabajar de forma más efectiva en el aula, con una participación del 95% del profesorado. Así se puede comprobar que el itinerario formativo del centro lleva trabajándose en el centro desde cursos anteriores.

Se termina este curso un PFC de dos cursos, con dos itinerarios, uno de matemáticas manipulativas y otro de recursos digitales para el aula. Este curso se plantea presentar un nuevo PFC centrado en la competencia digital del profesorado.

Toda la información actual: detección de necesidades, proceso, evaluación... Se encuentra recogida en el Plan de Formación del Centro.

7. PROCEDIMIENTO PARA INFORMAR DEL DESARROLLO Y RESULTADOS DEL PROYECTOS

Para el buen funcionamiento del Proyecto es fundamental informar del inicio, del proceso y de los resultados que se consiguen, de forma que toda la Comunidad educativa sea participe.

La fase de **información inicial** ya tiene su proceso, puesto que las actividades que se realizan no son nuevas; llevan realizándose desde cursos anteriores, y todas las familias están informadas desde las reuniones generales de tutorías. Además, figura como objetivo general de la PGA y ya está informado en el Consejo Escolar.



Para la **información del proceso** y de los **resultados** se seguirán los cauces informativos que se utilizan habitualmente en el centro: Reuniones de padres, reuniones de Consejo Escolar, Reuniones del Claustro de profesores, sesiones de evaluación, página web y App del centro.

8. PROCEDIMIENTO PARA EL SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

Seguimiento del Proyecto de Autonomía

La puesta en marcha se realizará en septiembre de 2023, manteniendo la organización horaria de profesorado y alumnado planteada, organizando y modificando cuando sea necesario, la propuesta didáctica en las programaciones de aula correspondientes.

En las sesiones de evaluación de primaria se valorará el desarrollo, organización, dificultades, programaciones... con todos los profesores implicados. Esta valoración quedará registrada en las actas de evaluación, con reseña específica al Proyecto de Autonomía.

Evaluación del Proyecto de Autonomía

Los indicadores de evaluación están referidos a la situación de partida y evolución posterior, en relación con:

- Los objetivos planteados en el proyecto y la influencia en la mejora del aprendizaje del alumnado.
- La adecuación de las necesidades horarias.
- El nivel de satisfacción de la comunidad educativa.

Para conocer el nivel de satisfacción de las familias, se necesitará un instrumento específico que será un **cuestionario** para realizar a través de la página web del cole, con los siguientes ítems:

1. ¿Le parece adecuado el horario de inglés, con desdobles para la expresión oral en este idioma?
2. La radio escolar, ¿considera que es una herramienta positiva para mejora de la expresión oral y para el desarrollo de sus hijos/as?
3. ¿Considera suficiente el tiempo dedicado a las actividades de refuerzo TIC?
4. Indique las observaciones que considere oportunas respecto a las cuestiones anteriores.

Esta evaluación se recogerá como Anexo en la memoria de final de curso, con reflejo específico de los indicadores, con recogida de información en el cuadro que figura a continuación.



OBJETIVOS	DESARROLLO	ADECUACIÓN HORARIA	PROPUESTA DE MEJORA/ CONTINUIDAD
Propiciar la mejora de la competencia digital , así como la competencia matemática y la competencia básica en ciencia y tecnología del alumnado, organizando el horario de las aulas de informática, y disponiendo de una sesión en cada grupo con profesor de apoyo para el desarrollo de las actividades TIC,			
Mejorar la competencia lingüística de los alumnos/as en inglés mediante el desdoble en una sesión semanal en primaria y ampliando el número de sesiones (3 sesiones de media hora) en educación infantil. Reforzar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje de inglés en todos los cursos.			
Favorecer la competencia lingüística , concretamente la expresión oral, de los alumnos/as mediante la emisión semanal del programa de radio escolar "Las Voces del Cega". Del mismo modo se desarrolla el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ya que es el alumnado, con ayuda del coordinador de radio, quien desarrolla y gestiona los guiones.			
Favorecer el desarrollo de la expresión artística desde educación infantil			
Estimular el lenguaje oral en educación infantil, potenciando la colocación adecuada de la boca en la producción de los fonemas			



Mejorar los resultados de los aprendizajes en todas las áreas del currículo.			
------------------------------------------------------------------------------	--	--	--

9. CURRÍCULO DEL TALLER DE TECNOLOGÍA INFORMÁTICA, PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA.

La incorporación activa de las nuevas tecnologías proporciona entusiasmo y enriquece la propia labor educativa. Se atiende a las demandas sociales, para capacitar a nuestros alumnos/as ante la importancia de formarse en el pensamiento computacional y en el manejo de diversas herramientas tecnológicas. Además, es una herramienta adecuada para el conocimiento y la comprensión de diferentes áreas que promueve la resolución de problemas y tareas.

Contribución a los objetivos de etapa

El área de profundización permite desarrollar en el alumnado las capacidades necesarias para el desarrollo de todos los objetivos de la etapa, especialmente aquellas que indiquen en desarrollo de hábitos de trabajo, adquisición de habilidades para la resolución de conflictos, desarrollar las competencias tecnológicas básicas...

Se trata de desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran, así como de utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Contribución a las competencias clave

Este taller de profundización contribuye a la adquisición de las distintas competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística: el alumno deberá realizar la presentación de una idea o proyecto de forma oral o escrita, utilizando vocabulario técnico, expresando las ideas con claridad, rigor, eficacia y coherencia.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería: Es la más ligada a este taller de profundización, tanto porque se usan como lenguaje (científico, matemático, robótica, informática), como herramientas de trabajo.
- Competencia digital: el uso de ordenadores y el uso de la programación y robots potencia el tratamiento: búsqueda de información digital, principales aplicaciones informáticas, procesar esa información y crear contenidos.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: El alumnado ha de ser capaz de buscar, desarrollar y encontrar su propia solución, en colaboración con el resto de los miembros de su grupo, lo que favorece la resolución de conflictos.



- Competencia ciudadana: se pretenden plantear dilemas y soluciones que sean respetuosos con el medio ambiente y fomenten la colaboración y el respeto mutuo.
- Competencia emprendedora: el alumnado deberá elegir entre varias opciones el dilema que pretende resolver y presentar la solución al resto de sus compañeros.

Competencias específicas:

1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura.
2. Abordar problemas tecnológicos con autonomía y trabajando de forma cooperativa y colaborativa.
3. Fabricar o simular soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades.
4. Intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, valorando la utilidad de las herramientas digitales para comunicar y difundir información y propuestas.
5. Utilizar aplicaciones informáticas para crear soluciones a problemas concretos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.
6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje.
7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible.

Criterios de evaluación

1. Enseñar a los alumnos, de acuerdo con su nivel a utilizar la página web de educacyl de forma autónoma. Con entrada con usuario y contraseña, uso del correo electrónico para responder a determinadas actividades.
2. Entrada autónoma en el aula virtual.
3. Profundización en el uso de Word, para elaboración de diversas propuestas de trabajo.
4. Autonomía para entrar en Teams y realizar una tarea asignada por el profesor.
5. Utilizar las herramientas básicas de ofimática para elaborar productos adecuados a su nivel.
6. Formular problemas que puedan resolverse con el uso del ordenador
7. Organizar y analizar lógicamente la información.
8. Ir dando los primeros pasos de exploración y experimentación en Scratch.



9. Realizar proyectos sencillos, adecuados a su nivel, elaborados a partir de sus intereses.
10. Llevar a cabo los primeros pasos de exploración y experimentación con Tinkercad.
11. Intentar diseñar una pieza en 3D, previamente habiendo realizado un prototipo en papel o/y plastilina.
12. Elaborar proyectos con Tinkercad.
13. Intentar diseñar una pieza en 3D, de personajes propios de videojuegos Minecraft, Mario Bros.
14. Realizar proyectos STEAM mediante la introducción de la programación, la robótica y la inteligencia artificial.
15. Conocer los hechos más destacados de la historia de la robótica y ser capaz de clasificar los robots.

Objetivos

1. Fomentar la autonomía.
2. Potenciar la competencia digital.
3. Promover la capacidad de resolver problemas: razonamiento lógico, razonamiento analítico y pensamiento crítico
4. Involucrar directamente al alumno en su propio aprendizaje y mejorar los resultados de dichos aprendizajes.
5. Potenciar diversas habilidades relacionadas con la programación y la Robótica.
6. Concentrar, crear, organizar y tomar decisiones, y experimentación e investigación.
7. Integrar conocimientos y áreas que normalmente van aisladas, geometría, matemáticas, idiomas...



Mapa de relaciones competenciales.

	CCL					CP			STEM					CD					CPSAA					CC				CE			CCEC			
	CCL1	CCL2	CCL3	CCL4	CCL5	CP1	CP2	CP3	STEM1	STEM2	STEM3	STEM4	STEM5	CD1	CD2	CD3	CD4	CD5	CPSAA1	CPSAA2	CPSAA3	CPSAA4	CPSAA5	CC1	CC2	CC3	CC4	CE1	CE2	CE3	CCEC1	CCEC2	CCEC3	CCEC4
Competencia Específica 1	✓	✓	✓							✓				✓	✓		✓				✓						✓							
Competencia Específica 2	✓		✓		✓				✓		✓				✓	✓				✓	✓	✓	✓				✓		✓					
Competencia Específica 3										✓	✓		✓				✓	✓	✓	✓								✓		✓		✓	✓	
Competencia Específica 4	✓				✓							✓		✓	✓											✓					✓	✓		
Competencia Específica 5		✓				✓			✓		✓			✓	✓		✓	✓			✓	✓					✓		✓					
Competencia Específica 6						✓			✓			✓		✓	✓		✓	✓		✓	✓	✓					✓							
Competencia Específica 7										✓			✓				✓						✓	✓	✓									

Organización de contenidos y temporalización

CURSO	1º TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3º TRIMESTRE
PRIMERO PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación a las partes del ordenador: monitor, teclado, ratón, torre (juego manos arriba) - Buscamos letras en el teclado - Conocemos teclas importantes del teclado (intro o enter, borrar, 	<p>Primer contacto con la robótica, mediante actividades de programación no conectada, en movimiento, en suelo o mesa, con diferentes materiales.</p> <p>Introducción a los robots con el uso de</p>	<p>Página web cod.org, hacer nivel inicial A y B. Este nivel tiene una parte muy fácil, pero a medida que avanzan las páginas se va completando.</p> <p>Iniciación a la programación con Scratch jr.</p>



	<p>barra espaciadora, escritura de mayúsculas)</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Cómo se arranca el ordenador?- Conocer el escritorio y buscar el navegador que vamos a utilizar (Google chrome), además aprender a abrir en el buscador<ul style="list-style-type: none">- Saber buscar la página de la junta, escribiendo en un buscador "educacyl"- Juegos en la red para manejo del ratón: los propios que hay en la página de la Junta y página de colorear Dibujos.net<ul style="list-style-type: none">- Otras páginas de juegos online: <p>https://www.cokitos.com/category/juegos-para-ninos-de-6-anos/</p> <p>Alguna ayuda más</p> <p>https://sites.google.com/site/elabcdelaalfabetizaciondigital/proceso/actividad-3</p>	<p>robot autoprogramables y dirigidos.</p> <p>Se puede intercalar un día de robot y un día de práctica o juegos en el ordenador, para ir profundizado en el conocimiento del teclado, del manejo del ratón y del escritorio.</p>	<p>Se pueden mezclar sesiones de Scratch con sesiones de otros juegos o actividades relacionadas con las áreas del curso</p>
SEGUNDO PRIMARIA	<ul style="list-style-type: none">- Continuar afianzando las partes del ordenador, el manejo del ratón y el conocimiento de las letras y teclas más destacadas del teclado- Manejar el escritorio y buscar el navegador que	<p>Profundización en los elementos básicos de la programación mediante actividades de programación no conectada y robótica con autoprogramables y dirigidos.</p>	<p>Profundizar en proyectos de Scratch JR, en los que concretemos unas exigencias, Por ejemplo, un cuento en el que aparezcan dos escenarios y tres</p>



	<p>vamos a utilizar, aprender a abrir en el buscador y escribir el nombre de determinadas páginas para trabajar determinados aspectos de las áreas del currículo: juegos de operaciones, juegos de atención, juegos de cálculo, pequeñas lecturas, visionado de videos con diferente temática....</p> <p>- Juegos en la red para manejo del ratón y trabajo sobre elementos curriculares, en diferentes páginas de la web:</p> <p>- educacyl</p> <p>. Dibujos.net https://www.cokitos.com/category/juegos-para-ninos-de-6-anos/</p> <p>https://sites.google.com/site/elabcdelaalfabetizaciondigital/proceso/actividad-3</p> <p>-Construcción de maquetas de lego sencillas sin mecanismos de movimiento, engranajes, poleas, ...</p>	<p>Avanzar en el conocimiento de Scratch mediante la página code.org, con los niveles C y D.</p> <p>Se pueden intercalar estas actividades con las propuestas en el primer trimestre, concretamente la construcción de maquetas con legos o materiales reciclados, para avanzar los proyectos de robótica.</p>	<p>personajes y en el que haya algún diálogo.</p> <p>En el caso de una progresión muy positiva en la creación de cuentos, se puede iniciar el paso a la programación con Scratch.</p> <p>Realizar un trabajo en plastilina o material que permita el desarrollo en 3D, para iniciar la forma de trabajo tridimensional.</p> <p>Este trabajo puede ser una mascota, un sticher, un animal....</p> <p>Este trabajo servirá para proponer a los alumnos de 5º y 6º, diseñar un prototipo lo más parecidos a los modelos, en Tinkercad.</p>
TERCERO PRIMARIA	<p>Conocer las actividades, juegos, página de la Junta (Educacyl), enseñarles a entrar en su usuario.</p> <p>Inicio autónomo de su correo electrónico, usuario y contraseña.</p>	<p>Seleccionar proyectos de dificultad media de code.org.</p> <p>Desarrollar proyectos complejos con la app Scratch Jr.</p>	<p>Primeros pasos de exploración y experimentación en Scratch. Proyectos sencillos elaborados a partir de sus intereses.</p>



	<p>Iniciación en la creación de uso documentos Word, para la realización de presentaciones de trabajos de aula y sencillos proyectos de investigación. (Tipo de letra, formato de títulos, insertar algún dibujo...)</p> <p>Construcciones lego con mayor dificultad, con mecanismos articulados.</p>		<p>Primeros pasos de exploración y experimentación con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en 3D, previamente habiendo realizado un prototipo en papel o/y plastilina.</p>
CUARTO PRIMARIA	<p>Uso de la página web de educacyl de forma autónoma. Con entrada con su usuario y contraseña, uso del correo electrónico para responder a determinadas actividades.</p> <p>Entrada autónoma en el aula virtual.</p> <p>Profundización en el uso de Word, para elaboración de diversas propuestas de trabajo.</p> <p>Autonomía para entrar en Teams y realizar una tarea asignada por el profesor.</p> <p>Construcción de robot lego Wedo 2.0 y Spike Esencial y su programación.</p>	<p>Trabajo de algún curso de tamaño definido (corta duración) en code.org.</p> <p>Con claves de acceso para poder hacer seguimiento de sus progresos.</p> <p>Crear un usuario en Scratch.</p> <p>Trabajos y proyectos aplicados a las áreas de Ciencias sencillos con app Scratch.</p> <p>Mantener el uso de Teams y del Correo electrónico.</p> <p>Las actividades de Scratch se pueden intercalar con actividades de robótica</p>	<p>Experimentar con el programa de presentaciones Powerpoint y elaborar una sencilla presentación sobre los temas propuestos en clase</p> <p>Elaboración de proyectos con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en 3D, de personajes propios de videojuegos Minecraft, Mario Bros... Aquí el comienzo se hará con formas rectangulares para facilitar su ejecución.</p> <p>Se continúan de forma alterna con las propuestas de los trimestres anteriores.</p>
QUINTO PRIMARIA	<p>Uso autónomo de Teams, correo electrónico y elaboración</p>	<p>Construcción de robot lego Wedo 2.0 y Spike Esencial y su programación.</p>	<p>Elaboración de proyectos con Tinkercad. Intentar diseñar una pieza en</p>



	<p>de trabajos con Word y PowerPoint. Consolidación en el uso de Scratch, mediante la elaboración de propuestas guiadas y/o originales según los proyectos trabajados en el aula.</p>	<p>Elaboración de robots sin propuesta previa de construcción, relacionados con los temas tratados en el aula, y programación de funciones avanzada. Inicio del trabajo con placas de conexión, como makey makey o placas arduino. Las actividades de Scratch se pueden intercalar con actividades de robótica.</p>	<p>3D, de personajes propios de videojuegos Minecraft, Mario Bros... Aquí el comienzo se hará con formas rectangulares para facilitar su ejecución. Se continúan de forma alterna con las propuestas de los trimestres anteriores.</p>
SEXTO PRIMARIA	<p>Uso autónomo de Teams, correo electrónico y elaboración de trabajos con Word y PowerPoint Preparación de propuestas para la FLL. Montaje de panel de pruebas, equipamiento y mejora del robot, investigación de las pruebas propuestas...</p>	<p>Realización y programación de las pruebas de la FLL. Elaboración de presentaciones y Proyecto de Innovación. Participación en la competición FLL. Continuación con el trabajo con placas.</p>	<p>Realización de proyectos de robótica, electrónica y electricidad. Se puede realizar algún proyecto utilizando protoboard, placa arduino, leds, motores..., emulando dispositivos existentes en la sociedad en la que vivimos, ejemplo: semáforos, puertas de garaje, dispositivos o sensores de aparcamiento en coches, etc. Profundizar en la elaboración de proyectos con Tinkercad, elaborando piezas propias o buscando elementos ya elaborados para su posible impresión.</p>



			Elaborar propuestas de juegos con Scratch para compartir con sus compañeros.
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------

Orientaciones para la evaluación

La evaluación de esta etapa será global, continua y formativa, además de criterial y orientadora. Se tendrá en cuenta el grado de desarrollo de las competencias clave y el progreso de los procesos de aprendizaje.

Cada una de las propuestas de situación de aprendizaje según contenidos de la tabla anterior, tiene incluida su propia evaluación que luego participa en la evaluación global del alumnado.

Esta evaluación se puede realizar mediante diferentes instrumentos adaptados a las situaciones de aprendizaje que se planteen:

- Pruebas objetivas
- Producciones y elaboraciones del alumnado
- Observación directa
- Autoevaluación
- Coevaluación

Logros por adquirir al final de la etapa de educación primaria:

- Secuenciación de órdenes con una lógica y temporalidad apropiadas.
- Aprendizaje en el uso de los bucles, facilitando el trabajo de programación por bloques.
- Trabajo con condicionales, órdenes, bucles,
- En Scratch: deberá dar movimiento a los personajes, utilizar y buscar fondos, retocar y modificar disfraces, inventar pequeños teatrillos o historias, intentar crear un juego sencillo.
- Construcción de robots de diferentes tipos y realización de programaciones
- Integración de contenidos curriculares con la utilización de Scratch y de Makey-Makey.
- Dominio y destreza en la construcción de kits de montaje robótico.
- Elaboración de un gran proyecto incluyendo sensores (infrarrojos, sigue líneas, sonido, luz...) y elementos propios de la robótica.
- Manejo de la plataforma educativa, teams, aulas virtuales y herramientas office 365.

Las herramientas de evaluación son diversas:

- Realización de actividades de forma correcta, control en code.org
- Exposición de trabajos de robótica y de scratch en el aula, y coevaluación con los compañeros
- Listas de control



- Rúbricas de construcción
- Presentación de trabajos con herramientas office a través de teams y aulas virtuales.

Estrategias metodológicas

El enfoque competencial supone en la práctica docente plantear situaciones de aprendizaje relacionadas con el contexto de alumno y sus ritmos de aprendizaje. Al potenciar el uso de metodologías activas a través de la tecnología, permite al alumnado responsabilizarse de su aprendizaje a través de propuestas reales y cercanas.

Agrupamiento y organización del espacio

Esta medida se organiza en una sesión a la semana que toma su tiempo de las materias curriculares, especialmente Ciencias Naturales. Tres profesores del centro tienen repartidos los diferentes cursos, uno por ciclo de Educación Primaria. De esta forma cuando se organiza el horario a principio de curso, se busca un período lectivo donde el tutor esté en clase, y el profesor asignado para dicho curso, tenga opción a ir a esa aula. Figuran dos profesores en el mismo período lectivo. No se puede precisar horario específico hasta septiembre en que no se tenga clara la disponibilidad horaria del profesorado.

La clase se desdobra en dos grupos, uno de ellos se queda en el aula con el profesor tutor, realizando actividades del área correspondiente, y el profesor que hace el refuerzo TIC se desplaza al aula de informática, trabajando la propuesta curricular definida con anterioridad.

Si la sesión de refuerzo TIC es de una hora, los dos grupos de alumnos acuden al aula de informática, primero un grupo media hora, después el otro la segunda media hora. Si la sesión es de 45 min (después del patio), la rotación de grupo se realiza quincenalmente.



DESDOBLE ORAL DE INGLÉS

Objetivos

1. Trabajar las cuatro destrezas propias de un idioma (speaking, listening, reading and writing), haciendo especial hincapié en la oral. Al ser grupos más reducidos hay más facilidades para interactuar.
2. Practicar la pronunciación y entonación a través de “chants” y “songs” y de relatos de cuentos o pequeñas representaciones teatrales tipo sketch.
3. Poner en práctica las estructuras gramaticales y el vocabulario trabajados en el aula en situaciones reales de comunicación, juegos de role - play ...
4. Perder el “miedo” a hablar un idioma extranjero de manera oral delante de más gente.
5. Relacionar las palabras que escuchan, con su grafía correspondiente.
6. Acercar a los alumnos aspectos culturales de los países de habla inglesa mediante celebración y aprendizaje de distintos “festivals” como Halloween, Christmas, Carnival, Easter, ...
7. Motivar a los alumnos, desde los primeros niveles, en el aprendizaje de una lengua extranjera a través del disfrute y el entretenimiento, por medio de actividades lúdicas y creativas.
8. Mejorar los resultados de los aprendizajes en lengua extranjera y en todas las competencias en general.
9. Realizar una evaluación de la competencia oral de nuestros alumnos a través de entrevistas individuales al final de cada curso de Primaria con el fin de detectar necesidades y hacer una valoración cualitativa de su evolución.

Actividades

Juegos de “role play”, recitado de poemas y “chants”, canciones típicas de las distintas festividades, juegos de mesa y/o tarjetas de “speaking”, actividades de “retelling” y “storytelling” a cursos inferiores, pequeñas representaciones teatrales y bailes/ actividades tipo TPR donde ponen en práctica lo aprendido.



RADIO ESCOLAR: VOCES DEL CEGA

Objetivos

1. Mejorar la expresión escrita a través de la preparación de actividades encaminadas al programa de radio.
2. Acercarse a distintos géneros radiofónicos, como la entrevista y la emisión de noticias.
3. Habitarse a la práctica de hablar en público y por tanto mejorar la competencia lingüística.
4. Establecer una relación más estrecha con el entorno más próximo a través de la colaboración en el programa de radio de personas relacionadas con dicho entorno
5. Desarrollar la competencia social y ciudadana a través de la emisión de noticias y/ o entrevistas con motivo de días especiales.
6. Mejorar el resultado de los aprendizajes de los alumnos en diferentes aspectos curriculares.

Actividades

Las actividades se pueden clasificar en tres grupos. A continuación, enumeramos sólo algunos ejemplos:

- Actividades relacionadas con la vida del centro: algunos alumnos hablan a través de la radio escolar sobre actividades que realizan en clase, sobre experiencias en salidas y excursiones, etc.
- Actividades relacionadas con la vida local: personas que nos visitan y colaboran con el programa de radio, como papás, que hablan de temas interesantes, abuelos, el responsable de la biblioteca municipal, el del programa de deportes, la monitora de Judo, la responsable del mercadillo solidario, un miembro de Cruz Roja, una educadora y una residente del centro de Fundación Personas de la localidad, y vecinos de la localidad que realizan diferentes tipos de actividades.
- Actividades relacionadas con la celebración de días especiales: Los niños comparten a través de la radio sus producciones escritas sobre sus familias, sus mascotas, sus personajes y programas de TV favoritos, etc. Día de los derechos del niño, Día de la Constitución, Día de la música, ...



EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Trabajar la educación artística desde educación infantil, permite a los niños y niñas conocerse mejor, expresar su mundo interior y plasmar su creatividad e imaginación. Además, ayuda al desarrollo de competencias personales emocionales y sociales básicas en el desarrollo interpersonal.

Con esta propuesta se intentan impulsar los objetivos de sensibilidad estética, expresión personal y artística desde un enfoque más inclusivo y participativo.

OBJETIVOS

- Desarrollar hábitos de expresión artística
- Potenciar la educación musical desde educación infantil, con todos los beneficios que conlleva para el desarrollo competencial.
- Facilitar la comunicación e interacción entre iguales
- Expresar emociones y sentimientos a través de las distintas manifestaciones artísticas.

ACTIVIDADES

La propuesta de actividades se puede recoger en tres grupos:

- Propuestas musicales: actividades de música y movimiento dirigidas al desarrollo psicomotriz, auditivo y rítmico. Canciones, danzas, interpretación instrumental...
- Propuestas de dramatización y performance, destinadas a la expresividad a través de diferentes juegos de iniciación. Juegos de imitación, dinámicas de personajes, cuentos...
- Propuestas de arte y dibujo, para estimular la creatividad y favorecer la concentración y la comunicación a través de diferentes lenguajes.

EVALUACIÓN

La evaluación se realiza a través de la observación de los trabajos desarrollados en el aula, junto con la tutora y la evolución del alumnado.