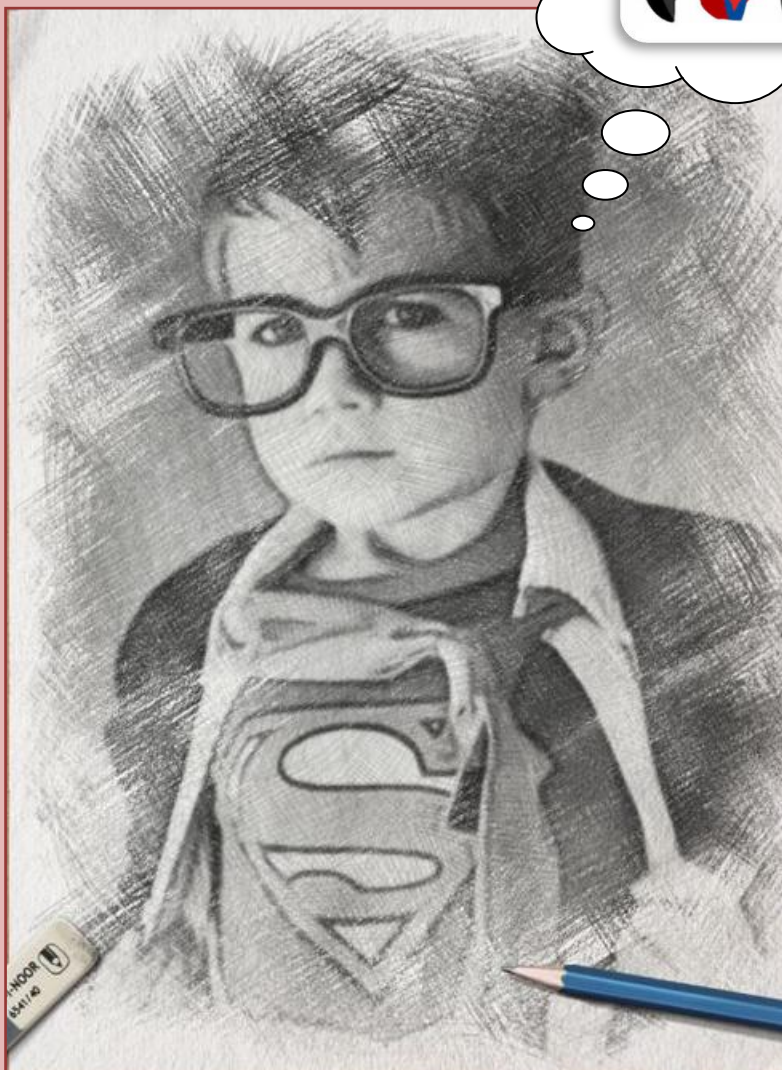


PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA:

C.R.A LOS REGAJALES

2013/2014



“Las MULTIC-AVENTURAS de los Regajales”

“En los momentos de crisis, sólo la imaginación es más importante que el conocimiento”
Albert Einstein (1879-1955)

CRA LOS REGAJALES

C/Nueva s/n 05216 Nava de Arévalo (Ávila)

<http://cralosregajales.centros.educa.jcyl.es>

920314278



Índice.

1. PUNTO DE PARTIDA (AUTOEVALUACIÓN).....	2
2. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO.	2
2.1 Áreas curriculares implicadas en el proyecto.	2
2.2 Nivel de enseñanza al que va dirigido y número de participantes.....	3
2.3 Implicación de la comunidad educativa.....	3
3. ELEMENTOS CURRICULARES A DESARROLLAR.....	4
3.1 Objetivos generales.	4
3.2 Objetivos específicos.	5
3.3 Contenidos.....	6
3.4 Actividades a desarrollar.....	8
3.5 Estrategias metodológicas.	15
3.6 Competencias Básicas a desarrollar.....	16
4. PLANIFICACIÓN Y DURACIÓN.	18
5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAN A GENERAR.	19
6. PRESUPUESTO ESTIMADO Y GASTOS QUE SE PREVÉN PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO.....	20
7. CRITERIOS Y PROCESOS DE EVALUACIÓN PREVISTOS.....	20



1. PUNTO DE PARTIDA (AUTOEVALUACIÓN).

Este proyecto **“Las MULTIC-AVENTURAS de los Regajales”** parte de la idea del claustro de maestros/as del C.R.A Los Regajales, con el fin de mejorar en su alumnado las habilidades y destrezas lingüísticas, de un modo creativo y novedoso, que despierte en el alumno/a el interés y gusto por lo que hace. Partiendo de la idea que para ofrecer algo novedoso y motivante debemos partir principalmente de los intereses de los alumnos, y hoy en día nos encontramos en la era digital.

Por ello, uno de los vehículos dinamizadores de nuestro proyecto será el uso de las TICs (ordenadores de mesa, tablets, mini-portátiles y pizarra digital), y por otro lado, sabemos lo que les suele gustar al alumnado las aventuras de sus superhéroes favoritos, por lo que éste será el hilo conductor de nuestro proyecto.

Por otro lado, desde el Centro observamos que la lengua inglesa viene siendo una necesidad del mundo globalizado, por eso surge la necesidad de formar alumnos/as en estas destrezas, por lo que el área de inglés cobra importancia en nuestro proyecto. Las actividades que proponemos serán desarrolladas, en la medida de lo posible, por todas las áreas. Ya que debido a la etapa educativa en la que nos encontramos, las áreas no deben verse ni tratarse como compartimentos estancos de la educación, sino como un todo que se relaciona, tanto dentro como fuera de la escuela.

También intentaremos dar un impulso y renovación a nuestra biblioteca del Centro, que sea un lugar más atractivo y atrayente no solo para el alumnado sino también para las familias, ya que consideramos que son motor imprescindible en la educación de sus hijos. Participando también en el desarrollo de este proyecto nuestro periódico escolar.

2. IDENTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

2.1 Áreas curriculares implicadas en el proyecto.

Con la puesta en marcha de este proyecto se pretende implicar a todas las áreas curriculares, puesto que consideramos que todas son importantes y que



deben de enseñarse interrelacionadas, ya no solo entre ellas sino con el resto de enseñanzas no formales que invaden hoy en día nuestros centros educativos (internet, apps, hangouts, ...).

2.2 Nivel de enseñanza al que va dirigido y número de participantes.

Al tratarse de un C.R.A los alumnos/as de distintas edades se encuentran agrupados en aulas comunes, por lo que desarrollaremos esta iniciativa para toda la primaria. Por otro lado, nos parece interesante que nuestro alumnado de infantil también colaboren en las actividades que planteemos. La participación es al completo por parte de todos los maestros/as del C.R.A Los Regajales.

2.3 Implicación de la comunidad educativa

Para el mejor desarrollo y aprovechamiento de nuestro trabajo se considera imprescindible la ayuda de los demás factores implicados en la educación. Por ello las familias serán una parte muy importante en la puesta en marcha, así como los ayuntamientos de las distintas localidades del C.R.A. Colaborando y participando activamente en el desarrollo de las actividades.

Nuestro proyecto se divulgará en distintos momentos, niveles y a través de varios soportes. Debemos tener en cuenta que el objetivo de su difusión no sólo se basará en dar a conocerlo y participar en él, sino en sensibilizar, informar de su puesta en marcha y desarrollo, así como destacar su importancia como tal.

Para ello:

- Se dará a conocer a la Comunidad Educativa las distintas tareas que se trabajen, presentando el proyecto en el Claustro de Profesores y en el Consejo Escolar.
- Se informará a los Ayuntamientos de las respectivas localidades, ya que el proyecto tendrá repercusión sobre el entorno social y cultural de la zona.
- Utilizaremos las página Web de los colegios y el blog colectivo creado para tal fin, agilizando, economizando y publicitando todos los aspectos referidos al desarrollo, evolución y seguimiento del proyecto así como los trabajos realizados.
- A través de los encuentros de profesores y alumnos, donde intercambiaremos experiencias, ideas y sugerencias.



- Se informará a los periódicos locales o provinciales, para dar a conocer el proyecto a nivel más general.

3. ELEMENTOS CURRICULARES A DESARROLLAR.

3.1 Objetivos generales.

Los objetivos que planteamos a nuestro alumnado son los siguientes:

- ✚ Motivar al profesorado para investigar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje de habilidades y destrezas lingüísticas, de acuerdo a la edad e intereses del alumnado.
- ✚ Utilizar los superhéroes y personajes de ficción que les gustan al alumnado como hilo conductor de su aprendizaje.
- ✚ Trabajar con los alumnos/as las estructuras mentales que deben de adquirir para una mejor comunicación, desde una metodología lúdica y atractiva.
- ✚ Mejorar la memoria visual e incrementar la capacidad de generalización de nuestro alumnado.
- ✚ Trabajar las capacidades a través de las nuevas tecnologías.
- ✚ Crear actividades lúdicas que ayuden a fomentar en el alumnado las habilidades sociales necesarias para desenvolverse en el medio en el que vive.
- ✚ Fomentar el gusto de la lengua inglesa y el valor que la misma tiene en la sociedad en la que vivimos.
- ✚ Suscitar en el alumno/a una actitud de aprendizaje permanente tanto dentro como fuera del aula.
- ✚ Usar los diferentes soportes tecnológicos para mejorar las relaciones interpersonales del alumnado de las distintas localidades del C.R.A.
- ✚ Compartir las experiencias educativas creadas y vividas en el aula con el resto de la comunidad educativa por medio de la creación de un blog.
- ✚ Potenciar y mejorar la biblioteca del Centro.
- ✚ Consolidar una metodología común en el desarrollo del proyecto.



3.2 Objetivos específicos.

- ✚ Elaborar a través de diferentes técnicas artísticas la mascota del proyecto y hacer la presentación de la misma.
- ✚ Usar la creatividad e imaginación para la creación de la mascota.
- ✚ Mejorar las habilidades y destrezas lingüísticas del alumnado por medio de lecturas centradas en sus intereses.
- ✚ Fomentar el gusto por la lectura.
- ✚ Aprender y mejorar las destrezas digitales usando diferentes soportes tecnológicos.
- ✚ Crear un blog que será guía de todo el proyecto.
- ✚ Mejorar las relaciones y participación entre entorno y familia.
- ✚ Dar a conocer nuevas aplicaciones informáticas y la repercusión que las mismas tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ✚ Mejorar las habilidades artísticas y profundizar en las tradiciones y vivencias de otras culturas.
- ✚ Mejorar y trabajar las relaciones interpersonales entre el alumnado.
- ✚ Trabajar sobre las habilidades expresivas y artísticas del alumnado.
- ✚ Aprender y trabajar sobre las chirigotas y la repercusión social y cultural que tienen en nuestro país.
- ✚ Elaborar instrumentos musicales y aprender el valor que tiene el cuidado del medio ambiente.
- ✚ Trabajar contenidos matemáticos de una manera diferente a la habitual.
- ✚ Presentar problemas matemáticos que el alumnado debe superar para un afianzamiento y mejor de sus aprendizajes.
- ✚ Trabajar los contenidos de conocimiento del medio de una manera lúdica y en función de los intereses de los alumnos/as.
- ✚ Presentar al alumnado una nueva forma de preguntas y búsqueda de información a través de las web-quest.
- ✚ Elaborar web-quest atractivas que sirvan para mejorar y afianzar los conocimientos de los alumnos/as.
- ✚ Elaborar un libro digital en inglés mejorando las habilidades y destrezas en lengua extranjera del alumnado.



- ✚ Fomentar el disfrute y gusto de la realización de actividades físicas y expresivas en el medio natural, fomentando valores de respeto, tolerancia, ayuda,....

3.3 Contenidos

Los contenidos serán trabajados interdisciplinar y de manera transversal, pero para reflejarlos de una manera más ordenada los hemos distribuido por trimestres:

Primer Trimestre

- Creación y dotación del nombre de la mascota del proyecto.
- Presentación de la super-mascota a través de video-conferencia.
- Uso de la creatividad e imaginación para la creación y presentación de los trabajos.
- Fomento de las destrezas orales y escritas.
- Mejora de las habilidades lectoras.
- Gusto por la lectura.
- Desarrollo y mejora del tratamiento de la información y competencia digital.
- Mejora de las relaciones interpersonales a través del trabajo en equipo.
- Colaboración con las familias y mejora de las relaciones familiares.
- Trabajo de valores como el esfuerzo, la tolerancia, el respeto, la ayuda, la empatía,...., a través de lecturas y del cine.
- Uso de nuevos soportes tecnológicos (tablets, dispositivos móviles y diferentes app).
- Mejora de la destreza digital del alumnado por medio de un entorno virtual de aprendizaje (blog).
- Aprendizaje y significado de otras culturas y tradiciones (Halloween, Navidad,...).
- Perfeccionamiento de las destrezas plásticas.



Segundo Trimestre

- Uso de nuevas herramientas digitales para la elaboración de un comic.
- Mejora de la expresión corporal y artística.
- Fomento del trabajo colaborativo.
- Perfeccionamiento del lenguaje oral y escrito.
- Conocimiento de los distintos tipos en los que se puede presentar un texto.
- Uso de la fotografía y vídeo para la creación de un comic.
- Mejora de las habilidades artísticas para la elaboración de decorados.
- Aprendizaje de qué es una chirigota, su origen y su música.
- Elaboración de sus propias chirigotas y exposición de las mismas para la mejora de la expresión oral y perder el miedo a las exposiciones en grupo.
- Incremento del bagaje cultural.
- Elaboración de instrumentos.
- Utilización de materiales reciclados y la importancia que los mismos tienen para el cuidado del medio-ambiente.

Tercer Trimestre

- Trabajo de contenidos matemáticos por medio de resolución de problemas.
- Uso del blog para la resolución de los problemas matemáticos planteados al alumnado.
- Trabajo en grupo y liderazgo de los equipos para la resolución de las actividades planteadas.
- Trabajo de contenidos de conocimiento del medio a través de los vídeos “Descubre a Tadeo”
- Resolución de web-quest creadas por el claustro de profesores para la mejora de conocimientos relacionados con los temas que se vayan tratando.
- Mejora de las habilidades lingüísticas en inglés por medio de la elaboración de un cuento digital.
- Disfrute del entorno natural a través de actividades lúdico-deportivas.



3.4 Actividades a desarrollar.

- ↗ **Elección de mascota:** Los alumnos/as deberán crear a un superhéroe y dotarle de un nombre. Las técnicas que pueden utilizar serán las que ellos consideren más oportunas. La realización se hará durante las horas de plástica y si fuera necesario lo terminarían en casa. Pueden ser ayudados por sus familias. Posteriormente el claustro de maestros/as elegirán la mascota que más les guste y ésta será la que nos guiará durante todo el proyecto.
- ↗ **“Nos colamos en tu clase”.** Debido a las características de nuestro Centro al tratarse de un C.R.A nuestros pasillos son las carreteras y nuestros compañeros de al lado se cuentan a kilómetros, por ello decidimos incluir en este proyecto y para una mejor coordinación del mismo, las **video-conferencias** a través del soporte informático que nos proporciona **google drive por medio de “hangouts”**, hemos decidido elegir esta herramienta puesto que nos permite conectarnos hasta diez usuarios al mismo tiempo, mientras que otras herramientas como skipe solo permite dos usuarios conectados simultáneamente, y nuestro C.R.A posee cuatro localidades. Por ello a lo largo del curso haremos las siguientes video-conferencias:
- **Video –conferencia 1:** Los alumnos/as presentarán al resto de sus compañeros del C.R.A la super-mascota que han creado y explicarán como la han realizado y que materiales han utilizado.
 - **Video- conferencia 2:** Los alumnos/as de las distintas localidades elaborarán un comic en soporte digital por medio del uso de las tablets, que posteriormente enseñaran al resto de compañeros/as del C.R.A a través de la video-conferencia.
 - **Video- conferencia 3:** Presentación del cuento digital en inglés elaborado por los alumnos/as.



➤ **Si quieres aventura lánzate a la lectura:** Los maestros/as de niveles inferiores seleccionarán lecturas relacionadas con distintos tipo de aventuras, pudiendo estas lecturas ser fábulas, cuentos, poesías, noticias, trabalenguas, e-mails,... Los alumnos/as de niveles superiores serán ellos los que busquen información sobre el tema a tratar (ya sea en la biblioteca del Centro, internet, en casa,...) Se trabajará sobre las mismas durante los 30min al día de lectura que hay obligatoria en los Centros escolares.

▣ **Septiembre- octubre;** La temática sobre la que trabajaremos será Halloween, algunas de las lecturas seleccionadas serán;



- Winnie the witch
- Kika superwitch at vampire castle
- Teo en el Castillo del terror.
- El extraño caso de la noche de Halloween.
- La maldición de las brujas.
- Gazpacho de vampiro.
- El cole del terror
- El monstruoso libro de los monstruos.
- El barco fantasma de Tea stilton.
- Hamburguesas de hombre lobo (colección cocina de los monstruos).
- Conoce a los monstruos.

▣ **Noviembre- diciembre;** La temática será la Navidad y los valores. Las lecturas que se trabajarán son las siguientes:



- Misterio de Navidad, editorial Noufront.
- La fabulosa Navidad de Pablo Diablo.
- Cuento de Navidad, para leer, jugar y aprender.

▣ **Enero- febrero;** Aquí la temática será “Los comics”, trabajaremos sobre la colección en comic de Gerónimo Stilton de Planeta junior y sobre comics clásicos de superhéroes (marvel).





📅 **Marzo- abril – mayo;** Trabajaremos sobre “Aventuras”, con títulos como:

- Colección del diario de Greg.
- Un caso para ti y el equipo tigre.
- La colección busca fieras.
- El club de las lechuzas con Minerva Mint.
- Moby Dick.
- Cómo romperle el corazón a un dragón.
- Aladino
- Pablo diablo anda suelto.

🔗 **Vuela con tu tablet:** En el Centro disponemos de 4 tablets que se pondrán a disposición del alumnado a modo de préstamo para que trabajen desde sus casas y con la familia algunos cuentos interactivos, utilizando algunas páginas como:

- <http://cuentosparadormir.com>
- www.cuentosinteractivos.org
- <http://i-elanor.typepad.com/casadelarbol/cuentos-interactivos.html>
- <http://bookpop.com/index2.html>
- <http://www.bianfacuentos.com/cuentos.php>
- <http://www.storyplace.org/sp/storyplace.asp>

🔗 **Elaboración del blog “Las MULTIC-AVENTURAS de los Regajales”;** Se elaborará un blog que estará asociado a la dirección web del Centro, donde se irán colgando todas las actividades que desarrollemos en este proyecto y nos servirá de herramienta de conexión con el entorno.

🔗 **Revista escolar:** Cada trimestre se elaborará un ejemplar de nuestra revista donde los alumnos/as de todos los niveles hacen sus aportaciones en función de la temática que se esté trabajando. Posteriormente esta revista se colgará en la página web del Centro y blog del proyecto para su mejor divulgación.



➤ **Encuentro de Halloween “La senda del terror”**; Todos los alumnos/as del C.R.A nos reuniremos en una de las localidades que será Cabezas de Alambre, dónde realizaremos actividades relacionadas con este tema. Previamente habremos trabajado con los niños/as durante la media hora de lectura diaria relatos relacionados con el suspense, las brujas,..., por otro lado desde el área de inglés se explicará a los alumnos/as el sentido que esta fiesta tiene en otras culturas, el por qué de usar calabazas en Halloween y trabajaran libros relacionados con este tema. En este encuentro se realizarán las siguientes actividades:

- Recetas de Halloween
- Decoración y elaboración de calabazas.
- Truco o trato
- Concurso de máscaras de terror
- Gymkana “La aventura terrorífica”
- Gran desfile de halloween

➤ **Las cestas viajeras**; por ciclos se seleccionarán cuentos, cómics,..., y se crearán las cestas viajeras de libros que luego irán rotando cada dos semanas por las diferentes localidades del C.R.A. Estas lecturas irán relacionadas con la temática que se esté trabajando en ese momento.

➤ **Días de cines**; Iremos al cine de Ávila para ver una película de temática navideña y valores, para después trabajar en el encuentro “Las aventuras de Navidad”. La película que veremos y sobre la cual después trabajaremos será: **“Arthur christmas operación regalo”**.

➤ **“El Belén de los Superhéroes”**; Cada alumno elaborará un personaje del Belén de Navidad que será un superhéroe o personaje de cuento o comic,...,para posteriormente crear el Belén en el Centro.

➤ **Encuentro de Navidad “La aventura de la Navidad”**: Todo el alumnado del C.R.A se reunirá en la localidad de Nava de Arévalo para celebrar este día. Trabajaremos sobre lo siguiente:



- ▣ Talleres relacionados con las películas que previamente se han visionado.
 - Infantil; Hacer un títere de un reno.
 - 1º, 2º, y 3º: Hacer un calcetín navideño/ angelito con el logo de nuestra mascota.
 - 4º, 5º y 6º: Broche o llavero de goma eva relacionado con los personajes de la película.

Con las manualidades realizadas durante los talleres posteriormente se realizará a nivel de todo el Centro **“El gran amigo invisible”**, donde cada alumno/a tendrá que regalar su manualidad a otro compañero que le haya tocado en sorteo. El regalo irá acompañado de una notita donde cada alumno felicitará las navidades a su compañero/a.

- ▣ Actuaciones; En Nava de Arévalo se realizará un festival, donde las actuaciones que se realicen estarán relacionadas con la película que hemos trabajado.

↻ **Creación “El cómic viajero”**: Consiste en la elaboración por parte de todo el alumnado de nuestro propio cómic. Para ello usaremos diferentes herramientas y soportes informáticos como::

- <https://drive.google.com> (para compartir la información).
- http://marvelkids.marvel.com/shows/122/the_super_hero_squad_show
- <http://www.pixton.com/es/>
- <http://www.heromachine.com/heromachine-2-5-character-portrait-creator/>

↻ **Damos vida a los comics.** Desde el área de E.F, lengua y artística se trabajará con el alumnado, la elaboración de un comic donde ellos sean los personajes. Para la elaboración del mismo trabajaremos la expresión



corporal y utilizaremos las tablets para la grabación de video y fotografía, desde el área de lengua trabajaremos los diálogos y la historia del comic y desde el área de artística se harán los decorados y selección de música. Posteriormente como ya se ha comentado se realizara una video-conferencia para exponer los trabajos realizados.

↻ **Chirigota de Carnaval;** Desde el área de música y en colaboración con el área de lengua se creará el texto de una chirigota donde el tema ira relacionado con las aventuras y superhéroes.

↻ **Encuentro de Carnaval “Sacamos a los personajes de los comics”.**

Cada alumno/a ira disfrazado de su superhéroe favorito, las actividades que realizaremos serán:

- **Talleres:** Cada ciclo creará un instrumento musical para la representación de la chirigota (tambor, maracas gigantes, ...)
- **Actuaciones,** se representarán las chirigotas que se han ido trabajando.
- **Desfile de superhéroes.**

↻ **“Las Mateaventuras”.** Desde el blog se irán lanzando problemas matemáticos en función de los niveles, que los alumnos/as deberán resolver. Los problemas serán presentados por nuestra mascota. El alumno/a más rápido en resolver la batería de problemas se llevara a la mascota del proyecto para su localidad. A final de curso la localidad que más veces haya tenido la mascota en su poder, se llevará un premio consistente en un lote de libros.

↻ **Las MULTIC-AVENTURAS de Tadeo.** Se trabajarán contenidos de conocimiento del medio con los capítulos de “Descubre a Tadeo”.

↻ **Multic-tablets;** Aplicaciones para trabajar con los mini-portatiles y tablets dentro de clase.



- **Preschool Adventure:** Aprender a través del juego: 8 actividades para trabajar formas, sonidos, partes del cuerpo, tarjetas de memoria o colores.
- **Cute Math:** Matemáticas adaptadas para los más pequeños: secuencia de números, añadir-quitar, conteo...
- **iXylophone Lite:** Y la música también tiene su rincón. Podemos tocar diversas piezas musicales en nuestro dispositivo Android ya sea por libre o siguiendo las que vienen incluidas. Existe una versión pagando con más canciones para entretener a los más pequeños.
- **Intro to Letters:** El método Montessori aplicado a las letras y a los números.
- **Kids Piano:** Un piano que combina la música, con dibujos animados, colores, sonidos de animales, etc.
- **iHistoria del Mundo:** Aplicación para aprender historia a través de preguntas.
- **Cuentos Para Dormir:** Cuentos infantiles que podrás elegir entre leerlos tú o que los lea la propia aplicación.
- **El Tren del Alfabeto de Lola:** Juego educativo para niños para que aprendan el alfabeto a través de varios mini juegos.

➤ **Web-quest de multiaventura.** A lo largo del curso académico iremos creando web-quest que mejor se vayan adaptando a las temáticas que vamos a ir trabajando, algunos ejemplos de éstas son:

- Un paseo por el cómic, en el que los alumnos/as van pinchando en diferentes fotos y les explican la historia del cómic, personajes, anécdotas sobre el mismo.
- Aventuras saludables, a través de nuestra mascota trabajaremos los hábitos saludables.

➤ **Elaboración de un cuento digital en inglés,** donde el protagonista sea nuestra mascota, ilustrado por los alumnos/as de infantil y desarrollado por el resto de alumnos/as.



- **Visita al parque de multiaventuras de “La Riberita”** en Samboal (Segovia). Todos los alumnos/as del C.R.A realizaremos esta salida y convivencia (en la planificación se desarrolla el plan de actividades que se van a realizar).

- **“Aventuraqua” encuentro de fin de curso.** Como broche final al proyecto “Las multic-aventuras de los Regajales”, se celebrará en la localidad de Tiñosillos una fiesta del agua donde realizaremos una gymkana acuática en la piscina municipal de la localidad.

3.5 Estrategias metodológicas.

Este proyecto surge de la necesidad de crear nuevas formas de enseñanza-aprendizaje que resulten significativas a nuestro alumnado apoyándonos en las nuevas tecnologías, puesto que consideramos básico el aprendizaje y manejo de las mismas debido a las características sociales en la que nos encontramos , como se suele denominar “La era digital”. Por lo que no podemos obviar este hecho en materia educativa. Los principios metodológicos que desde el claustro de maestros/as del C.R.A Los Regajales hemos querido seguir para la elaboración, planificación y puesta en marcha de este proyecto han sido los siguientes:

- ⊗ Tomar como referencia en nivel del alumnado, es decir los conocimientos que posee, las aptitudes, competencias y su motivación hacia el aprendizaje.
- ⊗ El maestro/a será guía y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje.
- ⊗ Se deberá de potenciar el interés, la responsabilidad y el deseo de esforzarse para el logro del trabajo bien hecho.
- ⊗ Se pretende potenciar aprendizajes significativos en el alumnado.
- ⊗ Se empleará una evaluación de diagnóstico que será útil para reorientar los procesos de enseñanza-aprendizaje cuando los



resultados alcanzados se alejen significativamente de lo programado.

Por otro lado, existirá una perfecta coordinación y colaboración entre el profesorado. En multitud de ocasiones trabajaremos todos juntos de manera globalizada, pero concretaremos contenidos y actividades a trabajar a través de las coordinaciones de ciclo. Se pretende que aunque las características de nuestro Centro sean “especiales” debido a que somos 4 localidades distintas, con alumnado muy variado y agrupaciones en las aulas muy dispares, podamos sentir que todos estamos unidos e interrelacionado (puesto que los medios tecnológicos de hoy en día, así nos lo permite), y que de lo mismo en qué lugar del C.R.A estés porque se trabaja al unísono y en la misma dirección.

Para la planificación de contenidos y actividades de este proyecto hemos partido de los intereses de nuestros alumnos/as, para a partir de ahí darles forma y trabajar según lo que nos pide la legislación vigente.

3.6 Competencias Básicas a desarrollar.

Siguiendo con lo estipulado en la LOE, debemos trabajar en la Etapa de Primaria las competencias básicas, considerando el Proyecto **“Las MULTIC-AVENTURAS de los Regajales”**, como un buen medio para el fomento de las mismas. Por ello queremos relacionar este proyecto con las competencias básicas y la manera con la que vamos a contribuir a las mismas y a incidencia que tendrá tanto en los participantes como en las partes interesadas. Así se trabajará:

- ✚ **LA COMPETENCIA DE APRENDER A APRENDER Y LA DE AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL:** Ya que podremos llevar a cabo, transferencias de aprendizaje del aula a distintas situaciones. Podremos utilizar metodologías basadas en el aprendizaje cooperativo que hacen que el alumno crezca personalmente. Los alumnos/as serán conscientes de sus propias capacidades (intelectuales, emocionales, físicas) ayudando a conocer sus propias potencialidades y carencias. Adquirirán responsabilidades y compromisos personales. Aprenderán a valorar y respetar las ideas de los demás y ser flexibles en sus planteamientos.



- ✚ **TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL:** El alumnado tendrá que buscar, analizar, seleccionar, transmitir y utilizar la información que se le requiera. Para ello utilizará diferentes recursos expresivos además de las TICs. Toda la información y trabajo recapitulado será publicado en las páginas webs de los colegios y en nuestro BLOG. Además se intentará que el alumnado mantenga contacto e interactúe con otros alumnos/as del C.R.A de otras localidades, manejando de manera responsable diferentes aplicaciones informáticas (e-mail, hangouts, skipe,..)
- ✚ **COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA:** Los alumnos/as tendrán que tomar decisiones y responsabilizarse de las mismas. Deben de ser capaces de ponerse en el lugar del otro y comprender su punto de vista aunque sea diferente del propio.
- ✚ **COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA;** El alumnado aprenderá el valor de las tradiciones de otras culturas. Comparándolas con las propias y sacando lo positivo y semejanzas de cada una de ellas. Se mejorara la sensibilidad artística del alumnado haciendo participe de las creaciones de decorados, trajes,..., para ello también nos ayudaremos de los soportes informáticos.
- ✚ **COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO FÍSICO:** Se reflexionará sobre el mundo físico y sobre la influencia de la actividad humana, con especial cuidado del medio ambiente y del consumo racional y responsable. El uso del cuerpo como medio expresión e interacción con el medio que nos rodea.
- ✚ **COMPETENCIA MATEMÁTICA:** El alumno/a tendrá que aplicar estrategias de resolución de problemas a situaciones cotidianas. Manejará elementos matemáticos básicos (medidas, cálculo, símbolos,..) en situaciones reales.



- ✚ **COMPETENCIA LINGÜÍSTICA:** El alumnado tendrá que dialogar, escuchar, hablar y comunicarse. Tendrá que expresar de forma oral y escrita, pensamientos, vivencias, opiniones,... tendrá que adaptar la comunicación al contexto en el que se encuentre. Manejará diferentes fuentes de información.

4. PLANIFICACIÓN Y DURACIÓN.

Curso 2013/2014

TEMÁTICA: “HALLOWEEN: LA SENDA DEL TERROR” Y “LA AVENTURA DE LA NAVIDAD”

1^{ER} TRIMESTRE

1. ELECCIÓN DEL NOMBRE Y MASCOTA QUE NOS ACOMPAÑARÁ Y GUIARÁ DURANTE TODO EL PROYECTO.
2. ENCUENTRO DE HALLOWEEN “LA SENDA DEL TERROR” EN LA LOCALIDAD DE CABEZAS DE ALAMBRE.
3. DÍAS DE CINE
4. EL BELÉN DE LOS SUPERHÉROES.
5. ENCUENTRO DE NAVIDAD Y AMIGO INVISIBLE.

TEMÁTICA: “EL COMIC Y LOS SUPERHÉROES”.

2^º TRIMESTRE

1. CREACIÓN DEL COMIC VIAJERO.
2. DAMOS VIDA A LOS COMICS.
3. CHIRIGOTA DE CARNAVAL.
4. ENCUENTRO DE CARNAVAL: “SACAMOS A LOS PERSONAJES DE LOS COMICS”.

TEMÁTICA: “LAS AVENTURAS”

3^{ER} TRIMESTRE

1. LAS MATEVENTURAS.
2. LAS MULTIC-AVENTURAS DE TADEO.
3. MULTIC-TABLETS.
4. WEB-QUEST DE AVENTURAS.
5. ELABORACIÓN DE UN CUENTO DIGITAL.
6. VISITA AL PARQUE DE MULTIAVENTURAS “LA RIBERITA”
7. ENCUENTRO FIN DE CURSO: “AVENTURAGUA”



ACTIVIDADES COMUNES QUE SE REALIZARÁN EN LOS TRES TRIMESTRES.

1. NOS COLAMOS EN TU CLASE. VIDEO-CONFERENCIAS.
2. SI QUIERES AVENTURA LÁNZATE A LA LECTURA. LECTURAS SOBRE LOS TEMAS A TRATAR.
3. VUELA CON TU TABLET.
4. ELABORACIÓN DE BLOG DEL PROYECTO.
5. REVISTA ESCOLAR.
6. LAS CESTAS VIAJERAS DE LIBROS.
7. EL USO DE MINI-PORTATILES, TABLETS Y PIZARRAS DIGITALES SERÁN DURANTE TODO EL CURSO.

No hemos distribuido las actividades por niveles y cursos ya que nuestros alumnos/as se encuentran distribuidos en aulas multinivelares.

5. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAN A GENERAR.

Los materiales y recursos que se van a generar a lo largo del curso escolar con este proyecto serán los siguientes:

- Ⓜ Blog
- Ⓜ Web-quest
- Ⓜ El comic viajero
- Ⓜ Libro digital en inglés
- Ⓜ La mascota
- Ⓜ Video-conferencias
- Ⓜ Periódico escolar.
- Ⓜ Videos de la creación de sus propios comics.
- Ⓜ Manualidades de los talleres de Halloween, Navidad y Carnaval.
- Ⓜ Cestas viajeras de libros.
- Ⓜ Figuras del Belén
- Ⓜ Letras de las chirigotas
- Ⓜ Creación de problemas matemáticos



6. PRESUPUESTO ESTIMADO Y GASTOS QUE SE PREVÉN PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO.

Los gastos que se van a generar con la realización del Proyecto Las MULTIC-AVENTURAS de los Regajales se prevén que son los siguientes:

ACTIVIDADES	PRESUPUESTO
Ⓜ Desplazamiento a Ávila de 74 alumnos y 15 profesores	500€
Ⓜ Entrada al cine	500€
Ⓜ Desplazamiento a Samboal (Segovia) de 74 alumnos y 15 profesores.	500€
Ⓜ Entrada al parque La Riberita y visita al Castillo de Coca de 74 alumnos	914€
MATERIAL	
Ⓜ 6 Tablet as digitales	586€
TOTAL	3000€

7. CRITERIOS Y PROCESOS DE EVALUACIÓN PREVISTOS.

El seguimiento y la evaluación continua son fundamentales para ir adaptando las actividades, las metodologías o los diferentes materiales a las necesidades emergentes y poder llegar a la consecución de los objetivos previstos.

Para el inicio de este proyecto “Las multic-aventuras de los Regajales”, partiremos de una **evaluación inicial con los siguientes criterios**:

- 📄 Análisis de los diferentes contextos implicados.
- 📄 Aspectos didácticos que se quieren mejorar.
- 📄 Reflexión sobre aquellos aprendizajes que consideramos básicos que nuestro alumnado debe aprender.



📖 Fomento del desarrollo de las competencias básicas con las actividades que planteemos.

📖 Trabajo de habilidades y destrezas lingüísticas.

Para llevar a cabo el seguimiento y la **evaluación continua** daremos respuesta a las siguientes preguntas:

► **QUÉ EVALUAR:**

- Ⓜ Grado de consecución de los objetivos.
- Ⓜ Adecuación de recursos y procesos para la consecución de objetivos.
- Ⓜ Nivel de implementación de las actividades.
- Ⓜ Participación y comunicación entre las diferentes localidades del C.R.A.
- Ⓜ Uso de las TIC.
- Ⓜ Utilización de metodologías variadas.
- Ⓜ Grado de motivación y participación del alumnado.

► **CÓMO EVALUAR:**

- Ⓜ Observación directa (desarrollo de las actividades) y observación indirecta (material elaborado).
- Ⓜ Instrumentos: registros de observación, escalas de estimación, fichas de seguimiento, actas...

► **CUÁNDO EVALUAR:**

- Ⓜ Evaluaremos en tres momentos fundamentales: al inicio del proyecto, durante el desarrollo del mismo y una vez finalizado.

► **QUIÉN EVALÚA:**

- Ⓜ Los maestros/as que formamos parte del Centro
- Ⓜ La evaluación se realizará sobre el propio proyecto, pero a la vez sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado participante y sobre la implicación de la Comunidad Educativa.

