



Castilla-La Mancha

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN CENTROS

**“Semillas del saber:
cultivando curiosidad y pasión por aprender”.**

**CEIP AGUSTÍN SANZ
Moral de Calatrava (Ciudad Real)**



Amparo Hervás Soto

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

Contenido

1. CONTEXTO	3
1.1. Ámbitos y áreas seleccionados.....	3
2. OBJETIVO E INDICADORES	4
3. MEJORAS EN LOS AGENTES FACILITADORES	5
3.1. Autoevaluación	5
3.2. Propuestas de Agentes Facilitadores	5
3.2.1. Liderazgo	5
3.2.2. Formación.....	6
3.2.3. Recursos y Alianzas.....	6
3.2.4. Organizativas	7
4. ACTUACIONES GENERALES DEL PROYECTO	9
4.1. Acciones de cada actuación.....	9
5. EVALUACIÓN	15
5.1. Indicadores: Objetivo	15
5.2. Indicadores: Nivel de satisfacción	16
ANEXOS.....	17

1. CONTEXTO

1.1. Ámbitos y áreas seleccionados

La línea metodológica del centro se basa en el desarrollo de metodologías activas, así como del uso de los entornos virtuales de aprendizaje y de otros recursos digitales. La idea inicial del proyecto se basa, principalmente, en esta trayectoria. Así, el ámbito elegido sería **ÁMBITO 1. CAMBIO METODOLÓGICO**, con el fin de dar continuidad a los proyectos que se vienen desarrollando en el centro relacionado con metodologías activas: uso de los entornos virtuales de aprendizaje (EA), bilingüismo, sostenibilidad, etc.

Relacionado con lo anterior, las áreas de innovación a trabajar serían las siguientes:

a. Área de innovación STEAM. El centro acaba de obtener su segundo Sello de Calidad STEAM. Por lo que, el equipo docente está interesado en seguir formándose en competencias STEAM, en actualizarse metodológicamente y en aplicar dicha actualización e innovación tecnológica y científica en el aula, a través del desarrollo de proyectos de centro, de temática diversa, y actividades basadas en dichas metodologías. Continuar con el ABP, el trabajo en el laboratorio de ciencias, aprendizaje colaborativo, entre otras actividades, vendrían a ser en centro de interés dentro de de esta área.

c. Área de innovación de mejora de la lectura. En un primer momento del diseño del proyecto, el centro planteó la idea de continuar con el desarrollo del proyecto de inclusión educativa que viene desarrollando, por lo que se eligió el área de innovación DUA. Pero, al ser un proyecto ya consolidado y tras las sesiones de evaluación, el análisis de resultados académicos y los resultados de las pruebas de Evaluación de Diagnóstico, hemos observado la falta de hábito lector y dificultades en la comprensión lectora.

Por este motivo, el centro ha decidido cambiar el área de innovación DUA por el de mejora de la lectura. Así, pretendemos diseñar actuaciones para el fomento de la lectura como medio para la mejora de los aprendizajes, lectura como herramienta de disfrute y alternativa de ocio. Dichas actuaciones vendrán recogidas en el Plan de Lectura del centro, que será revisado y actualizado para cubrir las necesidades detectadas en los alumnos.

g. Área CompDigEdu. El centro pretende continuar trabajando la competencia digital del alumnado a través del uso y actualización de los EA y otras herramientas como Lumio, Office365, proporcionadas por la Administración. Además, el centro cuenta con recursos tecnológicos adquiridos por el propio centro (robots BlueBoot) y otros adquiridos a través de la actividad formativa Transformación Digital Docente, llevada a cabo el curso pasado, con la que se adquirieron dispositivos como: impresora 3D, tabletas de diseño, kit croma, robots Codey Rocky, videocámara, entre otros. Con ello, la propuesta del centro es la de crear y transformar los espacios de aprendizaje digitales, así como educar en el uso adecuado de los dispositivos y/o la creación de contenido digital educativo.

Este sería, grosso modo, el planteamiento inicial del Proyecto de Innovación para el que presentamos nuestra solicitud.

2. OBJETIVO E INDICADORES

El objetivo primordial de nuestro Proyecto de Innovación no es sino el de contribuir a un **cambio metodológico** para conseguir despertar en el alumno de Educación Infantil y Primaria, la **curiosidad e interés por aprender, motivarle y hacerle partícipe de este proceso** a través de **metodologías activas**, del uso de la **lectura** como herramienta de aprendizaje y de ocio y el desarrollo de su **competencia digital**.

Contribuir, pues, a un **cambio metodológico** que apoye y prepare a nuestro profesorado para conseguir que todo el alumnado pueda afrontar los **retos del futuro** que está marcado por el avance acelerado de la ciencia y la tecnología. Los roles del alumnado deben seguir el principio “se aprende lo que se hace” **afrontando retos y problema complejos, interdisciplinares** y potenciando la habilidad de iniciativa, autonomía, trabajo en equipo y sobre todo la **creatividad**.

Por tanto, se pretende:

- Trabajar para el cambio metodológico basado en un aprendizaje con **participación activa de los alumnos** realizando actividades manipulativas y experimentales, integrando las diferentes materias de forma interdisciplinar. Metodología STEAM.
- Desarrollar actuaciones y programas encaminadas a la **generación de vocaciones relacionadas con la Ingeniería y la Tecnología**, y con especial atención a las vocaciones en las alumnas, estableciendo referentes femeninos en estas áreas. La **coeducación** será la clave para extinguir roles y estereotipos sexistas y para incentivar la presencia de niñas y jóvenes en profesiones asociadas a Steam, favoreciendo, estimulando y consolidando una perspectiva de género en igualdad.
- Mejorar la **competencia** lectora y desarrollar el **hábito lector** del alumnado, pues incide directamente y de manera positiva en el desarrollo del resto de competencias claves, así como en el desarrollo integral de la persona.

Con la consecución de los objetivos anteriormente descritos, pretendemos mejorar la calidad educativa, con el fin último de captar el interés del alumno y motivarle para hacerle más consciente y responsable de su propio proceso de aprendizaje, al tiempo que proporcionamos un espacio de desarrollo profesional en el equipo docente.

Indicadores:

- Porcentaje de aprobados en las diferentes áreas.
- Porcentaje de mejora en las habilidades de lectoescritura y conciencia fonológica como precursora de la adquisición de la lectura.
- Aumento del porcentaje de préstamos de la biblioteca escolar y municipal.
- Número de actividades STEAM implementadas.
- Calidad e impacto de las actividades STEAM realizadas.
- Porcentaje del uso de herramientas digitales utilizadas.
- Grado de motivación del alumnado en relación con el hábito lector.
- Grado de satisfacción en el desarrollo del PIE. Impacto en la Comunidad Educativa.

3. MEJORAS EN LOS AGENTES FACILITADORES

3.1. Autoevaluación

En líneas generales, el claustro de maestros valora positivamente las actividades formativas realizadas hasta la fecha, enfocadas al desarrollo de metodologías activas y competencia digital. Prueba de ello es su participación en el Seminario de formación para el desarrollo de **Competencias STEAM**, del que el centro ha obtenido dos **Sellos de Calidad**, así como en otras acciones formativas, como el Grupo de Trabajo de Transformación Digital Docente.

Asimismo, el equipo docente valora la implicación del Equipo Directivo, y de la Comunidad Educativa en el desarrollo de proyectos de innovación educativa, como el que nos ocupa, para el que se señalan una serie de propuestas de mejora relacionadas con la organización de espacios, recursos personales y materiales y formación específica.

3.2. Propuestas de Agentes Facilitadores

3.2.1. Liderazgo

La organización para el desarrollo del Proyecto de Innovación se organizará de manera que facilite la cooperación de todos los participantes, que, en nuestro caso, corresponde a la **totalidad del Claustro** de maestros.



Como puede observarse en el gráfico, la Dirección del centro mantendrá reuniones periódicas con la **Comisión del Proyecto**, creada a tal efecto y formada por los **Docentes de Apoyo** de cada una de las áreas, quienes trasladarán la información a los **Equipos de Ciclo**.

En las sesiones de **CCP**, se acordarán las actuaciones y propuestas en los diferentes Ciclos, de las cuales se informarán puntualmente en las reuniones de **Claustro**.

La **Dirección** del centro, que desempeña la función de Coordinadora del Proyecto de Innovación será la encargada de convocar, organizar y coordinar el calendario de reuniones, junto con la Comisión del Proyecto.

En cada uno de los diferentes **Ciclos**, habrá como mínimo un participante de las diferentes áreas que se van a trabajar. Las reuniones tendrán un carácter semanal o quincenal, según las necesidades y/o asuntos sobrevenidos.

Al mismo tiempo, se tendrán en cuenta las aportaciones de la **Junta de Delegados**, que se reúne de manera mensual con la Dirección del centro.

El calendario de reuniones quedará establecido a comienzos de curso y estará recogido en la **PGA** del curso.

3.2.2. Formación.

FORMACIÓN EN CENTROS						
Temática	Nº horas			Responsable	Fechas	ESTADO
	Totales	Nº Horas externas	Nº horas internas			
Mejora de la lectura. Introducción.	1		1	Marta Altozano Ruf	Octubre	Realizado curso 2025/26
Conofonos	2		2	Marta Altozano Ruf	Octubre	Realizado curso 2025/26
Entorno aprendizaje. Herramientas digitales.	1		1	Amparo Hervás Soto	Octubre	
					Noviembre	Por realizar
Puesta en marcha de la radio escolar.	2	2		Agente externo	Diciembre	Realizado curso 2025/26
Meditación, atención y convivencia.	4	4		Agente externo	2º trimestre	Por realizar
Observaciones:						
OTRAS FORMACIONES						
Temática			Fecha		Entidad organizadora	
Código Escuela 4.0			Según convocatoria		CRFP	En proceso
Relacionada con las áreas del proyecto.			Según convocatoria		CRFP	

3.2.3. Recursos y Alianzas

Entre los recursos con los que vamos a contar para llevar a cabo este proyecto, podemos distinguir:

A. Recursos personales: (Ver Anexo I)

- Participantes en el proyecto y miembros del equipo docente que actuarán como **docentes de apoyo** en tecnología y robótica, ciencias y lectoescritura.
- **Responsables** de actividades, que se encargarán de la gestión de actividades y pequeños proyectos.

Tanto los docentes de apoyo, como los responsables de actividades, cuentan con determinadas horas semanales para la organización y coordinación de actuaciones.

- Recursos personales externos al centro, **docentes expertos y otros ponentes externos**.
- Se contará, además, con la colaboración y participación activa tanto del **AMPA** como del **Ayuntamiento** de la localidad, así como de otros colaboradores públicos y/o privados (empresas locales, asociaciones culturales, etc.)

B. Recursos materiales.

- Contaremos con los recursos materiales proporcionados por los participantes, y los que se irán elaborando en el propio centro según las actividades a realizar.
- Recursos audiovisuales y otros documentos; material de robótica y dispositivos electrónicos adquiridos por el propio centro.
- Material donado y/o prestado por otros colaboradores.

C. Recursos proporcionados por la Administración.

- Material solicitado para el desarrollo del proyecto.
- Todos aquellos documentos para la elaboración y/o desarrollo del proyecto, así como para la evaluación del mismo.

3.2.4. Organizativas.

En cuanto a la distribución y organización de agrupamientos y espacios, se han seguido los siguientes **criterios**:

Se contempla la **flexibilidad en los agrupamientos** para el desarrollo de las diferentes actividades que se planifiquen, en los que se mezclará alumnado de diferentes etapas, ciclos y niveles.

Contaremos con diversidad de **espacios**, desde las aulas ordinarias a zonas comunes, así:

La **Biblioteca** del centro podrá ser utilizada por los grupos de alumnos, siguiendo un cuadrante de uso, desde las áreas de Lenguaje y haciendo coincidir los dos grupos de un mismo nivel para actividades conjuntas. Del mismo modo, permanecerá abierta durante el recreo para uso individual de los alumnos.

Las **zonas de paso** (galerías, rincones, recreo...) se convertirán en zonas de aprendizaje para múltiples actividades compartidas.

La **Aula de Tecnología**, dotada con nuevos dispositivos tecnológicos (portátiles, impresora 3D, videocámara, kit croma), será utilizada por todos los niveles del centro, según cuadrante de uso, teniendo preferencia el Tercer Ciclo. Las tabletas serán utilizadas, igualmente, por todos los niveles, siguiendo el correspondiente horario semanal de utilización.

El uso del **Laboratorio de Ciencias** se organiza, igualmente, siguiendo un horario que coincide con las sesiones de CCNN (Science). Este espacio está dotado de material de laboratorio, fregadero, tanque de agua, batas desechables, modelos de anatomía, microscopios y herramientas diversas para el desarrollo de experimentos a través de la implementación del método científico.

El **Aula de Inglés** queda dispuesta para ser usada por todos los niveles, incluyendo a los cursos de E. Infantil, para actividades con los especialistas: grupos de conversación, cuenta-cuentos en inglés, club lector, juegos comunicativos, TPR, etc., pues dispone del mobiliario necesario para poder desarrollar las clases de inglés con normalidad. También se dotará de material audiovisual, así como de panel digital.

En el **Aula de Música**, los alumnos cambiarán de clase, puesto que existe un aula específica destinada exclusivamente para ésta, donde se desarrollará, además, las sesiones de radio escolar, dentro de las actividades organizadas en torno al área de la **mejora de la lectura y STEAM**.

La **Sala de Usos Múltiples** será el espacio en el que se compartan experiencias y exposiciones a nivel de gran grupo.

Como sistema de organización del centro, y acogida al nuevo personal docente, el Equipo Directivo pone a disposición del equipo docente la **“Carpeta del Profesor”** con la siguiente documentación y plantillas de funcionamiento:

- Calendarios y horarios:
 - Calendario de reuniones.
 - Horario desarrollo de proyectos.
 - Horario uso zonas comunes: Sala Digital, Biblioteca, Laboratorio Ciencias, Sala Usos Múltiples, Hall.
- Plantillas:
 - Actas.
 - Situaciones Aprendizaje.
- Otros:
 - Mapa mental proyectos.
 - Grupos de trabajo por áreas.

Tras las primeras reuniones de Claustro, CCP, Equipos de Ciclo y Bilingüismo, la Directora entrega también el mapa mental y cuadro resumen con los proyectos que se van a desarrollar durante el curso.

Asimismo, se realizará una sesión de presentación del Proyecto de Innovación para los docentes que se incorporen al mismo.

4. ACTUACIONES GENERALES DEL PROYECTO

4.1. Acciones de cada actuación

Actuación A: Implementación de actividades STEAM que promuevan el aprendizaje activo, colaborativo y desarrollen el pensamiento crítico y resolución de problemas.

Responsable	Docente de apoyo del área de innovación STEAM.	Fecha de inicio: septiembre 2024 Fecha Final: junio 2025/26	
Vinculación con el objetivo	La metodología STEAM contribuye al cambio metodológico promoviendo la participación activa de los alumnos y potenciando su habilidad de iniciativa, autonomía, trabajo en equipo y la creatividad, preparándoles para afrontar retos y problemas complejos e interdisciplinares.		
Vinculación con indicadores	Aumento del número de actividades STEAM implementadas.		
Acciones preliminares	Descripción	Responsable	Fecha
Temática del proyecto de centro.	Elección de la temática general del proyecto de centro a desarrollar, así como los subtemas que va a trabajar cada Etapa/Nivel.	Directora y Claustro de maestros.	septiembre
Calendario del ABP de centro.	Establecimiento de fechas para el inicio y fin del proyecto.	CCP	septiembre
Organización del ABP.	Establecimiento de objetivos, actividades y organización del ABP.	Ciclos, CCP y Claustro.	septiembre
Colaboración AMPA, Ayuntamiento.	Información sobre el proyecto a realizar y solicitudes de colaboración.	Responsable del PIE.	septiembre
Recursos materiales.	Elaboración de listados de material necesario para el desarrollo del proyecto.	Responsable y docentes de apoyo del PIE.	Septiembre-enero
Puesta a punto del Laboratorio de Ciencias.	Valoración de las necesidades para su puesta a punto: mobiliario, materiales y herramientas, etc. Inventario.	Responsable y docentes de apoyo del PIE.	Octubre-diciembre
Recursos materiales de laboratorio escolar.	Compra de material.		octubre
Organización y normas de uso del laboratorio.	Establecimiento de un calendario de uso del laboratorio, para todos los niveles, según el horario de clase.	Responsable del PIE y docente de apoyo STEAM.	octubre
Publicidad	Medios para dar a conocer el proyecto de centro, así como las actividades STEAM y mejoras del laboratorio realizadas.	Claustro de maestros.	Todo el curso
Acciones de implementación	Descripción	Participantes	Fecha
Elegir la temática del proyecto de centro.	En la sesión final de Claustro del presente curso, así como en la primera del mes de septiembre, el Claustro de maestro propone y/o elige la	Equipo docente participante.	junio-septiembre

	temática general del proyecto de centro a desarrollar, así como los subtemas que va a trabajar cada Etapa/Nivel.		
Establecer el calendario del proyecto de centro.	En sesión de CCP, una vez revisado el calendario de actuaciones del curso, establece las fechas para el inicio, desarrollo y fin del proyecto, con preferencia del 2º Trimestre.	Miembros de la CCP, previa comunicación por parte del Equipo de Ciclo.	Octubre-noviembre
Desarrollar el proyecto ABP	Comienzo del desarrollo del proyecto con la actividad de motivación elegida. Trabajo de investigación y actividades de desarrollo por parte de los alumnos. Tarea final: exposición para la Comunidad Educativa.	Alumnos de E. Infantil y Primaria.	2º trimestre
Desarrollar otras actividades complementarias: Inauguración Biblioteca, Women In Science, Festival de Navidad.	Comienzo del desarrollo de cada la actividad elegida. Trabajo de investigación y actividades de desarrollo por parte de los alumnos. Tarea final: exposición para la Comunidad Educativa.	Comunidad educativa	Todo el curso
Desarrollar actividades relacionadas con la Agenda 20230	Continuar con el proyecto de huerto escolar y naturalización del patio de recreo.	Comunidad educativa	Cursos 2025/26
Reuniones con el AMPA y Ayuntamiento de la localidad.	La Directora se reúne con el AMPA y Ayuntamiento para informar sobre el proyecto a realizar y solicitar su colaboración en el desarrollo de las actividades planteadas.	Presidenta AMPA, concejal de Cultura, Alcalde, Directora.	1º trimestre
Elaborar el listado de recursos materiales. Inventario.	Elaboración de listados de material necesario para el desarrollo del proyecto, así como el sistema de préstamo.	Equipos de Ciclo, Responsable PIE y Secretaria.	diciembre
Realizar la puesta a punto del Laboratorio de Ciencias.	Valoración de las necesidades para su puesta a punto: mobiliario, materiales y herramientas, etc. Inventario.	Responsable PIE, docente apoyo STEAM y Tutores.	Octubre-noviembre
Actualizar la lista de recursos materiales de laboratorio escolar.	Revisión y compra de material de laboratorio: microscopio digital, modelos anatomía, muestras preparadas, etc.	Secretaria.	Septiembre-octubre
Organizar el uso del laboratorio.	Establecimiento de un calendario de uso del laboratorio, para todos los niveles, según el horario de clase.	Directora y Responsable PIE.	octubre
Publicitar el desarrollo del proyecto.	Medios para dar a conocer el proyecto de centro, así como las actividades STEAM y mejoras del laboratorio realizadas.		Todo el curso
Acciones de Seguimiento/Coordinación	Descripción	Responsable	Fecha
Formularios	Entrega de formularios para medir el nivel de satisfacción del alumnado.	Tutores.	Trimestral
Lista de verificación.	Establecimiento de listas de control de las actividades STEAM realizadas.	Responsable STEAM.	Trimestral.
Portfolio.	Realización de un Portfolio de aplicación, desarrollo y seguimiento del PIE.	Coordinador PIE.	Todo el curso.
Reuniones mensuales equipo.	Realización de reuniones mensuales de seguimiento, evaluación y análisis de las actuaciones realizadas.	Coordinador PIE y Docente apoyo STEAM.	Mensual.

Actuación B: Promoción de lectura y escritura como fuente de ocio y herramienta de estudio y aprendizaje para el desarrollo de la personalidad y medio para desenvolverse en el actual mundo de la información.

Responsable	Docente de apoyo en el área de mejora de la lectura.	Fecha de inicio: septiembre 2024 Fecha Final: junio 2025-26	
Vinculación con el objetivo	Una buena competencia y hábito lector incide directamente y de manera positiva en el desarrollo del resto de competencias claves. No se entiende el aprendizaje sin un acceso óptimo a la lectura.		
Vinculación con indicadores	– Porcentaje de aprobados en las diferentes áreas. – Porcentaje de mejora en las habilidades de lectoescritura, así como de conciencia fonológica. – Aumento del porcentaje de préstamos de biblioteca.		
Acciones preliminares	Descripción	Responsable	Fecha
Videos	Sensibilización con la necesidad de trabajar la lectura de forma sistemática con un proyecto a nivel de Centro.	Tutores.	1º trimestre
Lluvia de ideas	Crítica constructiva a través de lluvia de ideas sobre la situación actual de nuestro centro sobre la competencia lectora y el gusto por la misma.	Docente apoyo y grupo de participantes.	1º trimestre
Conciencia Fonológica	A partir de una crítica constructiva se determina que el trabajo de conciencia fonológica influye positivamente en el acceso y comprensión de la lectura.	Docente apoyo y grupo trabajo área de lectura.	1º trimestre
Cono-Fonos	Interés por el conocimiento y aplicación de una metodología que favorezca la unión del grafema y el fonema para evitar dificultades en acceso y comprensión a la lectura.	Autora del método y participantes.	1º trimestre
Animación a la lectura	Interés por desarrollar actividades que fomenten el interés por la lectura.	Tutores.	Todo el curso
Lectura y matemáticas	Interés por trabajar la comprensión lectora que favorezca la comprensión de procesos matemáticos en problemas escritos y orales.	Tutores.	Todo el curso
Biblioteca de Centro y Aula	Motivación por la organización y coordinación de biblioteca de Centro y Aula.	Responsable Biblioteca de centro.	1º/2º trimestre
Localidad y Familias	Interés y necesidad por compartir el Proyecto con toda la Comunidad Educativa.	Coordinadora PIE	Todo el curso
Lectura y música	Interés por conocer la relación de la lectura y el lenguaje oral con la música.	Docente apoyo y especialista E. Artística. Tutores.	Todo el curso
Lectura y lenguaje oral	Interés por conocer la relación del lenguaje oral y el acceso y fomento de la lectura.	Docente apoyo y tutores.	Todo el curso

Lectura y escritura	Interés por conocer y fomentar la relación de la escritura con el fomento a la lectura.	Docente apoyo y tutores.	Todo el curso
Acciones de implementación	Descripción	Participantes	Fecha
Video	Desarrollo y registro de información relevante sobre animación a la lectura de los videos propuestos.	Tutores.	Octubre
Base Teórica	Desarrollo y registro de datos teóricos que sustenten y justifiquen el proyecto establecido sobre Acceso Fácil a la Lectura	Ponentes externos.	Octubre
Formación	Llevar a cabo formación a profesorado y familias sobre el acceso, desarrollo y animación a la lectura.	Ponentes externos e internos.	Octubre
Proyecto	Establecer los puntos básicos del desarrollo del proyecto	Coordinador PIE y docentes de apoyo.	Septiembre
Cono-Fonos	Formación y conocimiento de metodología Cono-Fonos	Autora del método y participantes área lectura.	Primer trimestre
Bibliotecas	Organización y catalogación de los títulos de las diferentes bibliotecas del Centro.	Responsable Biblioteca de centro y grupo de trabajo lectura.	Todo el curso
Localidad	Coordinar el Proyecto con servicios de la localidad haciendo hincapié en la Biblioteca de la localidad. Igualmente, coordinación con familias para el conocimiento de la metodología establecida para el acceso a la lectura y la animación de la misma.	Responsable PIE, familias, Ayuntamiento.	Todo el curso
Lecturas compartidas	Lecturas comunes por cursos y/o niveles en horario lectivo.	Todos los niveles de E. Infantil y Primaria.	Tercer trimestre
Desayuno lector	Encuentro de representantes del claustro con familias lectoras de un título común al trimestre donde se comparten opiniones y sensaciones del título elegido.	Docente apoyo y Tutores.	Segundo trimestre
Escritura creativa	Elaboración de historias/cuentos comunes por cursos, ciclos o centro inventando el desarrollo de una historia entre todo el alumnado. Historia encadenada	Todos los niveles de E. Primaria.	Todo el curso.
Lectura y música	Reconocer y usar la relación estrecha de la música con el lenguaje oral, la lectura y la animación a la misma.	Todos los niveles de E. Infantil y Primaria.	Todo el curso.
Lectura y lenguaje oral	Desarrollar y estimular el lenguaje oral como recurso clave en la relación con el acceso de la lectura y fomento de la misma.	Todos los niveles de E. Infantil y Primaria.	Todo el curso.
Caja de vocabulario	Trabajar la conciencia fonológica, el léxico, la atención, concentración y memoria a través del deletreo de palabras trabajadas desde las diferentes áreas.	Educación Primaria	Todo el curso.
Acciones de Seguimiento/Coordinación	Descripción	Responsable	Fecha
Lista de verificación.	Establecimiento de listas de control de las actividades STEAM realizadas.	Responsable lectura.	Trimestral
Formularios	Entrega de formularios para medir el nivel de satisfacción del alumnado.	Tutores.	Trimestral

Portfolio.	Realización de un Portfolio de aplicación, desarrollo y seguimiento del PIE.	Coordinador PIE.	Anual
Reuniones mensuales equipo.	Realización de reuniones mensuales de seguimiento, evaluación y análisis de las actuaciones realizadas.	Coordinador PIE y Docente apoyo lectura.	Mensual.

Actuación C: Desarrollo de la **competencia digital del alumnado** a través de la implementación de actividades que potencien el uso de **dispositivos digitales**, desde un **uso responsable** de los mismos, y adecuando los espacios para un empleo óptimo de los recursos del centro.

Responsable	Docente de apoyo del área de CompDigEdu.	Fecha de inicio: octubre 2024 Fecha Final: mayo 2025
--------------------	---	---

Vinculación con el objetivo	La competencia digital del alumnado le prepara para que pueda afrontar los retos del futuro que está marcado por el avance acelerado de la ciencia y la tecnología. Al mismo tiempo fomenta el desarrollo de actuaciones y programas encaminadas a la generación de vocaciones relacionadas con la Ingeniería y la Tecnología , y con especial atención a las vocaciones en las alumnas, estableciendo referentes femeninos en estas áreas.		
------------------------------------	---	--	--

Vinculación con indicadores	– Porcentaje del uso de herramientas digitales utilizadas. – Grado de motivación del alumnado.		
------------------------------------	---	--	--

Acciones preliminares	Descripción	Responsable	Fecha
Inventario de dispositivos.	Recuento de dispositivos disponibles en el centro y descripción de su estado (tablets, ordenadores, croma, impresora 3D, tabletas de diseño, robots, vídeo cámara)	Docente apoyo CompDigEdu y grupo participantes del área.	Septiembre.
Calendario del proyecto de centro.	Establecimiento de fechas para el inicio y fin del proyecto.	Coordinador PIE.	Septiembre.
Adecuación y puesta a punto de dispositivos.	Actualización de software de los dispositivos	Docente apoyo CompDigEdu.	Octubre-noviembre.
Puesta a punto del Aula de Tecnología.	Disposición y organización del Aula donde se llevarán a cabo las actividades: mobiliario, cartelería, etc.	Coordinador PIE y docente apoyo CompDigEdu.	Octubre-noviembre
Establecimiento horarios uso Aula de Tecnología.	Publicación en Teams, en carpeta de uso compartido, e impresión del documento y colocación en lugar visible de los horarios de uso del Aula.	Coordinador PIE.	Octubre.
Reparto y distribución de dispositivos.	Distribución de dispositivos (tablets y cargadores) por niveles.	Docente apoyo CompDigEdu.	Septiembre.
Actividades de formación.	Realización de sesiones de formación en el uso de los dispositivos disponibles: impresora 3D, radio escolar, croma.	Ponentes externos e internos.	Según disposición.
Acciones de implementación	Descripción	Participantes	Fecha
Uso de herramientas para trabajar la Competencia Digital: Lumio, Aulas Virtuales, Blogs, etc.	A través de la plataforma EdcuamosCLM y su aplicación Lumio llevar a cabo lecciones interactivas, actividades basadas en juegos,	Equipo docente de E. Infantil y Primaria.	Noviembre.

	herramientas de colaboración y evaluaciones formativas. Además de fomentar en el alumnado la creación de sus propias actividades.		
Uso de herramientas para trabajar la Competencia Digital: Office 365	A través de la plataforma EdcuamosCLM y su aplicación Office365 llevar a cabo actividades individuales y colaborativas que fomenten la creación de proyectos propios relacionados con las áreas de aprendizaje para la adquisición de la competencia digital	Equipo docente de E. Primaria.	Todo el curso
Uso de herramientas para trabajar la Competencia Digital: pensamiento computacional y robótica.	Práctica de actividades “desenchufadas”. Utilización de la herramienta de programación Scratch Jr, Scratch 3.0, para llevar a cabo actividades individuales y colaborativas que fomenten la creación de proyectos propios para la adquisición de contenidos de aprendizaje y desarrollar la competencia digital.	Docente de apoyo y equipo docente de E. Infantil y Primaria.	2º trimestre
Uso de herramientas para trabajar la Competencia Digital: TinkerCad e impresión 3D	Iniciación al alumnado en la impresión 3D, a través de la plataforma TinkerCad,	Ponente externo y equipo docente de Tercer Ciclo.	3º trimestre
Uso de herramientas para trabajar la Competencia Digital: Croma	Trabajo de contenidos específicos de las áreas de aprendizaje a través de proyectos con el Kit Croma.	Participantes área CompDigEdu.	2º trimestre
Uso de herramientas para trabajar la Competencia Digital: Radio escolar.	Utilización de la radio escolar como recurso didáctico para el desarrollo de la competencia digital del alumnado a través de actividades colaborativas, mejora de la lectura y desarrollo del pensamiento crítico.	Ponente externo, docente de apoyo y grupo de trabajo del área.	Todo el curso
Implementación de metodologías activas.	Implementación de la gamificación como herramienta de aprendizaje activo. Aula invertida en el que el alumnado exponga sus trabajos al resto del grupo-clase.	Alumnado de Tercer Ciclo.	2º y 3º trimestre
Establecimiento de un protocolo de buenas prácticas en el uso de dispositivos.	Cuidado y mantenimiento adecuado para alargar la vida de los dispositivos a utilizar.	Docente de apoyo y grupo de trabajo del área.	Octubre-noviembre
Prevención de posibles riesgos y amenazas en la red.	Conocimiento los riesgos y amenazas en la red o manejar las diferentes medidas de seguridad.	Docente de apoyo y grupo de trabajo del área.	diciembre
Acciones de Seguimiento/Coordinación	Descripción	Responsable	Fecha
Formularios, encuestas	Entrega de formularios para medir el nivel de satisfacción del alumnado.	Tutores.	Trimestral
Lista de verificación.	Establecimiento de listas de control de las actividades STEAM realizadas.	Responsable STEAM.	Trimestral.
Portfolio.	Realización de un Portfolio de aplicación, desarrollo y seguimiento del PIE.	Coordinador PIE.	Anual
Reuniones mensuales equipo.	Realización de reuniones mensuales de seguimiento, evaluación y análisis de las actuaciones realizadas.	Coordinador PIE y Docente apoyo CompDigEdu.	Mensual.

5. EVALUACIÓN

5.1. Indicadores: Objetivo

Indicador: Porcentaje de aprobados en las diferentes áreas.

Datos Generales	
Responsables	Equipo Directivo.
Referencia de Logro	80% de aprobados en cada área.
Punto de partida	Evaluación inicial.
Frecuencia de recogida datos	Trimestral.
Instrumento	Cuaderno de Evaluación.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

Indicador: Porcentaje de mejora en las habilidades de lectoescritura.

Datos Generales	
Responsables	Equipo Directivo y Tutores.
Referencia de Logro	80% aprobados en Lenguaje, Matemáticas y CCSS. Nivel velocidad lectora.
Punto de partida	Evaluación y pruebas iniciales.
Frecuencia de recogida datos	Trimestral.
Instrumento	Cuaderno evaluación, test de velocidad y otras pruebas.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

Indicador: Aumento del porcentaje de préstamos de biblioteca.

Datos Generales	
Responsables	Responsable del PDL.
Referencia de Logro	50% de préstamos.
Punto de partida	Porcentaje de préstamos curso anterior.
Frecuencia de recogida datos	Mensual.
Instrumento	Libro de registro.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

Indicador: Número de actividades STEAM implementadas.

Datos Generales	
Responsables	Coordinador PIE y docentes apoyo STEAM.
Referencia de Logro	40% actividades STEAM por cada Etapa/Ciclo.
Punto de partida	Porcentaje de actividades curso anterior.
Frecuencia de recogida datos	Trimestral.
Instrumento	Lista de control.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

Indicador: Porcentaje del uso de herramientas digitales utilizadas.

Datos Generales	
Responsables	Coordinador PIE y docente apoyo CompDigEdu.
Referencia de Logro	50% uso de herramientas digitales, o diseño actividades por cada Etapa/Ciclo.
Punto de partida	Porcentaje de actividades curso anterior.
Frecuencia de recogida datos	Lista de control.
Instrumento	30% actividades por cada Etapa/Ciclo.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

5.2. Indicadores: Nivel de satisfacción**Indicador: Grado de motivación del alumnado respecto al hábito lector.**

Datos Generales	
Responsables	Coordinador PIE, docente apoyo lectura y Tutores.
Referencia de Logro	Nivel de satisfacción.
Punto de partida	
Frecuencia de recogida datos	Trimestral
Instrumento	Cuestionario opinión.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

Indicador: Calidad e impacto de las actividades STEAM realizadas.

Datos Generales	
Responsables	Coordinador PIE, docente apoyo STEAM y Tutores.
Referencia de Logro	Nivel de satisfacción.
Punto de partida	Valoración inicial.
Frecuencia de recogida datos	Trimestral.
Instrumento	Cuestionarios.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

Indicador: Grado de satisfacción en el desarrollo del PIE.

Datos Generales	
Responsables	Equipo Directivo
Referencia de Logro	Nivel de satisfacción.
Punto de partida	Valoración inicial.
Frecuencia de recogida datos	Anual.
Instrumento	Cuestionario.
Análisis para toma de decisiones	
Valoración del avance	
Dificultades encontradas	
Acciones correctoras	
Observaciones: Se realizará al finalizar el proyecto.	

ANEXOS

- Anexo II- Participantes