

---

## ANEXO II

### DESCRIPCIÓN BÁSICA DEL PROYECTO

**CONVOCATORIA: SUBVENCIONES PARA LA REALIZACIÓN DE PROYECTOS EDUCATIVOS Y ACTIVIDADES DE CARÁCTER COMPLEMENTARIO A LA EDUCACIÓN, DURANTE EL CURSO ESCOLAR 2016/17**

---

#### A. SOBRE LA ENTIDAD

CENTRO SOLICITANTE: CEIP INFANTA ELENA CIF: Q7868166E

DIRECCIÓN: CAMINO DE LAS HUERTAS, 13 TELÉFONO: 917155847 CORREO ELECTRÓNICO: cp.infantaelena.pozuelodealarcon@educa.madrid.org

Nº DE ALUMNOS TOTALES: 234 NIVELES QUE IMPARTE: INF-PRI

#### B. PROYECTO PARA EL QUE SE SOLICITA LA SUBVENCIÓN

- El proyecto deberá ajustarse estrictamente a ésta estructura y al presente modelo editable.
- El proyecto podrá ocupar un máximo de treinta páginas numeradas y redactadas a una cara, en tamaño A4 con interlineado sencillo.
- A esta memoria se podrán adjuntar anexos con materiales complementarios al proyecto: en formato audiovisual u otros soportes diferentes del sistema convencional que deberán estar debidamente identificados.

#### 1. TÍTULO DEL PROYECTO

CONSTRUYENDO LA ANIMACIÓN

Creamos nuestras propias experiencias para aprender y disfrutar con los libros

#### 2. CATEGORÍA DEL PROYECTO

*Los proyectos educativos deben estar englobados en alguna de las categorías del apartado 12º de la convocatoria. Indíquela.*

12.1 Proyectos para la mejora de la calidad en los procesos de enseñanza-aprendizaje

12.5 Proyectos socioeducativos para el desarrollo de habilidades emocionales, musicales, artísticas, digitales

12.6. Proyectos de educación en valores sociales, cívicos y de convivencia

12.7 Proyectos que dinamizan la vida de todo el centro escolar. semana cultural, biblioteca, teatro y actuaciones musicales

### 3. CALIDAD DEL PROYECTO

#### 3.1. Definición clara, concreta y viable de los objetivos generales y específicos

- A. QUE PROFESORES Y ALUMNOS MEJOREN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DESARROLLADO EN EL CENTRO
  - 1. Aumentar la Formación del profesorado en técnicas de expresión oral, escrita y artística
  - 2. Que los alumnos trabajen en una metodología de proyectos
  - 3. Hacer a los alumnos protagonistas de su propio aprendizaje
  - 4. Desarrollar la Interdisciplinariedad
  - 5. Favorecer el espíritu crítico de los alumnos para que sean capaces de enfrentarse a la realidad y puedan transformarla, en la medida de su desarrollo evolutivo.
  - 6. Crear bancos de recursos para su utilización por parte de profesores y alumnos
  - 7. Aplicar las TIC en los ámbitos de la expresión oral, escrita y artística por parte de profesores y alumnos
- B. DESARROLLAR EN LOS ALUMNOS HABILIDADES EMOCIONALES, MUSICALES, ARTÍSTICAS Y DIGITALES
  - 1. Capacitar a los alumnos para que puedan desarrollar sus habilidades emocionales
  - 2. Capacitar a los alumnos para que puedan desarrollar sus habilidades artísticas
  - 3. Capacitar a los alumnos para que puedan desarrollar sus habilidades digitales
- C. DESARROLLAR VALORES DE CONVIVENCIA ENTRE TODOS LOS SECTORES DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA
  - 1. Realizar actividades, toda la Comunidad Educativa, con una finalidad común
  - 2. Fomentar la colaboración y cooperación entre familias, alumnos y profesores
- D. AUMENTAR LAS ACTIVIDADES QUE DINAMIZAN LA VIDA DEL CENTRO
  - 1. Instaurar a partir del presente Curso la realización de una Semana Cultural
  - 2. Desarrollar la Cultura de Centro
  - 3. Conseguir que todos los sectores se vean involucrados y activistas de la actividad del Centro
- E. DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS DE LOS ALUMNOS Y PROFESORES
  - 1. Competencia en comunicación lingüística
  - 2. Competencias sociales y cívicas
  - 3. Competencia para aprender a aprender
  - 4. Competencia digital
  - 5. Conciencia y expresión culturales
  - 6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

3.2.Descripción de contenidos: qué finalidad y metodología sigue el proyecto, así como la inclusión en la Programación General Anual.

1. FINALIDAD.

El Proyecto tiene como principal finalidad introducir en el Centro nuevas técnicas didácticas y metodológicas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje y nuevas prácticas educativas que lleven a una mayor implicación y colaboración de todos los sectores de la Comunidad Educativa, para seguir creando y actualizando una cultura propia del Centro.

2. METODOLOGÍA

La Metodología es el conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados

El punto de partida del planteamiento pedagógico del proyecto es la concepción constructivista del aprendizaje y el aprendizaje significativo.

Como principios metodológicos básicos vamos a emplear

- Partir del nivel de desarrollo del alumno.
- Asegurar la construcción de aprendizajes significativos.
- Posibilitar que los alumnos realicen los aprendizajes por sí mismos.
- Modificar los esquemas de conocimiento que el alumno posee.
- Propiciar una intensa actividad del alumnado.
- Enfoque globalizador.
- Actividad creadora.
- Trabajo en grupo.

Como modelo metodológico, que se va a introducir en el Centro por primera vez en una actuación vertical de todo el centro, hemos elegido el MÉTODO POR PROYECTOS, cuyas principales características son:

En la metodología de Proyectos los alumnos llevan a cabo un amplio proceso de investigación para responder a una pregunta compleja, a un problema o a un cambio.

Los alumnos tienen autonomía y capacidad de decisión en el desarrollo de los proyectos. Al mismo tiempo, estos tienen que ser planeados, diseñados y elaborados para conseguir que los alumnos aprendan los contenidos básicos, trabajen las competencias y creen productos y presentaciones de calidad.

En el aprendizaje por proyectos lo más importante no es el producto o resultado final, aunque hay que lograr un buen nivel de calidad, sino el proceso de aprendizaje y profundización que llevan a cabo los estudiantes.

- Las condiciones básicas o generales para que un proyecto tenga sentido son:

- Que los alumnos estén convencidos de que es algo que quieren o les interesa hacer.
- Que tenga un objetivo formativo / educativo.

- Las condiciones imprescindibles de cualquier proyecto son:

- Que desarrolle contenidos significativos, tomando como referencia el currículo y lo que es más importante desde su punto de vista.

- Que parta de la necesidad de saber. Los profesores pueden motivar esa necesidad de conocer cosas nuevas y desarrollar el proyecto mediante una actividad inicial que despierte el interés y dé pie a las preguntas. Puede ser un vídeo, un debate, un invitado en clase, un libro...

- Elementos básicos que deben aparecer en el Proyecto

- Una pregunta guía. a vez planteada la situación, es necesario crear una pregunta hacia cuya respuesta se dirija el trabajo. Debe ser clara, tener una respuesta abierta y conectar con las competencias y conocimientos que los alumnos deben trabajar y adquirir. Este elemento es básico y debe estar presente siempre.

- Dar autonomía a los estudiantes

- Durante el trabajo, los alumnos tienen que ser los protagonistas: opinar, elegir y tomar las decisiones. No obstante, es necesario adaptar este planteamiento general a la realidad del aula. Así que pueden establecerse diferentes niveles de "autonomía":

Nivel más bajo. Puede decirse a los alumnos qué tema tienen que estudiar e incluso como diseñar, crear y presentar los productos finales.

Nivel intermedio. Dar una serie de opciones (limitadas) para evitar que los alumnos se vean desbordados por las posibilidades.

Nivel alto. Todas las decisiones corresponden a los alumnos, por ejemplo qué producto hacer, qué proceso seguir. Incluso pueden elegir el tema y la pregunta inicial.

- Incluir el trabajo de las competencias. Deben enseñarse explícitamente (dando guías, consejos, materiales) y además ofrecer oportunidades para que los alumnos las pongan en práctica a través de las tareas y actividades propuestas en el proyecto.

- Investigación e innovación. La investigación real tiene lugar cuando los alumnos siguen un proceso como este: plantean sus propias preguntas, buscan recursos y responden a esas preguntas, generan dudas y cuestionan, revisan y establecen conclusiones. Esta investigación trae consigo la innovación real: surgen nuevas preguntas, nuevos productos y nuevas soluciones.

- Revisión y retroalimentación. Mientras trabajan, revisan unos a otros sus trabajos tomando como referencia las rúbricas y los ejemplos.

- Presentación pública del trabajo. ideal es presentarlo no solo a los profesores y compañeros sino trabajar con la idea de un producto que se va a presentar a una audiencia general y que va a ser puesto a disposición de todos. De aquí pueden derivar diferentes formatos y recursos para poner los productos generados a disposición de todos. Todo dependerá de las características de los grupos clase con los que trabajemos. Puede hacerse a una exposición (con la ayuda de una presentación, un vídeo) en el aula pero también crear una página web o hacer una exposición de trabajos a la que estén invitados padres, alumnos de otros centros.

### 3. CONTENIDOS CURRICULARES QUE SE VAN A DESARROLLAR

- Expresión y producción de textos orales según su tipología: narrativos.
- Adaptación textos literarios adecuados a su edad.
- Redacta textos narrativos que incluyan diálogos y descripciones y siguiendo un orden temporal.
- Utilización responsable y eficaz de las TIC.
- Dramatización, individualmente y en grupo, de textos literarios adaptados.
- Exploración de las posibilidades sonoras de la voz, el cuerpo y objetos de la vida cotidiana para producir sonidos onomatopéyicos y ambientales.

- Secuenciación de una historia en diferentes viñetas en las que incorpora imágenes siguiendo un patrón.
- Realización de sencillas obras de animación para familiarizarse con los conceptos elementales de la creación audiovisual: guión, realización, montaje y sonido.
- Realización de producciones plásticas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada.
- Manejo programas informáticos sencillos de elaboración de imágenes digitales que le sirvan para la creación de un videocuento.

#### 4. ACTIVIDADES

##### REALIZACIÓN DE UN VIDEOCUENTO. ACTIVIDAD PEDAGÓGICA PRINCIPAL DEL PROYECTO

Habría una Fase Inicial o Fase 0 en la que se ha realizado la selección del tema a trabajar y el método de trabajo

##### 1º Fase:

Se define un lugar de almacenamiento de material en Drive. Ese lugar es TIC- Animación a la lectura y está compartido a todos los profesores.

Dentro de la carpeta de animación a la lectura se encontrarán las siguientes subcarpetas: efectos de sonido, música, plantillas, imágenes- fotos ( making off) , narraciones, imágenes-video, músicas de fondo y documento final.

##### 2º Fase:

Adaptación del clásico Blancanieves en un guion para teatralizar. Se encargará los alumnos de 5º de primaria dirigidos por su tutor.

Se harán grupos de trabajo que se encargarán de las escenas del cuento.

El profesor deberá seleccionar los alumnos que irán en cada grupo así como las escenas a trabajar Se les dará a los alumnos una plantilla que les sirva para organizar las ideas y la secuenciación.

Además de adecuar el texto a un formato de obra de teatro, se variará algún rol de los personajes para variar los roles predeterminados en los cuentos clásicos.

La fase de escritura se hará de la forma tradicional y una vez que tengan la adaptación se podrá utilizar la herramienta de Google.

##### 3º Fase:

Creación de teatro, decorados para las escenas y personajes.

Correspondiendo a las escenas que se han seleccionado para la adaptación cada curso se encarga de crear los escenarios para la grabación.

##### Infantil:

- Escena del castillo.
- Escena del bosque tenebroso.
- Escena de la cueva de los enanitos.

En infantil se harán grupos mixtos de trabajo, uniendo los tres niveles y utilizarán técnicas plásticas diversas: collage, sombras negras, estampación, etc

Las profesoras diseñarán el escenario, elegirán la técnica plástica y prepararán el material. Además realizarán un reportaje fotográfico del proceso que subirán a la carpeta correspondiente en Drive.

1º de primaria

-Escena: Casa de los enanitos.

La tarea del profesor será diseñar el escenario, elegir la técnica plástica a utilizar, preparar materiales y tomar registro fotográfico del proceso para el making off.

2º de primaria

-Escena del bosque.

La tarea del profesor será diseñar el escenario, elegir la técnica plástica a utilizar, preparar materiales y tomar registro fotográfico del proceso para el making off.

Alumnos de integración

Los alumnos de integración guiados por la logopeda y la profesora de pedagogía terapéutica realizarán la construcción del teatrillo donde se realizará la grabación del videocuento.

6º de primaria

Creación de marionetas de palo para representar el videocuento.

La tarea del profesor será diseñar las plantillas de personajes y colgarlas en Drive, elegir la técnica plástica a utilizar, preparar materiales y tomar registro fotográfico del proceso para el making off.

4º fase:

Creación de banco de efectos sonoros utilizando la voz y objetos o instrumentos del entorno a través de soundtrap. Este trabajo lo harán los alumnos de 3º de primaria.

La tarea del profesor será grabar los efectos sonoros y colgarlas en Drive. Y tomar registro fotográfico del proceso para el making off.

5º Fase:

Grabación del video con las narraciones de los alumnos de 4º de primaria. Para la grabación del video es necesario tener los escenarios, los personajes y los efectos sonoros trabajados por los demás grupos.

La tarea del profesor será repartir los papeles, trabajar la dicción, las pausas, la vocalización para obtener una buena grabación. Realizar el video y subirlo a Drive para que el último grupo realice el montaje final. Además deberá tomar registro fotográfico para el making off.

Fase final:

Elaboración del video cuento: grabación de las narraciones, efectos sonoros e imagen del teatro.

Además quisiéramos elaborar una entradilla con los títulos de crédito y un final con el making off del proyecto. Esta fase del proyecto la realizarán los alumnos de 6º de primaria con la profesora de nuevas tecnologías y el profesor de lenguaje

## SEMANA CULTURAL.

En la semana comprendida entre el 24 y el 28 de abril se realizarán toda una serie de actividades entorno a la figura del libro, aprovechando que el 23 de abril se celebra el Día Mundial del Libro y de los Derechos de autor, tal y como se estableció en la 28ª reunión de la UNESCO, celebrada en París entre el 25 de octubre y 16 de noviembre de 1995. Los argumentos aportados por la organización dedicada al fomento de la Educación, la Ciencia y la Cultura, perteneciente a la ONU fue (según dicta el punto 3.18 de la resolución allí acordada) porque el 23 de abril de 1616 coincidieron los decesos de Miguel de Cervantes, William Shakespeare e Inca Garcilaso de la Vega

Pero curiosamente, el creer que en esa fecha exacta fallecieron tres de los literatos más insignes y universales tanto de la lengua española como de la inglesa, ha sido un error que se lleva cometiendo desde hace muchísimo tiempo.

Por un lado, Miguel de Cervantes Saavedra no murió un 23 de abril, sino el día anterior, pero durante largo tiempo figuró esa fecha debido a que por aquella época era costumbre consignar como fecha del fallecimiento la del entierro, en este caso el día después de haber expirado. Y así figura en el registro del 'libro de difuntos' en el archivo parroquial de la iglesia de San Sebastián en la madrileña calle de Atocha (libro 4º folio 270).

Por otra parte también nos encontramos con el reiterado error de situar el fallecimiento de William Shakespeare en el 23 de abril de 1616, pero esta es una verdad a medias, debido a que esa fecha estaba regida por el calendario juliano, utilizado por aquel entonces en Inglaterra y si tuviésemos que cuadrarlo con nuestro calendario (calendario gregoriano) resulta que el escritor inglés había fallecido once días más tarde: el 3 de mayo.

Por último nos queda el escritor de origen peruano Inca Garcilaso de la Vega de quien también se dice que falleció el 23 de abril de 1616, pero son muchos los expertos e historiadores que indican que no se puede saber la fecha exacta, debido a que existen inscripciones en el que aparece la fecha 22 de abril, otras el 23 e incluso alguna del 24, por lo que es muy difícil constatar cuál fue el día exacto (posiblemente, al igual que el caso de Cervantes, fallecido el 22 y enterrado el 23 o incluso fallecido el 23 y enterrado el 24).

Pese a ello se ha seguido manteniendo la fecha a nivel mundial.

Las actividades, en las que pueden participar todos los sectores de la comunidad educativa, que se van a realizar son:

- Exposición de libros de formatos especiales: sonoros, 3D. Pop-up, grandes formatos, imágenes. Utilizando para ello los fondos de la Biblioteca del Centro y los proporcionados por los profesores
- Sesiones de Cuentacuentos realizados por familiares, alumnos y profesores a distintos cursos, especialmente los de Infantil y 1º y 2º sw Primaria, pero sin olvidar al resto de cursos.
- Sesión de Animación a la Lectura sobre cuentos como "El Elefante Elmer" y "A qué sabe la luna", que se llevará a cabo en la Sala Educarde para todos los cursos
- Pequeña Feria del libro, en colaboración con alguna librería o editorial, en la que las familias puedan conocer las novedades y poder adquirir libros con descuentos
- Relanzamiento de la mascota de la Biblioteca del centro: El perrito "Leo"
- Proyecciones del Videocuento realizado por los alumnos
- Fiesta del Cuento: Atracciones y actividades relacionadas con la lectura en el patio de centro, al finalizar las clases por la tarde, con participación de las familias.
- Creación de una Zona Oficial de Cruce de BOOKCROSSING. Bookcrossing o BC es una iniciativa que comienza en marzo de 2001 en Estados Unidos. Básicamente consiste en un Club de libros global que atraviesa el tiempo y el espacio, que no conoce límites geográficos y cuya meta, simplemente, es convertir el

mundo en una Biblioteca.

En definitiva, es la práctica de dejar libros en lugares públicos para que lo recojan otros lectores, que después harán lo mismo. La idea es dejar viajar libremente a los libros para que puedan ser encontrados por otras personas.

## 5. TEMPORALIZACIÓN

- Fase 0: Toma de decisiones y diseño
- 1º Fase Videocuento: Durante las dos primeras semanas de enero.
- 2º Fase Videocuento: durante el mes de enero. La adaptación se entregará el 31 de enero.
- 3º ,4º Fase Videocuento: durante el mes de febrero. Se entregará todo el material el 1 de marzo.
- 5º y fase final Videocuento: Durante el mes de marzo y abril.
- Semana Cultural: 24 al 28 de abril.

## 6. INCLUSIÓN DEL PROYECTO EN LA PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL 2016-2017

Este Proyecto y las actividades se encuentran reflejados en los siguientes apartados de la Programación General Anual, que ha sido informada positivamente por el Claustro, el Consejo Escolar y el Servicio de Inspección Educativa de la DAT Madrid-Oeste:

- Objetivos Generales del Centro
  - Mejora de la Convivencia del centro
  - Mejora de la Función Docente
- Plan de Fomento de la lectura, comprensión lectora y mejora de la expresión oral y escrita
- Planes de Mejora de los resultados académicos en Educación Infantil y en las Áreas de Lengua Castellana e Inglesa.

### 3.3. Identificación de los recursos utilizados (humanos, materiales, sociales, educativos...)

Se va a utilizar todos los recursos de los que se pueda disponer, aplicando siempre

los principios de eficacia y eficiencia

1. HUMANOS
  - Alumnos
  - Profesores
  - Junta Directiva AMPA
  - Familias
  - Personal de las empresas externas colaboradoras: Principia, Animación Lectora y Fiesta del

Cuento

## 2. MATERIALES

- Los propios del Centro
- Específicos del Proyecto, que se incorporan
- Los proporcionados por las empresas externas
- Espacios del Ayuntamiento de Pozuelo de Alarcón

## 3. EDUCATIVOS

- Herramientas de Google Apps
- Técnicas de Animación Lectora
- Técnicas Artísticas para la creación de espacios
- Técnicas de Expresión Escrita
- Técnicas de Expresión Oral
- Espacios del Ayuntamiento de Pozuelo de Alarcón

### 3.4. Utilización de herramientas, formas o mecanismos de evaluación de calidad.

Todo proceso educativo debe ser evaluado, entendiendo la Evaluación como un proceso de mejora y de adecuación a la realidad educativa.

Debe tratarse de un sistema lo más objetivo y neutral posible, sin que ello suponga la desaparición de ciertos criterios de subjetividad, que siempre van unidos a las actividades humanas, más en los casos en los que entran en juego conceptos, como el gusto,, el interés, la diversión,...

En lo que sí es necesario lograr el mayor rigor posible es tanto en la recogida de los datos, como en su análisis y sin olvidar su difusión posterior, ya que la Evaluación debe ser pública para todos los sectores participantes. En esta tarea van a resultar muy útiles las herramientas proporcionadas por las TIC, que tan unidas van a nuestro Proyecto.

Para llevar a cabo la Evaluación del Proyecto vamos a utilizar:

#### 1. RÚBRICAS

Una matriz de evaluación o "rúbrica" es una tabla de doble entrada donde se describen criterios y niveles de calidad de cierta tarea, objetivo, o competencia en general, de complejidad alta.

Son unas guías de puntuación que describen las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo realizado, de valorar su ejecución y de facilitar retroalimentación o feedback, permiten la autoevaluación y la coevaluación.

La rúbrica es un intento de delinear criterios de evaluación consistentes.

Ofrece una evaluación detallada de qué indicador o criterio se ha superado y en qué grado, con lo que permite ser una herramienta tanto evaluativa como de aprendizaje.

Es una herramienta que permite conocer al evaluado lo que se espera de él en cada tarea actividad y en qué grado.

En nuestro Proyecto se van a aplicar a las actividades realizadas por padres, alumnos y profesores.

A modo de ejemplo presentamos unas orientaciones para establecer la graduación de una rúbrica. En función de cada una de las actividades se establecerá el número de niveles

5

- Nivel excepcional de desempeño, excediendo todo lo esperado.
- Propone o desarrolla nuevas acciones
- Respuesta completa.
- Explicaciones claras del concepto.
- Identifica todos los elementos importantes.
- Provee buenos ejemplos.
- Ofrece información que va más allá de lo enseñado en clase.

4

- Nivel de desempeño que supera lo esperado. Mínimo nivel de error, altamente recomendable.
- Respuesta bastante completa.
- Presenta comprensión del concepto.
- Identifica bastantes de los elementos importantes.
- Ofrece información relacionada a lo enseñado en clase.

3

- Nivel de desempeño estándar. Los errores no constituyen amenaza.
- Respuesta refleja un poco de confusión.
- Comprensión incompleta o parcial del concepto.
- Identifica algunos elementos importantes.
- Provee información incompleta de lo discutido en clase.

2

- Nivel de desempeño por debajo de lo esperado. Presenta frecuencia de errores.
- Demuestra poca comprensión del problema.
- Muchos de los requerimientos de la tarea faltan en la respuesta
- No logra demostrar que comprende el concepto.
- Omite elementos importantes.
- Hace mal uso de los términos.

1

- No satisface prácticamente nada de los requerimientos de desempeño.
- No comprende el problema
- No aplica los requerimientos para la tarea
- Omite las partes fundamentales del concepto. Presenta concepciones erróneas. Vago intento de contestar.

## 2 FORMULARIOS GOOGLE DRIVE.

Son una alternativa para diseñar baterías de preguntas en diferentes formatos (texto, lista, opciones...) que pueden compartirse mediante un enlace o embeberse en un sitio web. Son ideales para recoger opiniones o encuestas de satisfacción. Los realizarán fundamentalmente alumnos de 5º y 6º, familias y profesores

En su origen, eran una forma de simplificar la introducción de datos en una hoja de cálculo: al crear una en Drive, podía añadirse un formulario en el que cada campo se correspondía a una columna de la hoja, y se facilitaba que una o varias personas cargaran información desde sus navegadores de forma simultánea. Con la nueva versión los formularios han adquirido entidad propia, y pueden crearse sin necesidad de estar vinculados a una hoja de cálculo.

Los tipos de campos que pueden incluirse son:

1. Texto: Casilla de texto pequeña, ideal para recoger números de teléfono, nombres, apellidos, direcciones... cualquier respuesta corta.
2. Texto de párrafo: Cuadro de texto con varias líneas, adecuado para campos donde hay que redactar: observaciones, comentarios...
3. Tipo test: Campos de respuesta única con varias opciones excluyentes entre sí, visibles en forma de lista. Se puede añadir una opción "abierta" que incluye un campo de texto corto para que la persona que está rellenando el formulario especifique su respuesta. Se pueden usar para preguntas del tipo "¿Es la primera vez que viene? (Si/No), ¿Qué color elige? (Verde/Rojo/Azul)"
4. Casillas de verificación: Campo con varias respuestas posibles, que se muestran en forma de lista con casillas que pueden marcarse. Adecuado para preguntas como "¿Qué tipo de música prefiere (Jazz/Rock/Clasica/Metal/...), ¿Qué idiomas habla (inglés/español/francés/alemán)". Como en el caso anterior puede añadirse una opción "abierta".
5. Elegir de una lista: Campo de respuesta única en el que las opciones se muestran en forma de lista desplegable. Es adecuado utilizar este en lugar de uno tipo test cuando la lista de respuestas es larga y no queremos que ocupe mucho espacio del formulario.
6. Escala: Campo para responder con un valor numérico entre dos valores dados entre 0 y 10. Se puede asignar una etiqueta al valor más bajo y al más alto, pero no a los del medio. Ideal para preguntas del tipo "Valore de 1 al 5 la atención recibida".
7. Cuadrícula: Funciona como varios campos de escala "apilados", en los que se valoran distintos aspectos. Es apropiado para evaluar varios aspectos a la vez ("Evalúe de 0 a 10 cada uno de estos aspectos: amabilidad del personal, limpieza, comodidad...") o para dar valores numéricos a varios campos a la vez ("Seleccione cantidad de cada producto, entre 0 y 5")
8. Fecha: Solicita una fecha y muestra un calendario para seleccionarla. Puede indicarse año o no, y también puede incluirse hora.
9. Hora: Solicita una hora en formato hh:mm am/pm.

En los campos de texto, texto de párrafo y casillas de verificación pueden añadirse opciones de validación, para asegurarnos de que su contenido es adecuado. Por ejemplo: que la respuesta es un email válido, que tiene un número mínimo de caracteres, que se escogen al menos dos respuestas...

Las ventajas que ofrecen son:

1. Recibe las respuestas en seguida
2. Encuestas personalizadas
3. Mayor libertad a la hora de hacer las preguntas.
4. Se puede crear o responde estés donde estés
5. Diseño adaptativo, por lo que es muy fácil (y bonito) hacer, modificar y contestar formularios en pantallas de todos los tamaños.
6. Organizado y analizado. Las respuestas se recopilan de forma automática y ordenada en Formularios, con gráficos y datos de las respuestas en tiempo real. Además los resultados se pueden examinar en Hojas de cálculo.

### 3. REUNIONES DE COORDINACIÓN.

En cada una de ellas se levantarán las actas correspondientes en las que se reflejarán los acuerdos alcanzados y los responsables de los mismos.

### 4. OBSERVACIÓN DIRECTA

Pese a no ser uno de los más objetivos no se puede obviar en los procesos escolares, especialmente para recoger información de los alumnos más pequeños, que no disponen de herramientas "didácticas" para expresar sus vivencias.

## 4. CARÁCTER INNOVADOR DEL PROYECTO

### 4.1. Descripción de la propuesta creativa que estimule el valor pedagógico del proyecto

El curso pasado en nuestro centro tuvimos dos experiencias, que fueron las dos caras de una misma moneda: la Animación a la lectura.

Tras comprar unos libros, que nos parecieron muy interesantes para Infantil, nos encontramos con la agradable sorpresa de que la Editorial nos regalaba una animación para los grupos de Infantil. Se dispuso el espacio adecuado, dentro de las posibilidades espaciales de nuestro centro, para poderla llevar a cabo y allí acudieron expectantes nuestros alumnos y profesoras. A la finalización de la sesión no había mas que mirar las caras de los niños y de las profesoras para poder detectar que no se habían cumplido las expectativas puestas. Evidentemente fue la cruz de la moneda.

La segunda se produjo cuando por iniciativa de las profesoras de Infantil y con la colaboración de las familias se decidió hacer en sus clases una serie de cuentacuentos, en la que los contadores eran las familias, los profes de otros cursos e incluso alumnos de otros cursos que tenían hermanos en Infantil. La experiencia fue tan positiva que se ampliaron las sesiones previstas e incluso se realizaron algunos a los alumnos de 1º y 2º de Primaria. Fue la cara de la moneda.

Con los resultados de estas experiencias, a principios de curso, nos planteamos ¿por qué no hacemos nosotros mismos nuestras actividades de Animación Lectora?. De esta manera podríamos acercarnos más a los intereses de nuestros alumnos y sería una ayuda en los procesos de enseñanza-aprendizaje del centro.

La idea ya estaba, pero faltaba el cómo llevarla a cabo, tras una serie de reuniones de toma de contacto

llegamos al acuerdo de que debía ser una actividad que implicara a todos los sectores de la comunidad educativa, que utilizará metodologías innovadoras a nivel de centro y que utilizara herramientas tecnológicas, que permitieran una mayor eficacia y eficiencia en la realización del Proyecto y que además permitirán darle una mayor difusión fuera del centro. Además nos permitía llevar a cabo una actividad, (Semana Cultural), que facilitara y permitiera abrir otra puerta más a la implicación de las familias en la vida del centro.

Este Proyecto por tanto nos permite alcanzar los objetivos marcados, instaurar nuevas metodologías en el centro, aplicar nuevas herramientas tecnológicas y todo ello para crear un modelo de trabajo, que nos permitirá aplicarlo en cursos sucesivos para crear Bancos de Recursos para nuestro propio centro y que puedan ser compartidos con otros.

#### 4.2. Inclusión de propuestas con retos educativos para el alumnado (científicos, artísticos, lingüísticos, deportivos...)

Las actividades propuestas y desarrolladas en los diferentes apartados del Proyecto llevan incluidos unos retos educativos que no solo van dirigidos a los alumnos, sino a todos los sectores, ya que entendemos que la educación es una tarea conjunta de todos.

##### 1. ALUMNOS

- Trabajar con la metodología de Proyectos
- Ser capaces de modificar estereotipos y estructuras conocidas, al tener que adaptar el contenido y los espacios de un cuento tradicional, que está muy asentado en su imaginario
- Utilizar herramientas tecnológicas: ordenadores, grabadoras, programas informáticos de edición
- Trabajar en equipo, respetando las normas y las opiniones de los demás
- Mejorar su expresión tanto escrita como oral, especialmente esta que se suele trabajar menos en el aula
- Conocer y utilizar nuevas técnicas artísticas: dibujo, modelado, creación marionetas

##### 2. PROFESORES

- Trabajar con la metodología de Proyectos
- Trabajar de forma coordinada vertical con todo el centro
- Formación en herramientas tecnológicas
- Formación en técnicas artísticas
- Dar a conocer sus experiencias fuera del centro

##### 3. FAMILIAS

- Implicarse de una forma más activa y participativa en la vida del centro

#### 4.3. Materiales didácticos de apoyo (descripción de los materiales que se empleen en la preparación y ejecución de las actividades y en el proyecto)

Los materiales específicos que se van a emplear en el desarrollo del proyecto son:

- Tutoriales en vídeo de la utilización de las diversas Herramientas de Google
- Fichas explicativas de Técnicas de Animación Lectora. En ellas se incluirán los objetivos que pretende, los materiales necesarios, la duración, el proceso de desarrollo.
- Fichas con la estructura de los diversos tipos de textos narrativos
- Fichas explicativas de las Técnicas Artísticas de construcción de los diferentes espacios y materiales del Videocuento: escenarios, personajes, marionetas. A fin de que cada grupo pueda utilizar las más adecuadas a la edad e intereses de los alumnos.
- Documentos sobre la Metodología por Proyectos, para su conocimiento y aplicación por parte del profesorado
- Guion del Videocuento
- Rúbricas de evaluación
- Formularios Drive Google

Todos estos MATERIALES junto con los Making-Off que se realizan de cada una de las fases conformarán un DOSSIER, que será difundido vía Internet y que en formato papel estará a disposición de los centros y entidades que lo puedan solicitar.

## 5. NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES Y DE COMPENSACIÓN

### 5.1. Perfil de alumnos y su participación en el proyecto

Los alumnos de n.e.e. son aquellos que tienen una dificultad para aprender significativamente mayor que los demás niños de su misma edad, por ello para el logro de los fines de la educación precisan disponer de determinadas ayudas pedagógicas o servicios.

Las administraciones educativas los diferencian en función de que estas necesidades especiales sean permanentes o transitorias

En nuestro centro contamos con alumnos de los dos tipos.

Respecto a los permanentes las dificultades diagnosticadas son retraso madurativo, trastorno específico del lenguaje, trastorno de déficit de atención con hiperactividad (TDAH) y trastorno del espectro autista (TEA).

En los transitorios se han detectado retrasos en el lenguaje, la expresión, psicomotricidad, procesos de lecto-escritura, así como problemas de habilidades sociales, necesidad de mejora en las técnicas de estudio y déficit de atención con componente emocional.

Entre los dos tipos suman un total de 22 alumnos, repartidos en todos los grupos del centro, que son fundamentalmente atendidos por la profesora de Pedagogía Terapéutica y la profesora de Audición y Lenguaje, coordinadas con los tutores correspondientes y con el Equipo de Orientación Educativa.

En estos alumnos uno de sus principales problemas es el de la comunicación, les resulta difícil expresarse, relacionarse... Esto puede ser debido a su carencia de vocabulario, su uso limitado de palabras... siendo este aspecto uno de los pilares del Proyecto.

Con frecuencia, el niño con necesidades educativas especiales tiene conciencia de su falta de desarrollo y esto afecta directamente a su autoestima. Para paliar esta dificultad se les ha encomendado en el Proyecto una actividad que es fundamental para el desarrollo del mismo y que van a necesitar el resto de compañeros, además de las que tengan que realizar en su grupo de referencia. Así mismo la actividad propuesta les permite un acercamiento positivo a unas experiencias y actividades que puedan realizar con éxito. También se han adaptado para que puedan responder de forma positiva a la hora del trabajo en grupo. Se han utilizado recursos adicionales, como pictogramas para los TEA, apoyos visuales y autoinstrucciones para los TDHA.

## 5.2.Descripción de actividades específicas (acciones dirigidas a la inclusión del alumnado que presenta necesidades educativas especiales normalizando su proceso de aprendizaje)

Los alumnos de n.e.e., como se ha indicado en el apartado anterior van a realizar, en función de sus capacidades e intereses diversas actividades del presente Proyecto

Harán las mismas que las que realicen sus compañeros de grupo, trabajando de esta manera una educación inclusiva, que permite ampliar los lazos de pertenencia al grupo. En estas actividades estarán guiados y coordinados por los tutores correspondientes, incluyéndose en los distintos tipos de agrupamiento que sean necesarios para el desarrollo de las actividades.

Además de estas actividades estos alumnos guiados y coordinados por la profesora de Audición y Lenguaje y la profesora de Pedagogía Terapéutica, durante las sesiones que comparten, realizarán una actividad específica consistente en la construcción del teatrillo donde se realizará la grabación del videocuento. Les recalcaremos la importancia que tiene esta actividad, ya que en ella se sustentará el resto de actividades de sus compañeros.

Así mismo participarán en el resto de actividades que se realizan a nivel de centro: Animaciones, Exposiciones y actividades lúdicas.

## **6. GRADO DE PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA EN LA REALIZACIÓN DE LAS ACTIVIDADES: PADRES, ALUMNOS, PROFESORES, OTROS CENTROS EDUCATIVOS E INSTITUCIONES IMPLICADAS.**

### 6.1.Organización y participación de los distintos miembros de la comunidad educativa

En el Proyecto participan todos los sectores de la comunidad educativa

#### 1. ALUMNOS.

Participan los 234 alumnos del centro, en una doble vertiente.

Por un lado son los protagonistas de la creación del Videocuento, actividad central del Proyecto. Participan en sus respectivos grupos de referencia en las actividades diseñadas y adaptadas a cada uno de los niveles. Estas actividades están reseñadas en el apartado 3.2. del presente Proyecto

Por otro lado son los receptores de su propia creación en los diversos "pases" que se realizarán del Videocuento.

También participarán en el resto de actividades propuestas y desarrolladas en la Semana Cultural

#### 2. PROFESORES.

Participan los 15 profesores que componen el Claustro del centro.

Coordinados por la Jefatura de Estudios realizarán las siguientes tareas:

- Diseño del Proyecto de la creación del Videocuento
- Formación en las Herramientas de Google necesarias para llevar a cabo el Proyecto
- Realización y coordinación de las actividades encomendadas a los grupos que les corresponden
- Animación a la participación de sus alumnos y sus familias en las actividades de la Semana Cultural

El TIC del centro es el encargado de coordinar las publicaciones en la página web del centro y el Director de la cuenta de Twiter, a fin de dar una mayor visualización y difusión al Proyecto

### 3. FAMILIAS

Así mismo son partícipes del proyecto las familias de los alumnos, que colaboran en la realización de algunas de las actividades de la Semana Cultural (cuentacuentos, exposiciones). Estas actividades están coordinadas por la Junta Directiva de la Asociación de Madres y Padres de Alumnos.

También las familias pueden asistir a alguno de los visionados del VideoCuento, por ejemplo en la Fiesta Graduación de Infantil de 5 años y como visitantes de las exposiciones y de la Fiesta del Cuento de la Semana Cultural

Algunas de las actividades también están abiertas a nuestro entorno más próximo, como otros centros escolares o habitantes de Pozuelo de Alarcón, ya que se realizan en espacios culturales del municipio, existiendo la posibilidad de realizar un pase del Videocuento en las Bibliotecas Municipales.

Al difundir la experiencia por Redes Sociales podrá ser visionada y utilizada por otros centros educativos.

## 6.2.Descripción de la coordinación en la participación de las actividades a realizar

La coordinación general del proyecto corresponde a la Jefatura de Estudios.

La Jefatura de estudios es la que:

1. Determina las fechas y lugares de las distintas reuniones de coordinación
2. Asigna los responsables de cada una de las actividades, una vez escuchados los participantes
4. Establece la temporalización del Proyecto
3. Supervisa el desarrollo del Proyecto
4. Coordina la Evaluación del Proyecto

Esta coordinación se realiza, por medio de reuniones, en tres ámbitos:

1. Comisión de Coordinación Pedagógica, compuesta en nuestro centro por todos los miembros del Claustro de Profesores, que como ya se ha indicado es la que hizo las aportaciones para la realización del Proyecto. En ella se indica a cada profesor cuáles son las tareas que tiene que realizar, con quien las realiza, donde se llevan a cabo y cuando tienen que estar terminadas y entregadas. Así mismo se establecen las necesidades que tiene cada profesor para el desarrollo de la tarea encomendada, a fin de proporcionarle los recursos necesarios. El inicio de estas reuniones se produjo durante la realización de la Programación gneral Anual y se han mantenido durante todo el primer trimestre para la redacción del Proyecto. En el segundo trimestre se realizará el desarrollo del proyecto y en tercero se procederá a presentarlo a la Comunidad Educativa

A su vez desde este ámbito cada profesor trasmite, al grupo de alumnos encomendado, las actividades y tareas a realizar para el desarrollo global del Proyecto.

2. Junta Directiva de la Asociación de Madres y Padres de Alumnos. Se informa de las tareas propuestas inicialmente en las que es necesaria la colaboración de las familias, dejando siempre abierta la posibilidad de introducir propuestas por parte de los padres, bien para incluir nuevas actividades o modificar las propuestas. Se realizará una primera reunión informativa y de toma de contacto para luego realizar aquellas otras reuniones ejecutivas que se consideren necesarias. Los primeros contactos se produjeron en el primer trimestre y se continuarán en el segundo y tercero a medida que se va desarrollando el Proyecto.

Así mismo la Junta Directiva del AMPA, en uso de su autonomía, establece la coordinación necesaria tanto a nivel de madres/padres a nivel individual como a nivel de familias. En principio estas actividades serán tanto de ayuda como de implicación directa en las actividades encomendadas, que se realizarán fundamentalmente entorno a la Semana Cultural.

3. Entidades externas al Centro, cuya participación es necesaria para la implementación y desarrollo del Proyecto. Las principales son:

3.1. PRINCIPPPIA. Empresa de Innovación Educativa, especializada en gestionar la revolución pedagógica que aportan las nuevas tecnologías. Su principal objetivo es mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, adaptándolos a los tiempos actuales e integrando las nuevas tecnologías como instrumento práctico para llevar a cabo metodologías activas de aprendizaje en el aula.

Princippia ofrece perspectivas innovadoras para garantizar que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para adaptarse de manera flexible a un mundo que cambia con rapidez.

Princippia dispone de un equipo multidisciplinar que lo conforman docentes en activo, formador de formadores, expertos en gestión del cambio y consultores certificados por Google, lo que supone una total garantía para una formación y soporte de excelencia para todas las Entidades Educativas con las que trabajamos.

Esta empresa, con la que ya hemos colaborado en el curso pasado, junto a otros centros de la localidad, es la que nos va ayudar a darle una "dimensión tecnológica" a nuestro Proyecto, lo que a su vez permitirá una mayor difusión al mismo para su aplicación, si lo consideran oportuno por otros centros de nuestra localidad o de otros ámbitos territoriales.

Ya se han realizado las reuniones previas necesarias para el diseño del Proyecto y a partir de enero se mantienen las reuniones de seguimiento para recibir el apoyo necesario en:

Formación online de Google Apps. Acceso a la plataforma de cursos online de Google

Apps para educación para que cada docente aprenda lo que necesite en cada momento.

Acompañamiento formativo a docentes. La formación online complementada con un acompañamiento presencial formativo dirigido a facilitar el diseño y puesta en marcha de actividades o proyectos pedagógicos con Google Apps.

Administración de Google Apps. Utilización en el centro de los dispositivos de Google (DRIVE) especialmente diseñados para trabajar en la nube bajo entornos de trabajo colaborativos.

Proyectos pedagógicos en el aula. Ayuda en la puesta en marcha del Proyecto haciendo uso de metodologías activas de aprendizaje con las herramientas de Google, tanto en la fase de diseño, ejecución y evaluación.

3.2 AYUNTAMIENTO DE POZUELO DE ALARCÓN. Además del apoyo financiero para la realización del Proyecto proporciona la cesión de instalaciones y materiales para la realización de alguna de las actividades (Sala Educarte para animaciones a la lectura, presentación en actividades del centro, como la Graduación de 5 años de la grabación de la Animación del cuento de Blancanieves y los 7 enanitos; escenario en el patio del centro,...).

Así mismo se ofertará a la Red de Bibliotecas Municipales el vídeo final del Proyecto para su difusión y utilización

3.3. EMPRESAS EXTERNAS. Encargadas de realizar actividades en la Semana Cultural: Exposiciones, Animaciones y Juegos. En estos momentos se está en negociaciones con diversas empresas para elegir aquellas que se ajusten más a las actividades propuestas en las fechas determinadas. .

## **7. FIRMA Y FECHA DEL REPRESENTANTE LEGAL DE LA ENTIDAD.**

En Pozuelo de Alarcón, a 27 de enero de 2017

(sello de la entidad y firma del Director/a o Representante/a legal del centro)

(De conformidad con el apartado octavo de la convocatoria el proyecto no debe superar las 30 páginas)