



Castilla-La Mancha

MEMORIA FINAL DE LA FASE C

Proyecto de Innovación Educativa

CENTRO: CEIP NUESTRA SEÑORA DE PEÑARROYA

PROVINCIA: CIUDAD REAL

CÓDIGO DEL CENTRO: 13000712

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES
Dirección General de Innovación y Centros
Servicio de Innovación

1. ACCIONES

1.1. Acciones desarrolladas

El objetivo principal de esta fase es el desarrollo del proyecto diseñado en las fases anteriores. Para justificar el desarrollo del proyecto se rellena las tablas siguientes:

ACTUACIÓN: "The Future's Roots"		
CÓDIGO	Acciones de implementación	Fecha
A1.I1	"El despertar de los Guardianes"	Septiembre 2025
A1.I2	"Escapando a la magia"	Octubre 2025
A1.I3	"Magia y Ciencia"	Octubre 2025
A1.I4	"Enseñamos el espacio"	Noviembre 2025
A1.I5	"Juguetes 3D"	Diciembre 2025
A1.I6	"Inventos"	Enero-febrero 26
A1.I7	"Grupos interactivos"	Marzo 2026
A1.I8	"Gincana familiar"	Marzo 2026
A1.I9	"Altos vuelos"	Abril 2026
A1.I10	"Reciclaje"	Mayo 2026
A1.I11	"Potatoes & energy"	Mayo 2026
A1.I12	"Dibujos encantados"	Mayo -Junio 2026
A1.I13	"Geoplano"	Junio 2026
A1.I14	"Baldosas mágicas"	Mayo -Junio 2026
A1.I15	"Edades de la Historia"	Mayo -Junio 2026
A1.I16	"Radio ayuda escolar"	Junio 2026
A1.I17	"Varita Mágica"	Junio 2026
A1.I18	"El Universo"	Mayo-Junio 2026
A1.I19	"Matetole"	Mayo-Junio 2026
A1.I20	"Experiments"	Mayo-Junio 2026
A1.I21	"Geometrix"	Mayo-Junio 2026
A1.I22	"Science Radio"	Todo el curso

1.2. Hojas de seguimiento

El seguimiento realizado del proyecto de innovación se ha ejecutado en los siguientes días (ver Hojas de seguimiento Anexo I):

Seguimiento	Fecha	Horas
1º Seguimiento	2 de septiembre de 2025	2
2º Seguimiento	1 de diciembre de 2025	1
3º Seguimiento	2 de marzo de 2026	1
4º Seguimiento	19 de junio de 2026	1

2. RTIFICACIÓN

MODALIDAD: **PROYECTO.**

TÍTULO: **FASE DE EVALUACIÓN**

CENTRO: **CEIP NUESTRA SEÑORA DE PEÑARROYA**

LOCALIDAD: **ARGAMASILLA DE ALBA**

PROVINCIA: **CIUDAD REAL**

MIEMBROS TOTAL DEL PROYECTO: **20**

Número de hombres: **2**

Número de mujeres:18

3. EVALUACIÓN

3.1. Instrumentos de evaluación utilizado y frecuencia.

Para evaluar adecuadamente las actuaciones llevadas a cabo realizamos:

- En primer lugar, la observación de los docentes que llevan a cabo las actividades. Datos que, posteriormente, se trasladan a las reuniones de seguimiento de manera verbal.
- En segundo lugar, el grado de motivación y participación del alumnado. Esto también lo valoramos a través de la información aportada por los docentes que desarrollan las actividades por cursos.
- Por último, la repercusión que tiene en las competencias y saberes básicos. Para ello, valoramos los resultados en el comienzo, durante y en la conclusión de las actividades. Igualmente, de manera observacional.

3.2. Resultados obtenidos de los resultados

El objetivo global del PIE desarrollado en nuestro centro, que se matiza a continuación, tiene como línea primordial respetar las señas de identidad reflejadas en el Proyecto Educativo, así como el compromiso de implementarlo adecuadamente.

Potenciar la funcionalidad de los recursos tecnológicos como herramienta de apoyo y de inclusión sustentado en el equilibrio con materiales cercanos a nuestro alumnado buscando su implementación progresiva y fomentando la creatividad, la mejora de competencias/destrezas/habilidades/aptitudes/actitudes, con marcado carácter para su vida...así como el enriquecimiento colectivo, a través del uso del Aula del Futuro y otros espacios del centro.

INDICADORES	RESULTADOS
Se crean y mejoran las redes de emociones intra e interpersonales.	Muy positivos. En un 100% comprobamos la activación motivacional.
Se aplican metodologías activas como: el aprendizaje basado en proyectos para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes zonas del AdF.	El planteamiento a través de los Proyectos ha generado un incremento de la participación. Realizarlo en las distintas zonas, espacios flexibles, lleva un extra de responsabilidad compartida en que el trabajo salga hacia delante.
Se vinculan las propuestas didácticas con la metodología STEAM.	Se cumple por completo y se desarrollan en un clima adecuado combinando las

	metodologías activas con la filosofía MAKER y, por supuesto, STEAM.
Se elaboran recursos didácticos analógicos y digitales.	Se han conseguido crear recursos. Esto ha sido posible gracias al trabajo docente conjunto.
Se promueven aprendizajes competenciales que tengan como referente las tecnologías.	Esto se ha cumplido 100% puesto que los proyectos están conectados con aprendizajes para la vida.
Se organizan y gradúan los recursos tecnológicos de acuerdo con los niveles educativos.	Estar preparados para responder con nuevas propuestas a las necesidades de nuestro alumnado sin perder la temática seleccionada para todo el centro.

3.3. Conclusiones.

El conjunto de los docentes que participamos en este PIE estamos satisfechos con los aprendizajes que han realizado nuestro alumnado. Observamos una evolución con las metodologías empleadas y los recursos compartidos desde ADF y STEAM.

Creemos en la necesidad de seguir trabajando de manera compartida en nuevas propuestas. Estamos convencidos de los beneficios de la innovación educativa. Apostamos por un compromiso en continuar con el Proyecto el curso próximo.

En Argamasilla de Alba, a 30 de junio de 2026.



Fdo.: Inmaculada Cantero Almena
(responsable del proyecto de innovación)

ANEXOS PARA ENTREGAR

ANEXO I: HOJAS DE SEGUIMIENTO DEL PIE

Las HOJAS se archivarán con PDF y se unirán al PDF de la memoria.

ANEXO II: ACCIONES DEL PIE

Ver página siguiente

ANEXO III: EVIDENCIAS DE LAS ACCIONES *(solo acciones de implantación)*

Las evidencias podrán ser:

- Fotográficas (dos o tres) y audiovisual con enlaces.
- Pantallazos de documentos, correos.
- Actas de reuniones.
- Otros como enlaces a web y similar.
- Certificado del responsable (Excepcionalmente). En caso de no saber cómo evidencias se podrá emitir un certificado del responsable único con las acciones que se encuentre en esta situación.

ANEXO I: HOJAS DE SEGUIMIENTO DEL PIE



Castilla-La Mancha

SEGUIMIENTO

Proyecto de Innovación Educativa

CURSO 2025/2026

CENTRO: CEIP NUESTRA SEÑORA DE PEÑARROYA

PROVINCIA: CIUDAD REAL

CÓDIGO DEL CENTRO: 13000712

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES
Dirección General de Innovación y Centros
Servicio de Innovación



4. CALENDARIO

El calendario para el seguimiento del proyecto de innovación para el curso 2025/2026 es el siguiente:

Seguimiento	Fecha	Horas
1º Seguimiento	2 de septiembre de 2025	1
2º Seguimiento	1 de diciembre de 2025	1
3º Seguimiento	2 de marzo de 2026	1
4º Seguimiento	19 de junio de 2026	1

5. HOJAS DE SEGUIMIENTO.

HOJAS DE SEGUIMIENTO 1			
DIA:	2 septiembre	HORA	10:00
Participantes en la reunión (Equipo de innovación: docentes de apoyo y coordinador/a)			
- Inmaculada Cantero Almena. - Luis Miguel Jareño López. - Ana Ruiz Lorenzo.			
ACTUACIONES DESARROLLADAS			
Actuación		Valoración	
Análisis del PIE del primer trimestre.		Positivo.	
Prácticas llevadas a cabo en el AdF.		Positivo.	
Resolución de dificultades por niveles.		Mejorable.	
Concreción de temática para el curso 25.26: la magia.		Positivo.	
Observaciones: la planificación se adaptará según las necesidades percibidas			
PRÓXIMAS ACTUACIONES			
Actuación Prevista		Valorar las tareas necesarias para su realización ¹	
Asesoramiento de los recursos por niveles.		Practicar y mostrar funciones de los recursos, espacios y zonas del AdF.	
Temática de partida por niveles: "Magia y Ciencia". Explicación, ejemplificación, pautas...		Informar de la temática en las distintas reuniones.	
Tareas pendientes para el desarrollo de las actuaciones próximas. Preparar ejemplos con los recursos de las distintas zonas del AdF.			

¹ En este apartado es necesario analizar las tareas o recursos que se necesitan para realizar la actuación y explicar las tareas o recursos que ya se disponen o los que se necesitan.

HOJAS DE SEGUIMIENTO 2

DIA:	1 de diciembre	HORA	9:00
Participantes en la reunión (Equipo de innovación: docentes de apoyo y coordinador-a)			
- Inmaculada Cantero Almena. - Luis Miguel Jareño López. - Ana Ruiz Lorenzo.			
ACTUACIONES DESARROLLADAS			
Actuación		Valoración	
Asesoramiento de los recursos por niveles.		Positivo.	
Propuestas de nuevas actividades.		Mejorable	
Observaciones: la planificación se adaptará según las necesidades percibidas			
PRÓXIMAS ACTUACIONES			
Actuación Prevista		Valorar las tareas necesarias para su realización²	
Organización de nuevas situaciones de aprendizaje.		Colaboración y coordinación para el desarrollo de las experiencias educativas. Análisis y adecuación por ciclos.	
Tareas pendientes para el desarrollo de las actuaciones próximas. Preparar todos los recursos. Probar las medidas de seguridad.			

² En este apartado es necesario analizar las tareas o recursos que se necesitan para realizar la actuación y explicar las tareas o recursos que ya se disponen o los que se necesitan.

HOJAS DE SEGUIMIENTO 3

DIA:	2 de marzo	HORA	12:30
Participantes en la reunión (Equipo de innovación: docentes de apoyo y coordinador-a)			
- Inmaculada Cantero Almena. - Luis Miguel Jareño López. - Ana Ruiz Lorenzo.			
ACTUACIONES DESARROLLADAS			
Actuación		Valoración	
Asesoramiento de los recursos por niveles.		Positivo.	
Organización de nuevas situaciones de aprendizaje.		Positivo.	
Observaciones: actuación planificada que no se ha podido realizar			
PRÓXIMAS ACTUACIONES			
Actuación Prevista		Valorar las tareas necesarias para su realización³	
Adecuación por niveles de la nueva temática.		Asesoramiento y ejemplos por cursos.	
Tareas pendientes para el desarrollo de las actuaciones próximas.			
Ofrecer ejemplos prácticos con los recursos disponibles.			

³ En este apartado es necesario analizar las tareas o recursos que se necesitan para realizar la actuación y explicar las tareas o recursos que ya se disponen o los que se necesitan.

⁴ En este apartado es necesario analizar las tareas o recursos que se necesitan para realizar la actuación y explicar las tareas o recursos que ya se disponen o los que se necesitan.



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y DEPORTES



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



Castilla-La Mancha

ANEXO III: EVIDENCIAS DE LAS ACCIONES (solo acciones preliminares y de implantación)

Las evidencias podrán ser:

- Fotográficas (dos o tres) y audiovisual con enlaces.
- Pantallazos de documentos, correos
- Actas de reuniones
- Otros como enlaces a web y similar
- Certificado del responsable (Excepcionalmente). En caso de no saber cómo evidencias se podrá emitir un certificado del responsable único con las acciones que se encuentre en esta situación

A1.11 “El despertar de los Guardianes”

Con el hilo conductor del libro “Guardianes. El punto débil de los sangrecalientes”, el alumnado de 5º ha trabajado de manera globalizada Lengua, Mates, Plástica y CC.Sociales. Por supuesto, con un juego inicial donde no ha faltado la cooperación entre todos, el esfuerzo compartido y la creatividad. Las cartas de la "Taberna del Envite" nos han permitido hacer cálculo mental. El "paso del Entuerto" ha sido más fácil de lo esperado para trabajar los tipos de palabras. Las "minas de Bósmiak" escondían materiales para crear un barco.

<https://aventureandoconelsaber.blogspot.com/2025/09/juego-inicial.html>



A1.I2 “Escapando a la magia”

En esta actividad, el alumnado de 3º a 6º participó en un Escape Room diseñado para fomentar el aprendizaje activo mediante la resolución de retos y el trabajo cooperativo. Organizados en equipos, tuvieron que descifrar mensajes secretos, resolver acertijos y localizar pistas ocultas para avanzar en las diferentes fases del juego.

Entre las pruebas planteadas se incluyeron desafíos de lógica, resolución de enigmas matemáticos, descifrado de códigos, interpretación de pistas, creación de figuras humanas, búsqueda de información y montaje de puzles relacionados con los contenidos trabajados.

A través de esta experiencia se favoreció el desarrollo de competencias como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración, la toma de decisiones y la competencia digital, promoviendo además la motivación y la participación activa del alumnado.





A1.I3 "Magia y Ciencia"

Nuestro aula del futuro se convierte en el escenario perfecto para hacer magia y ciencia. De tal forma, el alumnado desde 3º a 6º ha sido protagonista de experimentos de física y química que han exprimido al máximo sus ilusiones y han fomentado aprendizajes significativos.

<https://www.facebook.com/share/v/199pXqAcYn/>



A1.14 “Enseñamos el espacio”

El alumnado de 5º se convierten en maestros para sus compañeros de 5 años, de 1º, 2º y 3º. El objetivo ha sido mostrar su trabajo de programación con Scratch 3.0. con un panel gigante del Sistema Solar. También, acercar curiosidades planetarias con juegos.

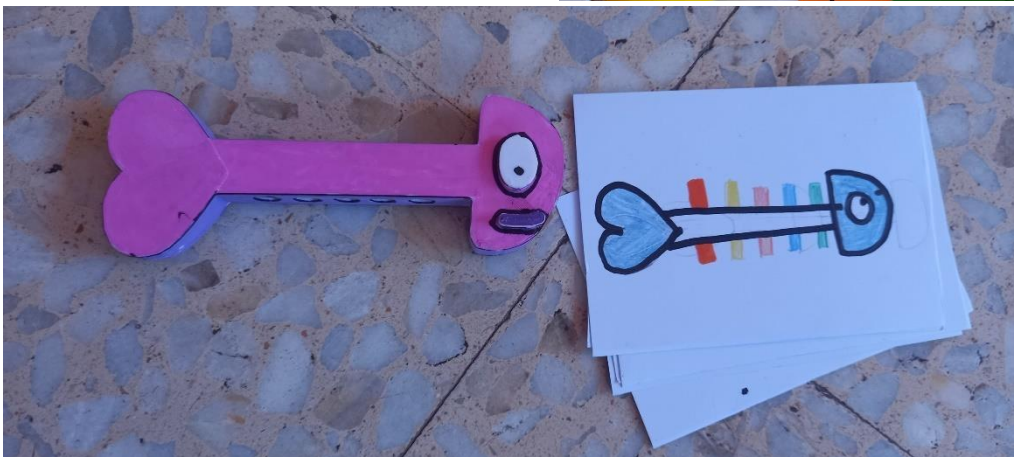
<https://www.facebook.com/share/v/18ixd5Chur/>



A1.I5 “Juguetes 3D”

El alumnado de 6º diseña en 3D juguetes con el programa de Tinkercad y, posteriormente, con la impresora 3D tienen su creación lista para colorear y mostrar al alumnado de cursos inferiores. Un momento para fomentar el juego con materiales manipulativos a su alcance.





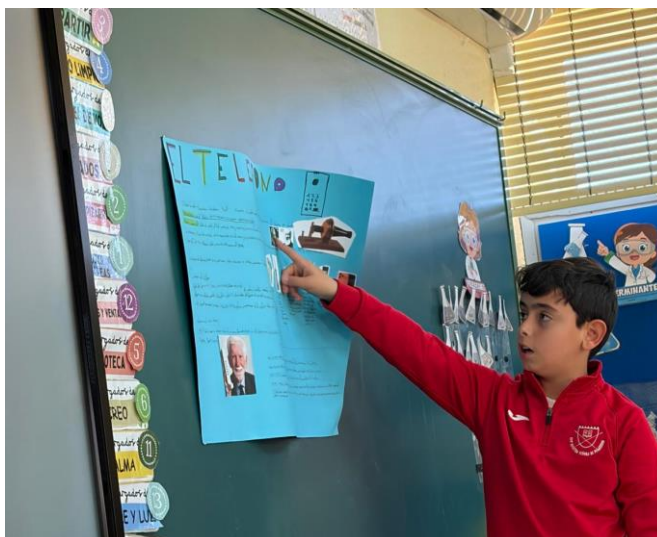
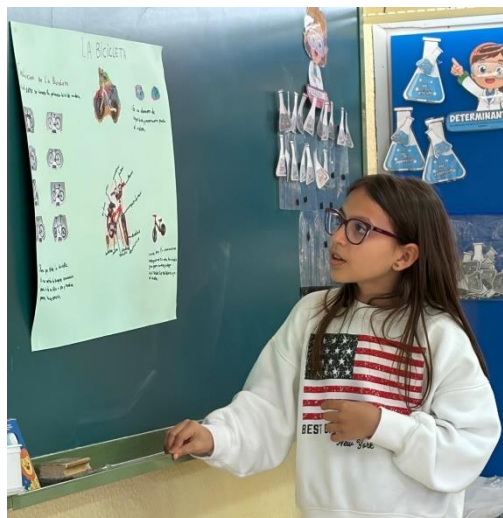


A1.I6 "Inventos"

El alumnado de 5º realiza un trabajo interdisciplinar de los inventos que cambiaron la humanidad.

Al trabajo digital le acompaña la elaboración de algunos de esos inventos con materiales cercanos. Todo ello les ha permitido comprender cómo surgen las soluciones a los problemas de la sociedad y cómo estas transforman la vida de las personas. A través del estudio de los inventos, se analizan sus características, funcionamiento y el impacto que han tenido en diferentes ámbitos, como la comunicación, la salud, el transporte y la educación.

Por ello, el trabajo de investigación de los inventos les llevan a identificar los avances del pasado y el desarrollo de soluciones para el futuro. En definitiva, la investigación y la innovación son motores del progreso, impulsan el crecimiento científico, tecnológico y económico de una sociedad.



A1.17 “Taller sensorial”

Este curso el alumnado de Infantil ha realizado talleres sensoriales.

El taller ha consistido en poner distintos elementos dentro de una botella con agua como son purpurina, bolitas...

Con ello los alumnos han desarrollado su creatividad e innovación en la creación de la botella con poderes calmantes y relajantes.



A1.17 “Grupos interactivos”



En la clase de primero, se han realizado varios días grupos interactivos, pues se veía que los martes antes del recreo, estaban muy cansados y no se podía hacer ninguna actividad del libro, pues era un rechazo constante. Por ello, se pensó en hacer algo más dinámico y lúdico, por lo que se probó a hacer los grupos interactivos un día y como les encantó seguimos haciéndolos, pues para ellos eran juegos aunque se trabajaba los mismos contenidos que en el libro pero de una forma diferente. Esta metodología consiste en dividir la clase en grupos reducidos y con la ayuda de voluntarios que pueden ser cualquier miembro de la comunidad educativa, se realizan actividades lúdicas, rotando todos los niños por

las actividades propuestas supervisado el proceso por los adultos, pudiendo atender mejor a todo el alumnado. Al final se hace una evaluación tanto por parte de los alumnos como de los adultos para ver lo que más ha gusta, dificultades encontradas, ayuda ofrecida,... En este caso, la clase se dividía en 4 grupos y como voluntarios para supervisar los grupos estábamos de la tutora, la profesora de Prepara-T en co-docencia con primero, la ATE y la PT u orientadora.



En estos grupos como he dicho se proponían actividades manipulativas o interactivas sobre los temas tratados en ese momento. Así, por ejemplo, hicimos los siguientes grupos:

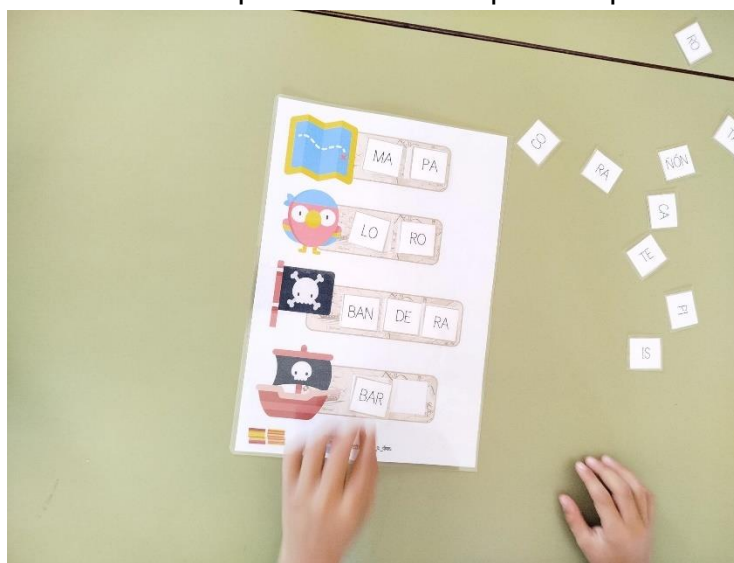
- 1) Sumas de números de dos cifras sin llevar. A cada niño se le dio una plantilla con las unidades y decenas plastificada y un rotulador. Se puso una ruleta en la pizarra digital, la cual hacían girar los niños y sumaban en la plantilla los dos números que salieran al azar.
- 2) Palabras: en este grupo había varias plantillas en las que tenían que poner las

letras, las sílabas o escribir la palabra que correspondiera al dibujo. Como la unidad didáctica era de piratas se escogió vocabulario de los piratas.

3) Tarros de sílabas: en las que tenían que coger un dibujo, ver de qué palabra se trataba, ver el número de sílabas que tenía y colocarlo en el tarro correcto (1,2,3,4,5 sílabas)

4) Realizar sumas y restas sencillas en tarjetas para diferenciar el signo de la suma y la resta.

Con todo esto se consiguió trabajar los mismos contenidos, pero de una manera divertida, entretenida aprendiendo, jugando y sin darse cuenta que era lo mismo que se realizaba en el libro, pero sin el libro. Y sobre todo cada uno a su ritmo, adaptando las actividades a quien tenía más dificultades. Por ejemplo, los juegos de sílabas pues que solo tuvieran dos sílabas, las palabras buscar la palabra entera o que la copiara...



A1.I8 "Gincana familiar"

El vínculo familia/escuela es necesario para el crecimiento académico y personal de nuestro alumnado. La motivación es un factor determinante. Por ello, trabajar saberes básicos y hacerlo saliéndonos del libro, de la clase, con colaboradores especiales, ha sido el motor en esta gincana familiar con la referencia del libro "Las cenizas del último cydrylo":

<https://aventureandoconelsaber.blogspot.com/2026/03/gincana-5.html>



A1.19 “Altos vuelos”

El alumnado de 5º y 6º realizan prácticas de altos vuelos combinando matemáticas, inglés y programación del Dron educativo TELLO TALENT.



A1.110 "Reciclaje"

En nuestra aula de 1º nos centramos en el reciclaje para potenciar uno de los pilares básicos de los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

Desarrollo de la actividad:

ACTIVIDADES PREVIAS:

El alumnado de 1º fue recopilando papeles para reciclar que convertimos en confeti trabajando así la destreza manual y con tijeras.

Además, las familias también participaron proporcionando rollos de papel vacíos.

ACTIVIDAD:

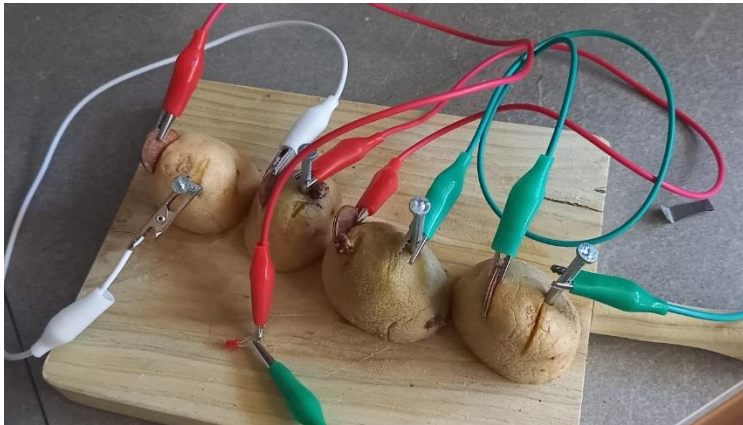
Un día de la semana el alumnado de Educación Infantil y 2º de Educación Primaria, siguiendo un horario predeterminado de talleres, fueron pasando por nuestro aula y crearon de manera personalizada su propio "tiraconfeti" el cual consistía en cortar la boca de un globo, unirla al rollo de papel, decorarlo y meter confeti para después jugar.

Igualmente, el alumnado de 1º fue participando en el resto de talleres organizados por el resto de cursos.



A1.I11 "Potatoes & energy"

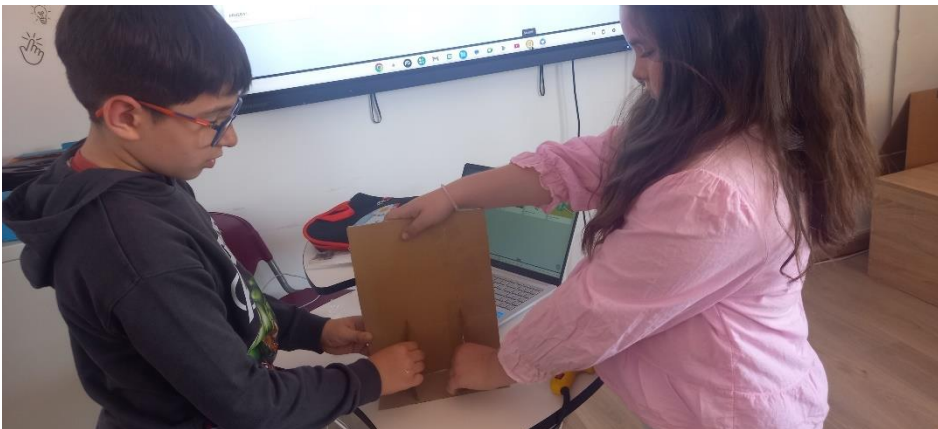
Uno de los alimentos que triunfó en la Edad Moderna procedente del Nuevo Mundo fue la patata. El alumnado de 5º ha realizado varios experimentos con ella descubriendo cómo hacer una batería natural o cómo reacciona químicamente con otros elementos: zinc, cobre y peróxido de oxígeno (agua oxigenada). Además, hicieron de alumnos tutores de otros compañeros de cursos inferiores.

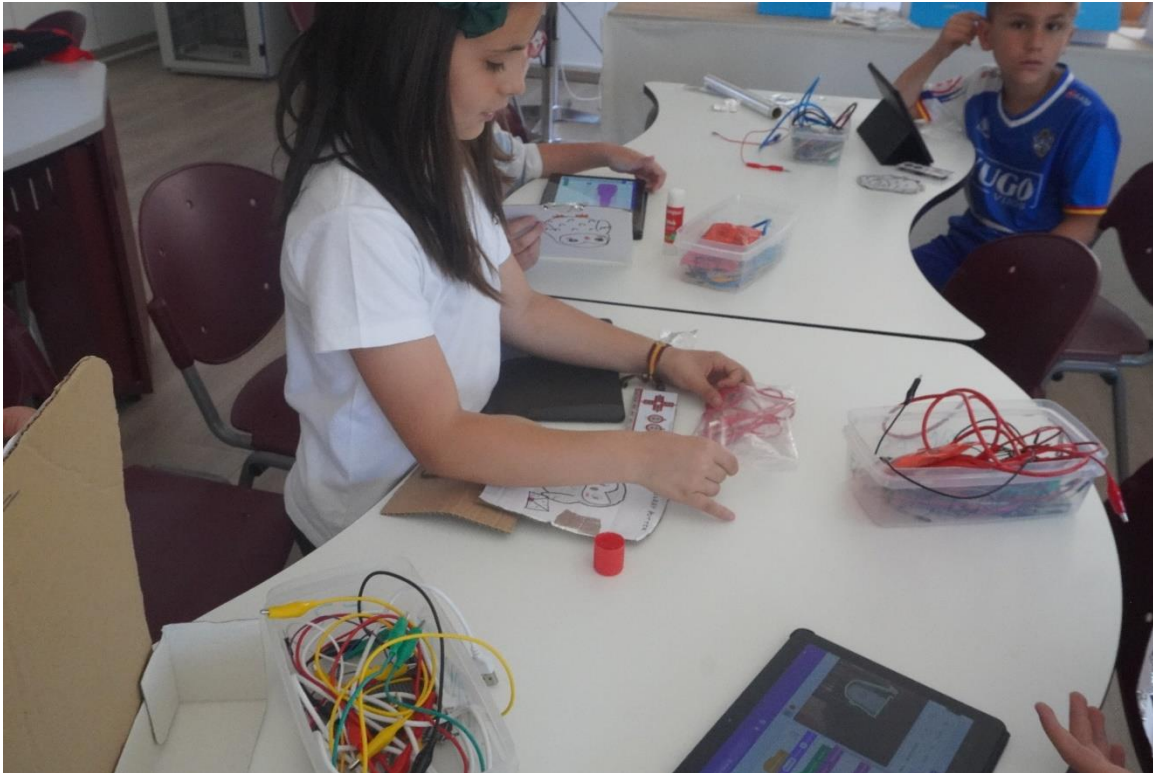


A1.I12 “Dibujos encantados”

Conectada con la temática del centro, “la enseñanza es magia”, realizamos con el alumnado dibujos encantados. Usamos materiales cercanos: dibujo en papel, cartón, goma eva y papel de aluminio.

Desarrollamos el pensamiento computacional con el programa Scratch 3.0. y los bloques de movimiento, apariencia, sonido. El alumnado personaliza sus creaciones grabando su audio. Posteriormente, conectan sus dibujos con la placa electrónica Makey Makey.





A1.I13 “Geoplano”

Matemáticas manipulativas y prácticas las llevadas a cabo por el alumnado de 5º con la creación de Geoplanos. Competencias básicas en la creación de este material educativo a partir de un aglomerado o tabla, clavos, martillo...y mucha paciencia.

La segunda parte fue la de enseñar matemáticas a alumnado de 5 años y 1º EP. Una experiencia educativa enriquecedora:

<https://aventureandoconelsaber.blogspot.com/2026/05/geoplano.html>



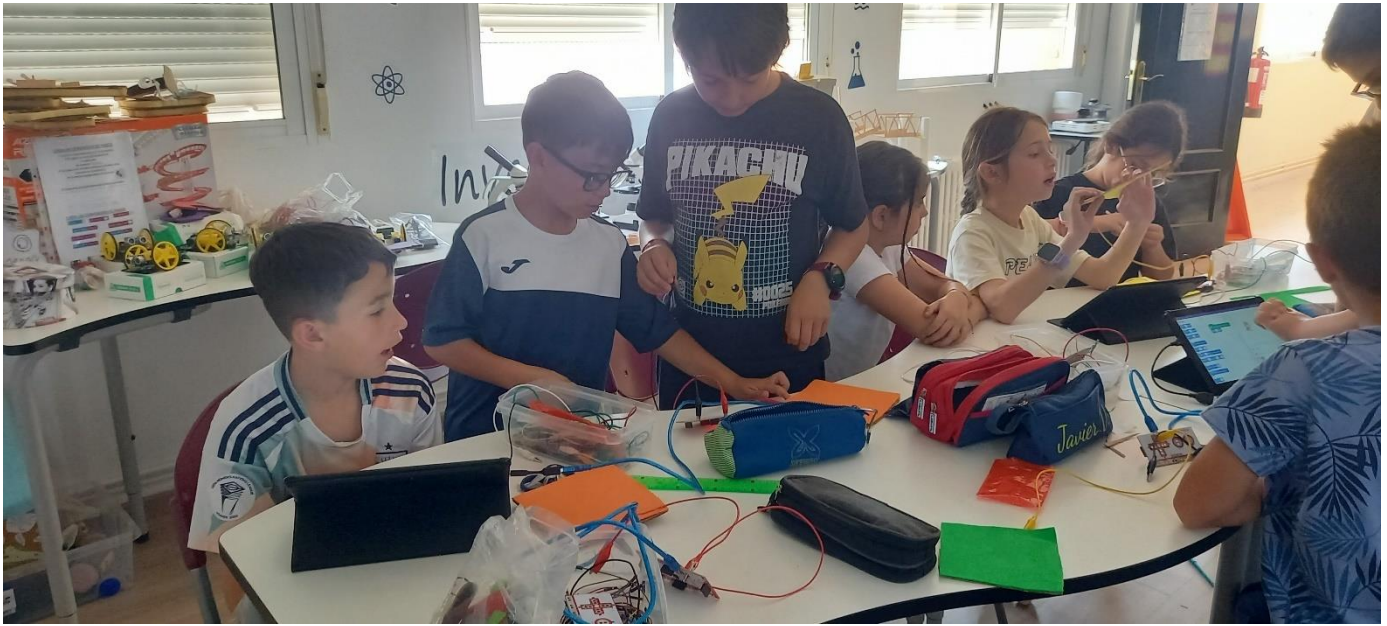


<https://aventureandoconelsaber.blogspot.com/2026/06/ensenando-matematicas.html>

A1.114 "Baldosas mágicas"

Tras la lectura del mago de Oz, el alumnado de 4º creo sus propias baldosas mágicas con cartón, papel de aluminio, goma eva y silicona caliente. Programaron sus creaciones con Scratch 3.0 y listas para ser probadas.





A1.115 “Edades de la Historia”

Esta actividad se desarrolló en el área de Ciencias Sociales con el alumnado de 3.º de Educación Primaria. El objetivo principal fue conocer las diferentes Edades de la Historia mediante una metodología activa, fomentando la investigación, el trabajo cooperativo y el uso responsable de las herramientas digitales.

En primer lugar, la clase se organizó en grupos de trabajo. A cada grupo se le asignó una etapa histórica diferente (Prehistoria, Edad Antigua, Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea). A partir de esta distribución, los alumnos tuvieron que investigar de forma autónoma las características más importantes de su periodo histórico.

Para la búsqueda de información utilizaron las tabletas del centro, accediendo a diferentes recursos digitales adecuados a su edad. Durante el proceso, aprendieron a localizar información relevante, seleccionar los datos más importantes y contrastar la información obtenida.

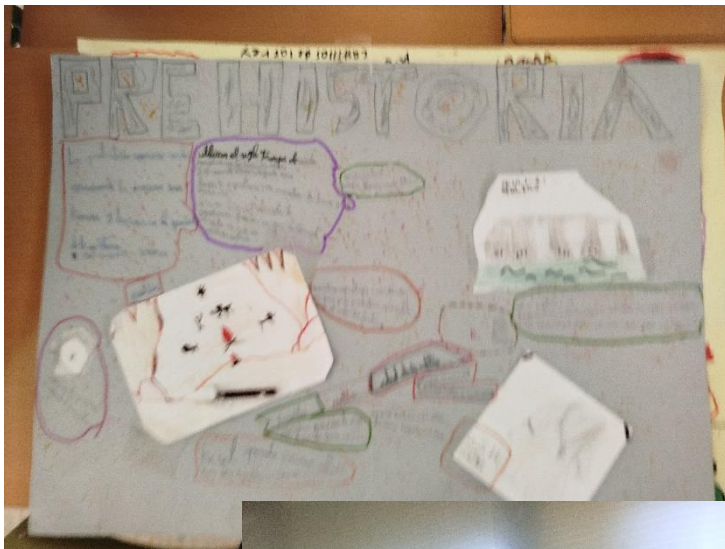
Posteriormente, cada grupo elaboró una cartulina expositiva en la que recogió los aspectos más significativos de su etapa histórica. Para ello incorporaron textos elaborados por ellos mismos, dibujos representativos y fotografías obtenidas a través de Internet,

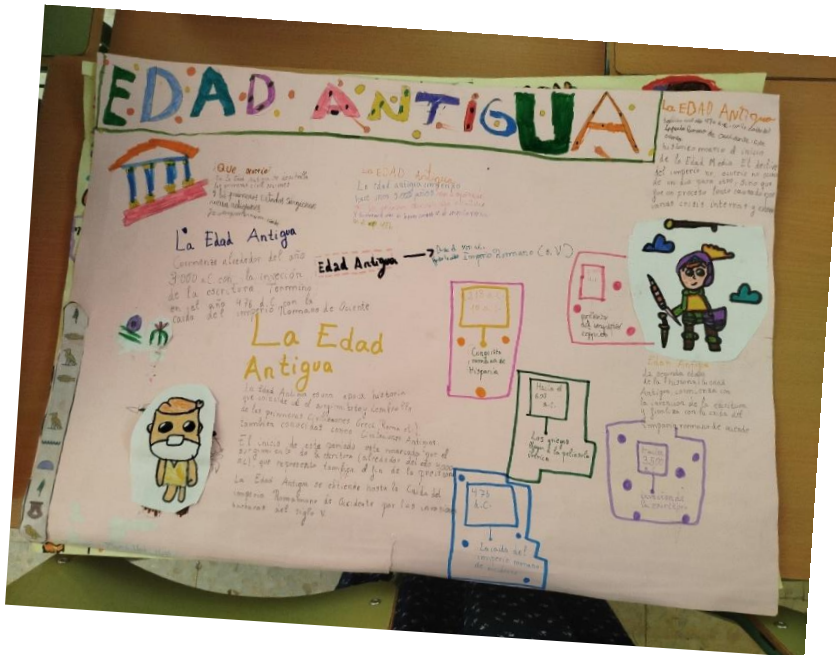
desarrollando así habilidades relacionadas con la comunicación visual y la organización de la información.

La actividad favoreció el aprendizaje cooperativo, ya que los alumnos tuvieron que repartirse tareas, tomar decisiones conjuntas y colaborar para alcanzar un objetivo común. Además, permitió trabajar la competencia digital mediante el uso de dispositivos tecnológicos para la búsqueda, selección y tratamiento de la información.

Esta propuesta se enmarca dentro del enfoque STEAM al integrar el uso de la tecnología como herramienta de aprendizaje, promover la investigación y la resolución de problemas, fomentar la creatividad en la elaboración del producto final y desarrollar competencias clave como la autonomía, la comunicación y el trabajo en equipo.

Como resultado final, cada grupo presentó su cartulina al resto de la clase, compartiendo los conocimientos adquiridos y contribuyendo a la construcción colectiva del aprendizaje sobre las distintas etapas de la Historia.





A1.I16 "Radio ayuda escolar"

Dentro del proyecto de radio escolar se realizó, con el grupo de 4º de Primaria, una entrevista a miembros de CÁRITAS, la organización de acción caritativa y social de la Iglesia católica.

El objetivo era hablar con personas que trabajan ayudando a los demás y saber cómo Cáritas, concretamente, realiza esa ayuda, sobre todo en el ámbito de la localidad.

Conocer su trabajo ayudó al alumnado a entender mejor la realidad de nuestro entorno y a desarrollar valores como la empatía y la solidaridad. También fue una forma de trabajar en equipo preparando las preguntas y organizando el desarrollo del programa. Todo esto encaja con el espíritu del trabajo colaborativo.

Por último, otro objetivo era acercar el centro educativo a las entidades del pueblo. Invitar a Cáritas permitió crear un puente entre la escuela y la comunidad, demostrando que la radio puede ser una herramienta para contar historias que importan.



A1.117 "Varita Mágica"

Este taller de cocina destinado al alumnado de Infantil conecta con la temática del centro de una manera divertida.

Ingredientes: Pan de molde, Crema de Cacao y Avellanas. Virutas de azúcar de colores. Palito de pan (Mikado).

Elaboración:

El alumnado hace con un molde cortador la forma de la estrella.

Se le unta la crema de cacao.

Se decora con las virutas de colores.

Le pinchamos el palito de pan.



A1.I18 “El Universo”

Durante este tercer trimestre hemos desarrollado un proyecto titulado *El Universo*. A lo largo del mismo, el alumnado ha explorado sus características principales, las estrellas, las galaxias, el sistema solar, así como la figura de los astronautas y sus medios de transporte. Este proyecto ha despertado una gran expectación e interés, motivando al alumnado a investigar cada vez más sobre el tema.

Con el fin de ampliar esta experiencia, se decidió involucrar a las familias, invitándolas a colaborar desde casa mediante pequeñas investigaciones o aportaciones (trabajos, maquetas, libros, fotografías, dibujos...). Posteriormente, el alumnado compartiría estas contribuciones en el aula con sus compañeros.

Gracias a esta participación, los niños y niñas han traído una maqueta del sistema solar, dos móviles representando los planetas, dibujos, libros y pequeñas investigaciones realizadas en casa, todas ellas llenas de curiosidades y datos interesantes.

En definitiva, el proyecto ha sido un verdadero éxito. A través de este tema tan motivador se han trabajado las diferentes áreas de la etapa, garantizando la aplicación de los tres principios del DUA: ofrecer múltiples formas de implicación (investigaciones, preguntas, retos...), múltiples formas de expresión (composiciones con recortado, dactilopintura, expresión oral y corporal...) y múltiples formas de representación para favorecer la comprensión (explicaciones orales, recursos digitales, pictogramas de ARASAAC, lectoescritura, imágenes, dibujos, entre otros).

En definitiva, hemos conseguido el objetivo final de la etapa, el desarrollo integral y armónico del alumnado en todas sus dimensiones, garantizando la inclusión, la equidad y la igualdad. Además, se ha promovido un papel activo del alumnado en su propio aprendizaje y en colaboración con sus iguales, ofreciendo así una educación de calidad.



A1.119 “Matetole”

Los alumnos y alumnas de 3º deben planificar una excursión a Toledo. Nosotros les proporcionamos: el precio del autobús, precio de la entrada al museo del Ejército, coste de una actividad lúdica.

Con estos datos van a tener que resolver una serie de situaciones que le vamos a plantear. Calcular cuánto cuesta el autobús por alumno, calcular el coste total individual teniendo en cuenta el precio del autobús, la entrada al museo y la actividad lúdica.

SABERES BÁSICOS IMPLICADOS

- Números y operaciones:
- Uso de los números naturales en contextos cotidianos.
- Operaciones básicas (suma, resta, multiplicación y división) aplicadas a la resolución de problemas reales.
- Cálculo del reparto proporcional (p. ej., dividir el coste del autobús entre el número de alumnos).
- Resolución de problemas
- Planteamiento y resolución de problemas que impliquen interpretar, organizar y gestionar información numérica.
- Selección de estrategias adecuadas de cálculo y comprobación de resultados.
- Organización de la información
- Uso de tablas y registros para organizar datos relevantes de una situación.
- Representación sencilla de información: listas, tablas de gastos, etc.
- Educación financiera básica
- Comprender el valor del dinero.
- Realizar presupuestos sencillos.

BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD: DESARROLLO

Entramos en la clase ese día con una guía de Toledo o una foto del Alcázar.

Les contamos que nos han nombrado encargados de organizar la excursión del colegio a Toledo. Necesitan nuestra ayuda para planificarla y calcular si todos podemos ir. Pero antes debemos plantearnos ¿Qué cosas necesitamos saber para organizar un viaje?

Realizamos una breve explicación de la tarea:

Vamos a trabajar como si fuéramos un equipo organizador. Os daremos el precio del autobús, la entrada al Museo del Ejército y el coste de una actividad lúdica. Con esos datos, tendréis que averiguar: Cuánto paga cada alumno por el autobús. Cuánto cuesta la excursión completa por alumno. Y otras preguntas que os plantearemos más adelante.

Realizamos unas preguntas para activar conocimientos previos en formato de **lluvia de ideas**

¿Qué gastos conocéis cuando se organiza una excursión? ¿Qué significa repartir un coste entre varias personas? Si una cosa cuesta 100€ y lo pagan entre 10, ¿cómo lo calcularías? ¿Alguna vez habéis tenido que hacer un presupuesto en casa o para un viaje? Mientras responden vamos anotando en la pizarra palabras clave.

Antes de iniciar la actividad principal, planteamos a los alumnos/as dos o tres ejercicios muy breves, orales o en mini pizarritas:

1. Si un autobús cuesta 300 € y somos 30, ¿cuánto paga cada uno?
2. Si la entrada cuesta 4 € y la actividad 6€ ¿cuánto suman?

3. Si cada alumno paga 10€ por el autobús y 10€ por actividades, ¿cuál sería el coste total?

4. "ORGANIZAMOS LA EXCURSIÓN"

5. Le damos a los alumnos/as la información necesaria para organizar el presupuesto de una excursión escolar, donde incluimos: precio del autobús por persona, entrada del museo, coste de una actividad lúdica.

6. Los alumnos/as se organizan por grupos.

7. A partir de estos datos, los grupos deben resolver distintos problemas: calcular el coste total por alumno, comparar opciones para abaratar el viaje, estimar el gasto si aumentan o disminuyen participantes, justificar qué operaciones utilizan y explicar el razonamiento seguido.

8. Se les da unos datos en un cartel precios por persona del autobús 4,5€, entrada al museo del ejército 3 €, los miércoles cuesta 2 €, actividad lúdica 2,5€.

9. Tareas que les podemos plantear a los alumnos/as. Como equipos organizadores de la excursión.

10. Rellenar una serie de datos que nos proponen, basados en unas preguntas:

11. ¿Cuántos alumnos van a ir a la excursión?

12. ¿Qué día es más barato ir a la excursión?

13. ¿Qué operación tengo que hacer para saber lo que cuesta el autobús para toda la clase? ¿Por qué?

14. Calcula el precio final del museo.

15. Elige entre dos actividades lúdicas para tu excursión. Y calcula el precio total para que salga más barato. Tren turístico: 3€, Colchonetas para saltar: 5€



A1.I20 "Experiments"

Experimentos llevados a cabo en el espacio flexible del aula de 3 años.

Gracias a esta actividad trabajamos con el alumnado de infantil el espíritu científico, experimentamos con el agua descubriendo sus distintos estados, en este caso: líquido y sólido.

De esta forma conectamos directamente con el Proyecto de Innovación del centro, fomentando la educación competencial del alumnado.



A1.I21 "Geometrix"

Construimos el mundo en 3D mediante Geometrix, un Proyecto de matemáticas llevado a cabo por el alumnado de 6º de Educación Primaria.

Apartado	Contenido
Temporalización	8 sesiones de 45-60 minutos
Producto final	Creación y exposición de poliedros y cuerpos redondos elaborados por el alumnado.
Justificación	Desarrollo de la visión espacial y razonamiento matemático mediante construcciones manipulativas.
Objetivos didácticos	Identificar cuerpos geométricos, elaborar desarrollos planos, construir figuras y trabajar cooperativamente.

Competencias clave	Competencia matemática STEM, digital, social y lingüística.
Saberes básicos	Poliedros, cuerpos redondos, desarrollo plano y medida.
Metodología	Aprendizaje manipulativo, cooperativo y basado en proyectos.
Atención a la diversidad	Plantillas adaptadas, apoyo visual y actividades de ampliación.
Recursos	Cartulina, tijeras, pegamento, regla, compás y plantillas.
Evaluación	Observación directa, rúbrica, lista de control y autoevaluación.

Rúbrica simplificada

Indicador	Excelente	Adecuado	En proceso
Reconoce figuras	Identifica todas	Identifica la mayoría	Necesita ayuda
Construcción	Muy precisa	Correcta	Poco precisa
Trabajo cooperativo	Participa activamente	Participa	Participa poco
Explicación oral	Clara y completa	Comprensible	Poco clara



A1.I22 "Science radio"

A lo largo del curso escolar, cada dos semanas, el alumnado desde 1º a 6º de Educación Primaria en el área de Science ha realizado un resumen en inglés de las partes del tema para favorecer las destrezas lingüísticas, así como favorecer el repaso y posterior estudio de los contenidos.

<https://elocuencias.com/canal/nuestra-senora-de-penarroya/>





