

**PIIE
2024-2026**

**"Valencià en Joc:
Aprenent i
Jugant"**



CEIP LA GALIA

Aprobado en NOVIEMBRE 2024

1. DATOS

TÍTULO: "Valencià en Joc: Aprenent i Jugant"

LÍNEA TEMÁTICA: *El proyecto se centra en el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) para la enseñanza del valenciano, promoviendo la motivación, la participación activa y el desarrollo de competencias lingüísticas y culturales.*

PARTICIPANTES

- Docentes: 18 profesores implicados en la planificación, implementación y evaluación del proyecto.
- Alumnado: Alumnos de Infantil y Primaria
- Familias: Participación en actividades lúdicas y jornadas de puertas abiertas.
- Entidades Externas: Colaboración con asociaciones lingüísticas y culturales de Elche.

ETAPAS EDUCATIVAS

- Educación Infantil: 3 clases.
- Educación Primaria: 6 clases.

BREVE RESUMEN

El proyecto "Valencià en Joc: Aprenent i Jugant" busca fomentar el uso del valenciano mediante el ABJ. En un contexto con poco uso del valenciano, pretende crear un entorno escolar donde la lengua sea viva y cotidiana. Las actividades lúdicas integrarán el valenciano en el currículum, promoviendo un aprendizaje inclusivo y motivador. Se incluye formación docente, planificación de espacios lúdicos y colaboración con entidades locales, con evaluación y difusión para garantizar su sostenibilidad e impacto.

2. CARACTERÍSTICAS

SITUACIÓN DE PARTIDA

Actualmente, el uso del valenciano en el centro es limitado.

El valenciano se utiliza principalmente en las asignaturas específicas de llengua ciencias y EF, pero no se integra de manera significativa en otras áreas del currículum.

Nuestro alumnado muestra un nivel variable de competencia en valenciano. Mientras algunos/as tienen una buena comprensión y uso del idioma, otros/as tienen dificultades para expresarse y comprender en valenciano.

Hay una notable falta de confianza y fluidez en el uso del valenciano entre la mayoría de los estudiantes, especialmente en situaciones comunicativas informales y espontáneas.

La motivación de los estudiantes para aprender y usar el valenciano es baja. Muchos estudiantes perciben el aprendizaje del valenciano como una obligación académica más que como una oportunidad para enriquecer su desarrollo personal y cultural.

Hay una falta de integración de metodologías innovadoras, como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), que podrían hacer el aprendizaje del valenciano más atractivo y efectivo para los estudiantes.

Los recursos y materiales educativos en valenciano disponibles en el centro son limitados. No hay suficientes juegos, actividades lúdicas ni recursos digitales que promuevan el uso del valenciano de manera interactiva y significativa.

El profesorado necesita formación y apoyo para desarrollar y utilizar recursos innovadores y efectivos en la enseñanza del valenciano.

OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS

Objetivo General: Promover el uso activo y habitual del valenciano como lengua de enseñanza y comunicación en todas las áreas del currículum escolar.

Objetivos Específicos:

1.1 Diseñar un catálogo de juegos y actividades en valenciano:

1.2 Crear un banco de recursos en valenciano:

1.3 Implementar rincones lúdicos de valenciano:

1.4 Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares:

1.5 Transformar un aula del centro en aula de juegos con ludoteca.

Objetivo General 2: Incrementar la Motivación por el Aprendizaje

Objetivo General: Generar un entorno educativo estimulante y participativo que motive a los estudiantes a involucrarse activamente en su proceso de aprendizaje.

Objetivos Específicos:

2.1 Organizar sesiones de juego en valenciano:

2.2 Facilitar intercambios lingüísticos entre estudiantes:

2.3 Ofrecer formación específica para el profesorado:

2.4 Evaluar el progreso de los estudiantes en valenciano:

2.5 Fomentar la creatividad en el aprendizaje del valenciano

JUSTIFICACIÓN

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) revoluciona la enseñanza con actividades lúdicas y participativas, aumentando la motivación de los estudiantes por el valenciano. Esta metodología dinámica y atractiva fomenta el aprendizaje activo y desarrolla habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Además, la integración de tecnologías digitales en el ABJ asegura el uso de herramientas modernas que enriquecen la experiencia educativa.

El ABJ en valenciano es inclusivo y accesible, adaptándose a las necesidades de cada alumno. Los juegos crean un entorno seguro donde los estudiantes pueden aprender sin ansiedad, beneficiando especialmente a los menos confiados en su competencia lingüística.

Para implementar el ABJ en valenciano, necesitamos materiales como juegos de mesa, recursos digitales y libros, así como la formación continua del profesorado en esta metodología. Con estos recursos, nuestro centro podrá potenciar el uso del valenciano en el proceso educativo. Necesitamos financiación para materiales didácticos, formación del profesorado y colaboración con entidades externas.

AGENTES IMPLICADOS

La participación de la comunidad educativa y de otros agentes del entorno sociocultural es esencial para enriquecer y fortalecer el proyecto de Aprendizaje Basado en Juegos en valenciano.

Apoyo de las Familias: se puede invitar a las familias a participar en eventos y actividades relacionadas con el proyecto, como jornadas de juegos en valenciano o celebraciones culturales.

Involucramiento de Exalumnos y Voluntarios: Invitar a exalumnos que tengan habilidades lingüísticas en valenciano a participar como voluntarios en el proyecto, compartiendo sus experiencias y conocimientos con los estudiantes actuales.

Participación en Eventos y Celebraciones Locales: Aprovechar eventos y celebraciones locales, como la Feria de Elche, para promover el proyecto y organizar actividades especiales relacionadas con el aprendizaje del valenciano y la cultura local.

Por ejemplo, contar con Acció Cultural del País Valencià o el Centre d'Estudis Comarcals del Baix Vinalopó, que puedan proporcionar recursos, materiales y apoyo para actividades relacionadas con el aprendizaje del valenciano y la difusión de la cultura local.

Empresas y Entidades Locales: se podría colaborar con editoriales locales para obtener descuentos en la compra de libros en valenciano para las aulas.

3. DISEÑO DE ACTIVIDADES.

Trim estr e	Nombre de la Actividad	Relación con la OE	Metodología	Breve Descripción
1º	Taller de Formación para Profesores	Ofrecer formación específica para el profesorado	Formación y Capacitación	Formación inicial para los profesores sobre el Aprendizaje Basado en Juegos y estrategias inclusivas en valenciano. Se impartirán sesiones teóricas y prácticas.
1º	Diagnóstico Inicial	Evaluar el progreso de los estudiantes en valenciano	Evaluación Diagnóstica	Evaluación del nivel de competencia lingüística en valenciano de los estudiantes mediante pruebas y actividades lúdicas iniciales.
1º	Reunión de Planificación de Espacios	Implementar rincones lúdicos de valenciano	Organización y Planificación	Planificación de la distribución de la sala de usos múltiples para que todas las clases pasen al menos dos sesiones a la semana en el espacio designado para actividades en valenciano. Los profesores
1º	Creación de Materiales Didácticos	Crear un banco de recursos en valenciano	Aprendizaje Cooperativo	colaborarán en la creación de materiales y recursos didácticos en valenciano, incluyendo juegos de mesa y actividades digitales interactivas.
1º	Creación de Material Promocional	Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares	Difusión y Comunicación	Elaborar folletos, carteles y otros materiales promocionales que describan el proyecto de manera clara y atractiva.
2º	Juegos de Rol en Valenciano	Organizar sesiones de	Aprendizaje Basado en Juegos	Actividades de juegos de rol donde los estudiantes interactúan en valenciano,

		juego en valenciano		fomentando la expresión oral y la creatividad en un entorno seguro y lúdico. Organización de torneos de juegos de mesa en valenciano que promuevan la colaboración y el uso del idioma en contextos competitivos y divertidos.
2º	Torneos de Juegos de Mesa	Organizar sesiones de juego en valenciano	Aprendizaje Cooperativo y Competitivo	Evaluaciones continuas mediante observaciones, rúbricas y portafolios lingüísticos para medir el progreso de los estudiantes en el uso del valenciano.
2º	Evaluación Formativa Continua	Evaluar el progreso de los estudiantes en valenciano	Evaluación Formativa	Organizar sesiones informativas para el profesorado, padres y otros miembros de la comunidad educativa para presentar el proyecto y responder preguntas.
2º	Presentaciones y Charlas Informativas	Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares	Difusión y Comunicación	Estudiantes de 5º y 6º desarrollarán juegos digitales en valenciano destinados a los alumnos de 1º y 2º, integrando conocimientos de programación básica y uso del valenciano en contextos tecnológicos.
3º	Proyecto de Creación de Juegos Digitales	Diseñar un catálogo de juegos y actividades en valenciano; Facilitar intercambios lingüísticos entre estudiantes Evaluar el progreso de los estudiantes en valenciano;	Aprendizaje Basado en Proyectos y Tecnología	Evaluación integral del proyecto mediante pruebas finales, análisis de datos recopilados y encuestas a estudiantes y profesores para valorar el impacto del ABJ en valenciano.
3º	Evaluación Final del Proyecto	Crear un banco de recursos en valenciano	Evaluación Sumativa	

3º	Publicación de Resultados	Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares	Difusión y Comunicación	Creación de un informe y presentación de los resultados del proyecto a la comunidad educativa y a otras entidades interesadas, utilizando medios digitales y tradicionales.
3º	Jornada de Puertas Abiertas	Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares	Difusión y Participación Comunitaria	Organización de una jornada de puertas abiertas en el Día del Libro donde las familias jueguen en clase con los niños, promoviendo la participación y el uso del valenciano en un ambiente lúdico.
3º	Presencia en Redes Sociales	Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares	Difusión y Comunicación	Utilizar plataformas de redes sociales como Instagram para compartir noticias, fotos y videos relacionados con el proyecto.
3º	Creación de un Sitio Web o Blog	Incorporar el valenciano en eventos y celebraciones escolares; Crear un banco de recursos en valenciano	Difusión y Comunicación	Diseñar un sitio web o blog dedicado al proyecto donde se puedan publicar noticias, recursos educativos y testimonios de estudiantes y docentes.

Categoría	Trimestre	Nombre de la Actividad	Relación con la OE	Metodología	Breve Descripción
------------------	------------------	-------------------------------	---------------------------	--------------------	--------------------------

Organización	1º	Reunión de Planificación de Espacios	1.3	Organización y Planificación	Planificación de la distribución de la sala de usos múltiples para actividades en valenciano.
Organización	1º	Transformar un aula del centro en aula de juegos con ludoteca.	1.5	Organización y Planificación	Reacondicionamiento de un aula del centro para convertirla en una ludoteca donde se pueda practicar el valenciano a través de juegos.
Desarrollo	1º	Creación de Materiales Didácticos	1.2	Aprendizaje Cooperativo	Creación de materiales y recursos didácticos en valenciano, incluyendo juegos de mesa y actividades digitales.
Desarrollo	2º	Juegos de Rol en Valenciano	2.1	Aprendizaje Basado en Juegos	Juegos de rol para fomentar la expresión oral y la creatividad en valenciano.
Desarrollo	2º	Torneos de Juegos de Mesa	2.1	Aprendizaje Cooperativo y Competitivo	Torneos de juegos de mesa en valenciano que promuevan la colaboración y el uso del idioma.
Desarrollo	3º	Proyecto de Creación de Juegos Digitales	1.1, 2.2	Aprendizaje Basado en Proyectos y Tecnología	Estudiantes de 5º y 6º desarrollarán juegos digitales en valenciano para los alumnos de 1º y 2º.
Desarrollo	1º	Taller de Formación para Profesores	2.3	Formación y Capacitación	Formación inicial sobre el ABJ y estrategias inclusivas en valenciano.
Evaluación	1º	Diagnóstico Inicial	2.4	Evaluación Diagnóstica	Evaluación inicial del nivel de competencia lingüística en valenciano.
Evaluación	2º	Evaluación Formativa Continua	2.4	Evaluación Formativa	Evaluaciones continuas mediante observaciones, rúbricas y portafolios lingüísticos.
Evaluación	3º	Evaluación Final del Proyecto	2.4, 1.2	Evaluación Sumativa	Evaluación integral del proyecto mediante pruebas finales y encuestas.

Difusión	1º	Creación de Material Promocional	1.4	Difusión y Comunicación	Elaborar materiales promocionales que describan el proyecto.
Difusión	2º	Presentaciones y Charlas Informativas	1.4	Difusión y Comunicación	Sesiones informativas para el profesorado, padres y la comunidad educativa.
Difusión	3º	Publicación de Resultados	1.4	Difusión y Comunicación	Creación de un informe y presentación de los resultados del proyecto.
Difusión	3º	Jornada de Puertas Abiertas	1.4	Difusión y Participación Comunitaria	Jornada de puertas abiertas en el Día del Libro para que las familias jueguen en clase con los niños.
Difusión	3º	Presencia en Redes Sociales	1.4	Difusión y Comunicación	Uso de redes sociales como Instagram para compartir noticias y actividades del proyecto.
Difusión	3º	Creación de un Sitio Web o Blog	1.4, 1.2	Difusión y Comunicación	Diseño de un sitio web o blog dedicado al proyecto.

DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo el plan de evaluación del proyecto de Aprendizaje Basado en Juegos en valenciano, se pueden utilizar diversos instrumentos de evaluación que proporcionen datos objetivos y significativos sobre el progreso y el impacto del proyecto.

Observación en el Aula: *Realizaremos observaciones sistemáticas en el aula para registrar el comportamiento de los estudiantes durante las actividades de juego en valenciano, incluyendo su participación, colaboración, uso del idioma y nivel de interacción con sus compañeros.*

Cuestionarios y Encuestas en Forms: *Diseñaremos cuestionarios y encuestas dirigidos a estudiantes, profesorado y familias para recopilar información sobre su percepción del proyecto, su nivel de satisfacción, su confianza en el valenciano y su participación en las actividades del proyecto.*

Rúbricas de Evaluación: *Diseñar rúbricas específicas para evaluar diferentes aspectos del aprendizaje en valenciano, como la comprensión oral, la expresión escrita, el vocabulario, la gramática y la participación en actividades de juego. Las rúbricas permiten una evaluación detallada y objetiva de los logros de los estudiantes.*

DE DIFUSIÓN

Podemos aumentar la visibilidad y el alcance del proyecto de Aprendizaje Basado en Juegos en valenciano con las siguientes acciones:

Creación de Material Promocional:Elaborar folletos, carteles y otros materiales promocionales que describan el proyecto de manera clara y atractiva.

Incluir información sobre los objetivos del proyecto, las metodologías utilizadas, los beneficios para los estudiantes y cómo pueden participar otros centros educativos.

Presentaciones y Charlas Informativas:Organizar sesiones informativas para el profesorado, padres y otros miembros de la comunidad educativa para presentar el proyecto y responder preguntas.

Destacar la importancia del proyecto en el contexto del plurilingüismo y la innovación educativa.

Presencia en Redes Sociales:

Utilizar plataformas de redes sociales como Instagram para compartir noticias, fotos y videos relacionados con el proyecto.

Creación de un Sitio Web o Blog:

Diseñar un sitio web o blog dedicado al proyecto donde se puedan publicar noticias, recursos educativos y testimonios de estudiantes y docentes.

Incluir información sobre eventos, actividades y logros relacionados con el proyecto.

Colaboración con Asociaciones y Entidades Externas:

Establecer alianzas con asociaciones lingüísticas, instituciones culturales y otros agentes del entorno interesados en promover el valenciano y la innovación educativa.

Organizar actividades conjuntas, como talleres, exposiciones o concursos, que contribuyan a difundir y enriquecer el proyecto.

4. Para otro curso escolar:

Categoría	Trimestre	Nombre de la Actividad	Relación con la OE	Metodología	Breve Descripción
Organización	1º	Actualización y Optimización de Espacios	1.3	Organización y Planificación	Revisión y optimización de los rincones lúdicos en las aulas, incorporando nuevos materiales y juegos en valenciano.

Desarrollo	1º	Desarrollo de Nuevos Juegos Didácticos	1.1	Aprendizaje Cooperativo	Creación de nuevos juegos y actividades en valenciano basados en las necesidades y feedback de los estudiantes del año anterior.
Desarrollo	1º	Taller Avanzado de Formación para Profesores	2.3	Formación y Capacitación	Taller avanzado para profesores sobre nuevas estrategias de ABJ y el uso de tecnologías emergentes en la enseñanza del valenciano.
Desarrollo	2º	Juegos de Escape en Valenciano	2.1	Aprendizaje Basado en Juegos	Organización de juegos de escape en valenciano para fomentar el trabajo en equipo y la resolución de problemas.
Desarrollo	2º	Proyectos Colaborativos Interescolares	2.2	Aprendizaje Colaborativo	Proyectos conjuntos con otras escuelas para fomentar el intercambio lingüístico y cultural en valenciano.
Desarrollo	3º	Desarrollo de Aplicaciones Educativas	1.1, 2.1	Aprendizaje Basado en Proyectos y Tecnología	Los estudiantes desarrollarán aplicaciones educativas en valenciano que podrán ser utilizadas por sus compañeros.
Evaluación	1º	Revisión de Competencias Iniciales	2.4	Evaluación Diagnóstica	Evaluación de las competencias iniciales de los estudiantes al comienzo del segundo año del proyecto.
Evaluación	2º	Evaluación Intermedia de Progreso	2.4	Evaluación Formativa	Evaluaciones continuas a través de rúbricas y observaciones para ajustar las actividades según las necesidades.
Evaluación	3º	Evaluación Final del Segundo Año	2.4	Evaluación Sumativa	Evaluación integral del segundo año del proyecto

ción					mediante pruebas finales y encuestas de satisfacción.
Difusión	1º	Actualización de Material Promocional	1.4	Difusión y Comunicación	Creación de nuevos materiales promocionales que reflejen los avances y cambios del proyecto.
Difusión	2º	Presentaciones y Charlas Informativas Continuas	1.4	Difusión y Comunicación	Continuación de las sesiones informativas para el profesorado, padres y la comunidad educativa sobre los progresos del proyecto.
Difusión	3º	Publicación y Difusión de Resultados Anuales	1.4	Difusión y Comunicación	Publicación de un informe detallado sobre los resultados y logros del segundo año del proyecto.
Difusión	3º	Jornada de Puertas Abiertas Anual	1.4	Difusión y Participación Comunitaria	Jornada de puertas abiertas para mostrar los avances del proyecto y fomentar la participación de las familias.
Difusión	Tod o el Año	Presencia Continuada en Redes Sociales	1.4	Difusión y Comunicación	Continuar usando redes sociales para compartir noticias, actividades y logros del proyecto.
Difusión	Tod o el Año	Actualización del Sitio Web o Blog	1.4, 1.2	Difusión y Comunicación	Mantener actualizado el sitio web o blog con contenido nuevo y relevante sobre el proyecto.

INCLUSIÓN Y PERDURABILIDAD

Medidas que garantizan la inclusión

En primer lugar, se implementará el DUA para asegurar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades y necesidades, puedan acceder y beneficiarse del proyecto.

Los contenidos de los juegos y actividades serán adaptados a diferentes niveles de competencia lingüística, permitiendo que todos los estudiantes puedan participar y progresar.

Además, se ofrecerán múltiples opciones para que los estudiantes demuestren su comprensión y habilidades, como respuestas orales, escritas, dibujos o actuaciones.

La promoción de la igualdad y la convivencia será fundamental. Se garantizará el acceso equitativo a todos los recursos y oportunidades del proyecto, asegurando que ningún estudiante sea excluido por su origen socioeconómico, género o habilidades lingüísticas.

Además, se fomentará el trabajo en equipo y la colaboración a través de actividades cooperativas, formando grupos heterogéneos que promuevan la inclusión y la convivencia. Se implementarán estrategias de mediación y resolución de conflictos en el contexto del juego, enseñando a los estudiantes habilidades sociales y de convivencia.

La sostenibilidad del proyecto también será una prioridad. Se utilizarán recursos didácticos y juegos diseñados para ser duraderos y reutilizables, minimizando el impacto ambiental. Se promoverá el uso de recursos digitales para reducir el consumo de materiales. El profesorado tendrá oportunidades continuas de formación, asegurando que las prácticas innovadoras e inclusivas se mantengan y mejoren con el tiempo. Se llevarán a cabo evaluaciones periódicas del proyecto para identificar áreas de mejora y asegurar su relevancia y eficacia continuas.

Finalmente, se fomentará el compromiso comunitario involucrando a las familias y la comunidad en el proyecto, asegurando que todos los interesados comprendan y apoyen los objetivos y actividades del mismo.

Estrategias para consolidar los efectos del proyecto

Se utilizarán recursos didácticos y juegos diseñados para ser duraderos y reutilizables, minimizando el impacto ambiental. Se promoverá el uso de recursos digitales para reducir el consumo de materiales. El profesorado tendrá oportunidades continuas de formación, asegurando que las prácticas innovadoras e inclusivas se mantengan y mejoren con el tiempo. Se llevarán a cabo evaluaciones periódicas del proyecto para identificar áreas de mejora y asegurar su relevancia y eficacia continuas.

Se mantendrá un catálogo actualizado de recursos didácticos en valenciano y se continuará desarrollando nuevos materiales según las necesidades del alumnado. Se adaptará el currículo escolar para incluir regularmente actividades basadas en ABJ y valenciano, con una planificación a largo plazo.

Los resultados y buenas prácticas del proyecto se publicarán en la web del centro.

5. VÍDEO

6. DATOS DE COORDINACIÓN Y PARTICIPACIÓN

El profesorado juega un papel fundamental en la participación y el éxito del proyecto de Aprendizaje Basado en Juegos en valenciano.

Los docentes son responsables de **diseñar y planificar las actividades** y juegos en valenciano que formarán parte del proyecto. Esto implica seleccionar juegos educativos apropiados, adaptarlos al contexto lingüístico, y planificar cómo integrarlos en el currículum.

Implementación en el Aula: Los docentes son los encargados de implementar las actividades y juegos en valenciano en el aula. Esto incluye explicar las reglas del juego, facilitar la participación de los estudiantes, proporcionar retroalimentación y guiar las discusiones y reflexiones posteriores.

Evaluación y Seguimiento: Los docentes son responsables de evaluar el progreso y el desempeño de los estudiantes en el proyecto, utilizando diferentes instrumentos de evaluación como pruebas, rúbricas y observaciones. También realizan un seguimiento del impacto del proyecto en el desarrollo lingüístico y académico de los estudiantes.

Reflexión y Mejora Continua: Los docentes reflexionan sobre su práctica pedagógica en el marco del proyecto, identificando lo que ha funcionado bien y lo que podría mejorarse en futuras implementaciones.

7. PRESUPUESTO

- Reducir la cantidad de juegos de mesa a 90 unidades.

A continuación, la tabla ajustada a 5000 euros:

Concepto	Cantidad	Aplicación del Recurso	Precio por Unidad	Importe	Tipo
Juegos de Mesa en Valenciano	90	Fomentar el uso del valenciano mediante juegos educativos	20 euros	1800 euros	Inventariable
Materiales Educativos Impresos (libros, cartas, tableros)	-	Complementar los juegos de mesa con recursos impresos	-	800 euros	Inventariable
Kits de Creación de Juegos (fichas, dados, tarjetas personalizables)	-	Permitir a los estudiantes crear y personalizar sus propios juegos	-	200 euros	Inventariable

Muebles Adaptados para Rincones de Juego	-	Reacondicionar aulas para actividades lúdicas en valenciano	-	1000 euros	No Inventariable
Estanterías y Cajas para Almacenamiento de Juegos	-	Organización y almacenamiento de los juegos de mesa	-	500 euros	No Inventariable
Alfombras y Colchonetas para Áreas de Juego	-	Crear zonas cómodas y seguras para actividades lúdicas	-	500 euros	No Inventariable
Formación y Capacitación	1	Talleres y cursos sobre ABJ y enseñanza en valenciano	300 euros	300 euros	No Inventariable

Ejemplo de Distribución de Gastos para Material No Inventariable:

Concepto	Cantidad	Aplicación del Recurso	Precio por Unidad	Importe Total
Guías y Manuales Didácticos	10 unidades	Material de referencia para el profesorado	20 €	200 €
Licencias de Software Educativo	5 licencias	Herramientas digitales para el aprendizaje del valenciano	50 €	250 €
Suscripciones a Revistas Educativas	2 suscripciones	Actualización constante en métodos pedagógicos	75 €	150 €
Materiales de Arte y Manualidades	20 kits	Creación de materiales didácticos por estudiantes y profesores	15 €	300 €
Honorarios para Expertos y Formadores	4 sesiones	Talleres de capacitación para el profesorado	50 €	200 €

Publicidad en Medios Locales	3 campañas	Difusión del proyecto en la comunidad educativa	100 €	300 €
Licencias de Plataformas Online Hosting y Mantenimiento de Sitio Web	3 licencias	Acceso a recursos digitales y plataformas de aprendizaje	60 €	180 €
Herramientas de Evaluación	1 servicio	Soporte continuo para la plataforma digital del proyecto	100 €	100 €
Materiales para Evaluación	1 licencia	Monitoreo y evaluación del progreso de los estudiantes	150 €	150 €
Costes de Organización de Eventos	15 cuadernos	Registro y seguimiento de evaluaciones	10 €	150 €
	5 eventos	Jornadas de puertas abiertas y celebraciones escolares	80 €	400 €

Necesidades Inventariables

Materiales Didácticos y Juegos

- Juegos de mesa en valenciano.
- Materiales educativos impresos (libros, cartas, tableros).
- Kits de creación de juegos (fichas, dados, tarjetas personalizables).

Mobiliario y Equipamiento de Aula

- Muebles adaptados para rincones de juego.
- Estanterías y cajas para almacenamiento de juegos.
- Alfombras y colchonetas para áreas de juego.

Necesidades No Inventariables

Formación y Capacitación

- Talleres y cursos para el profesorado sobre ABJ y enseñanza en valenciano.

Apoyo Técnico y Pedagógico

- Asesoramiento continuo de expertos en ABJ y pedagogía en valenciano.
- Sesiones de coaching y mentoría para el profesorado.

Tiempo para la Planificación

- Horas de planificación dedicadas a diseñar actividades y juegos.
- Tiempo para reuniones de coordinación entre el profesorado.

Promoción y Difusión

- Campañas de comunicación para informar a la comunidad educativa.
- Eventos y jornadas de puertas abiertas para involucrar a las familias.

Soporte Logístico

- Organización de eventos y actividades extraescolares.
- Coordinación con entidades externas para actividades conjuntas.

FUNCIONES COORDINACIÓN

Definir los objetivos específicos y generales del proyecto.

Elaborar cronogramas y establecer plazos.

Asegurar la asignación adecuada de recursos humanos y materiales.

Supervisión y Seguimiento: Monitorear el progreso del proyecto, asegurando que se cumplan los plazos y objetivos establecidos.

Realizar reuniones periódicas con el equipo del proyecto para revisar el progreso y resolver cualquier problema que surja.

Mantener informados a todos los involucrados sobre el progreso del proyecto, cambios y resultados.

Gestionar el presupuesto del proyecto, asegurando que los gastos se mantengan dentro de los límites establecidos.

Coordinar la adquisición de materiales y recursos necesarios para el proyecto.

Organizar y coordinar talleres y cursos de capacitación para el profesorado sobre ABJ y la enseñanza en valenciano.

Implementar herramientas y metodologías para la evaluación formativa y sumativa del proyecto.

Analizar los resultados y datos obtenidos para evaluar el impacto del proyecto.

Asegurar la correcta implementación de las actividades planificadas.

Colaborar con entidades externas y organizar actividades conjuntas.

Coordinar la creación de materiales promocionales y la gestión de las redes sociales del proyecto.

Organizar jornadas de puertas abiertas y otros eventos de difusión.

maestro 1: Encargado de Materiales Didácticos

- Diseñar y desarrollar juegos y materiales didácticos en valenciano.
- Coordinar con el equipo la creación de kits de juegos.
- Supervisar la impresión y calidad de los materiales educativos.

Maestro 2: Encargado de Rincones de Juego

- Planificar y organizar los rincones de juego en el aula.
- Asegurar que los rincones sean accesibles y atractivos para todos los estudiantes.
- Mantener los rincones de juego organizados y bien equipados.

Maestro 3: Encargado de Formación y Capacitación

- Organizar talleres y cursos de formación para el profesorado.
- Coordinar las sesiones de coaching y mentoría para el profesorado.
- Evaluar el progreso de los profesores en la implementación de estrategias ABJ.

Maestro 4: Encargado de Evaluación Formativa

- Implementar herramientas de evaluación para monitorear el progreso de los estudiantes.
- Recopilar y analizar datos de evaluaciones continuas.
- Proporcionar retroalimentación a los estudiantes y ajustar la enseñanza según sus necesidades.

Maestro 5: Encargado de Eventos y Celebraciones

- Planificar y organizar eventos y celebraciones escolares en valenciano.
- Coordinar actividades extracurriculares como obras de teatro y festivales culturales.
- Promover la participación activa de estudiantes y profesores en estos eventos.

Maestro 6: Encargado de Promoción y Difusión

- Diseñar materiales promocionales y gestionar la comunicación del proyecto.
- Mantener las redes sociales del proyecto actualizadas.
- Organizar jornadas de puertas abiertas y eventos de difusión.

Maestro 7: Encargado de Tecnología y Juegos Digitales

- Desarrollar y supervisar la creación de juegos digitales en valenciano.
- Capacitar a los estudiantes en el uso de aplicaciones digitales.
- Integrar tecnología en las actividades de aprendizaje basadas en juegos.

Maestro 8: Encargado de Intercambios Lingüísticos

- Organizar actividades de intercambio lingüístico entre estudiantes de diferentes niveles.
- Fomentar la creación de grupos de conversación y mentorías lingüísticas.
- Coordinar actividades que promuevan el aprendizaje mutuo.

Maestro 9: Encargado de Soporte Logístico y Coordinación Externa

- Coordinar con entidades externas para actividades conjuntas.
- Gestionar la logística de eventos y actividades extraescolares.
- Asegurar el soporte técnico y pedagógico necesario para el proyecto.

Maestro 10: Encargado de Recursos Digitales y Medios Audiovisuales

- Gestionar y actualizar la plataforma digital del proyecto.
- Crear y editar contenido audiovisual para la difusión y formación.
- Asegurar el acceso a recursos digitales educativos.

Maestro 11: Encargado de Evaluación Sumativa y Reportes Finales

- Implementar y coordinar la evaluación final del proyecto.
- Recopilar y analizar datos finales para evaluar el impacto del proyecto.
- Elaborar y presentar informes detallados sobre los resultados y logros del proyecto.