

Proyecto de Innovación Educativa

Aprendizaje Multimedia



Fecha de Presentación
27 junio 2024

En la "Era de las pantallas", la docencia debe usar tecnología para crear recursos multimedia que motiven al alumnado. Este proyecto transforma la enseñanza utilizando las TIC para aumentar la motivación y asimilación de contenidos mediante la creación de "píldoras de aprendizaje" para diversas asignaturas y módulos, complementando las estrategias tradicionales de formación.

APRENDIZAJE MULTIMEDIA

1. Características del proyecto

1.1. Situación de partida del centro y justificación del proyecto. Se especificarán las necesidades detectadas y las razones que motivan la realización del proyecto (máximo 1.000 caracteres).

En la "Era de las pantallas", la docencia debe usar tecnología para crear recursos multimedia que motiven al alumnado. Los docentes ya se forman en cursos online, aprovechando la asincronía y repetición. De aquí surge la idea de elaborar contenidos de aprendizaje colaborativos y publicarlos en una plataforma abierta, respetando la normativa de protección de datos.

El proyecto "Aprendizaje multimedia" del Henri Matisse transforma la enseñanza-aprendizaje utilizando las TIC para aumentar la motivación y asimilación de contenidos. Se crearán "píldoras de aprendizaje" para diversas asignaturas y módulos, complementando estrategias tradicionales de formación.

Nuestro centro, con ciclos formativos de imagen, sonido e informática, ESO, Bachillerato y UEECO, es ideal para esta iniciativa. Las píldoras incluirán reportajes, videojuegos, podcasts y booktrailers, sirviendo como recursos educativos perdurables y de interés general. La diversidad de formatos audiovisuales permite adaptar cualquier contenido a un formato multimedia adecuado. ESO y ciclos trabajarán coordinados para dar forma multimedia a los contenidos, siendo prácticas reales y motivadoras.

1.2. Objetivos generales. Se plantearán hasta dos objetivos generales que identifiquen las finalidades del proyecto (máximo 250 caracteres por objetivo).

1. **Implementar metodologías activas más motivadoras**, basadas en la creación de recursos educativos multimedia que permiten la adquisición de la competencia digital y fomentan un aprendizaje más significativo de otras materias.
2. **Fomentar la colaboración interdepartamental e inter-niveles educativos** en el desarrollo de productos multimedia educativos innovadores. La sinergia permitirá diseñar recursos didácticamente efectivos y técnicamente sofisticados.

1.3. Objetivos Específicos

Para el primer objetivo general:

- 1. Desarrollar y producir** diversos recursos multimedia por trimestre que aborden contenidos de diferentes materias educativas. Esto incluye la creación de videojuegos, book-trailers, podcasts o videotutoriales relacionados con contenidos del currículo.
- 2. Aumentar la participación activa** del alumnado en la creación de materiales multimedia educativos mediante la integración en el currículo de actividades que fomenten la creatividad y la colaboración, a través de proyectos integrados en las asignaturas.
- 3. Implementar una plataforma digital** accesible, facilitando el acceso a los recursos desarrollados. Esta estará diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, permitiendo una búsqueda y acceso a los recursos por materia o tipo de recurso multimedia.
- 4. Evaluar tanto cuantitativa como cualitativamente, el impacto de los recursos multimedia** en el rendimiento académico y la motivación del alumnado a través de encuestas y análisis de resultados, ajustando las estrategias según sea necesario.
- 5. Promover el uso de estos recursos en la metodología de clase invertida, creando** material de refuerzo adaptado a las necesidades educativas. Esto permitirá que el estudiantado pueda aprender dentro y fuera del aula de forma más activa y participativa.

Para el segundo objetivo general:

- 1. Establecer reuniones de coordinación mensuales** entre miembros de los departamentos de Imagen y Sonido y otros departamentos educativos para asegurar una planificación y ejecución efectiva del proyecto, asegurando una implementación coherente.
- 2. Organizar talleres interdepartamentales** para crear recursos multimedia, fomentando la cooperación y el intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes de diferentes niveles y proporcionando habilidades técnicas y de trabajo en equipo.
- 3. Documentar y compartir buenas prácticas** y experiencias educativas en un repositorio accesible en la plataforma digital, facilitando la transferencia de conocimientos y metodologías. Este incluirá descripciones detalladas y actividades desarrollados.

4. Colaborar con entidades externas, como el Ayuntamiento de Paterna y empresas del sector audiovisual, para enriquecer los recursos multimedia desarrollados. Estas colaboraciones incluirán la participación de expertos en talleres y seminarios.

5. Promover la participación de la comunidad educativa en la evaluación y mejora continua del proyecto, a través de encuestas y grupos focales, asegurando que se ajusta a las necesidades y expectativas de los usuarios.

1.4. Consideraciones sobre por qué este proyecto supone una innovación para el centro educativo. Se detallarán las razones que justifican la novedad y la mejora que implica el proyecto (máximo 750 caracteres).

Este proyecto innova al integrar tecnologías multimedia en la educación, adaptándose al alumnado nativo digital. Promueve colaboración interdepartamental, entre niveles y la diversidad de alumnado, creando recursos de alta calidad y una plataforma digital accesible. Incorpora evaluación continua para mejorar el aprendizaje y la motivación, además de colaborar con entidades externas para enriquecer los recursos. El proyecto transforma el rol pasivo del alumnado por otro más activo que le ayuda a motivar, emocionar, organizar, investigar, profundizar o repasar... conocimientos. El alumnado se convierte en creador de contenidos.

1.5. Agentes participantes. Las actividades (máximo 280 caracteres) y el periodo de la colaboración (máximo 150 caracteres).

Nombre de la entidad colaboradora: Paterna Ahora Radio

Persona de contacto: Álvaro González

Correo electrónico: alvarogonzalez@paternaahora.com

Actividades y periodo de la colaboración:

Talleres y seminarios sobre producción audiovisual. Proporcionarán formación técnica y creativa, y orientación en el uso de software y herramientas de edición multimedia.

Proyectos conjuntos de desarrollo de recursos multimedia. Durante todo el curso, para aplicar los conocimientos en contextos prácticos y reales.

Evaluación y asesoramiento técnico por parte de expertos externos. Anual. Recomendaciones y mejoras basadas en las últimas tendencias y tecnologías del sector audiovisual.

2. Diseño de actividades del proyecto. Se especificarán todas las actividades de los dos cursos de desarrollo del proyecto y se identificarán según sean:

Gran parte del profesorado estamos acostumbrados a realizar cursos que se imparten en modalidad online o semipresencial. El profesorado y el estudiantado, además del aula o con independencia de ella, compartimos un espacio virtual (Aules) común, donde se puede publicar y se accede a los contenidos, se pueden entregar trabajos y tareas colaborativas, se intercambian mensajes y se comparte información acerca del curso y de la materia. Como consecuencia de ello, alumnado y profesorado nos hemos acostumbrado a intercambiar contenidos. Surge así la idea de ir un paso más allá y realizar los contenidos de aprendizaje de forma colaborativa para poderlos publicar en una plataforma abierta para toda aquella persona que los necesite. En este sentido, el registro en video de contenidos para que puedan ser vistos de forma asíncrona en cualquier momento, se convierte en una metodología muy actual.

Des de este punto de vista, se propone crear unas “píldoras de aprendizaje” que permitan repasar y poder ver repetidamente contenidos destacables por su importancia. Estas píldoras de aprendizaje consisten en pequeñas piezas o videojuegos, de material didáctico, diseñadas para complementar las estrategias tradicionales de formación. En este sentido, el alumnado que realiza el contenido para las píldoras de aprendizaje, son los protagonistas de su aprendizaje, fomentando así el aprendizaje haciendo y no memorizando.

Lo primero que se hará será detectar el contenido susceptible de ser apoyado por un recurso multimedia, a continuación, se coordinará el profesorado implicado para organizar la práctica docente. A su vez es importante que el alumnado se coordine y se organice, programando así el proceso de su aprendizaje, para poder llevar a cabo la píldora de aprendizaje de la forma óptima posible.

La última fase sería la difusión de dichos recursos multimedia para que lleguen a toda aquella persona de la comunidad educativa que pueda estar interesado/a.

Aquí se plantean los detalles de cada actividad del proyecto.

Diseño de Actividades del Proyecto "Aprendizaje Multimedia"

1. Actividades de Organización

1. Reunión de Coordinación Inicial

- **Trimestre:** 1.º 2024-25
- **Tipo de actividad:** Planificación
- **Nombre de la actividad:** Reunión de Coordinación Inicial
- **Relación con los OE:** 2.1
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (planificación)

- **Breve descripción:** Reunión para definir objetivos, roles, y cronograma del proyecto, estableciendo la estructura de coordinación entre los departamentos involucrados.

2. Reuniones Mensuales de Seguimiento

- **Trimestre:** Todos los trimestres
- **Tipo de actividad:** Planificación
- **Nombre de la actividad:** Reuniones Mensuales de Seguimiento
- **Relación con los OE:** 2.1
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (seguimiento)
- **Breve descripción:** Reuniones mensuales para revisar el progreso, solucionar problemas y ajustar las estrategias del proyecto según sea necesario.

3. Taller de Planificación Interdepartamental

- **Trimestre:** 1.º 2024-25
- **Tipo de actividad:** Planificación
- **Nombre de la actividad:** Taller de Planificación Interdepartamental
- **Relación con los OE:** 2.1, 2.2
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje cooperativo
- **Breve descripción:** Taller para diseñar conjuntamente las actividades y recursos multimedia, promoviendo la cooperación y el intercambio de ideas entre docentes.

2. Actividades de Desarrollo

4. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Vídeo de ARTE ANIMADO en 2.5.

- **Trimestre:** 1.º 2024-25, 2.º 2024- 25, 1.º 2025-26, 2.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Vídeo de ARTE ANIMADO en 2.5.
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** El módulo RMPA de 2º de REA e Historia del arte de Bachillerato trabajarán con imágenes de obras pictóricas para convertirlas en elementos 2D en espacio 3D, lo que se llama en jerga profesional “imágenes en 2.5” con leves animaciones. Ejemplo: [LINK EJEMPLO ARTE ANIMADO 2.5](#)

5. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Vídeos didácticos

- **Trimestre:** Todos los trimestres

- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Vídeos didácticos
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** Los módulos PMPA y PLTV de 1º REA con Tecnología y Plástica realizarán vídeos didácticos de procesos, como son realización de patea, de atril, modelado de arcilla, elaboración de separador de libros para la Biblioteca... Ejemplos: [LINK EJEMPLO VÍDEO TECNO](#), [LINK EJEMPLO VÍDEO PLÁSTICA](#)

6. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Píldoras videográficas de gramática (para dispositivo móvil).

- **Trimestre:** 2.º 2024-25, 3.º 2024-25, 2.º 2025-26, 3.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Píldoras videográficas de gramática (para dispositivo móvil).
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** El módulo de TEDI (1º VDJS) y las asignaturas de las lenguas harán Píldoras videográficas de gramática (para dispositivo móvil). Píldoras breves (30") de vídeo y texto donde el alumnado de ESO, mirando a cámara, traslade pautas gramaticales de manera "telegráfica".

7. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Videojuego 2D

- **Trimestre:** 1.º 2024-25, 2.º 2024-25, 1.º 2025-26, 2.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Videojuego 2D
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** El módulo de RPM (1º 3D) junto con la asignatura de Geografía e Historia de 1º de Bachillerato definen los contenidos y la lógica que luego se adaptará al videojuego.

8. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Animación breve sobre píldora educativa de audio ya dado

- **Trimestre:** 1.º 2024-25, 2.º 2024-25, 1.º 2025-26, 2.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo

- **Nombre de la actividad:** Animación breve sobre píldora educativa de audio y dado
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** Los módulos de PAA (2º A3D) y CEMS (2º VDJS) junto con las asignaturas de Historia, Castellano, Valenciano, Filosofía y Música realizará breves animaciones sobre píldoras sonorizadas en los Estudios de Sonido.

9. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Podcast Lectura dramática de poema, extracto obra en prosa con breve presentación del autor en 1º persona.

- **Trimestre:** 1.º 2024-25, 2.º 2024- 25, 1.º 2025-26, 2.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Podcast Lectura dramática de poema, extracto obra en prosa con breve presentación del autor en 1º persona.
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** El módulo de Grabación en Estudio (2º Sonido), junto con la radio escolar del centro “Matisse en las Ondas” y la asignatura de Lengua y Literatura de la ESO, realizarán Podcasts con Lectura dramatiza de poemas o extractos de obras en prosa con una breve presentación del autor.

10. Creación de Recursos Multimedia Educativos: Piezas escénicas de corta duración grabadas en vídeo

- **Trimestre:** 1.º 2024-25, 1.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Piezas escénicas de corta duración grabadas en vídeo
- **Relación con los OE:** 1.1, 1.2, 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo
- **Breve descripción:** En 2º REA, los módulos PREE y PRTV junto con Historia, Lengua Castellana, Valenciano, Filosofía y Música diseñarán piezas escénicas de corta duración, basadas en obras reales, que se grabarán en multicámara, durante los primeros trimestres de ambos cursos escolares.

11. Implementación de la Plataforma Digital

- **Trimestre:** 1.º y 2.º 2024-25
- **Tipo de actividad:** Desarrollo

- **Nombre de la actividad:** Implementación de la Plataforma Digital
- **Relación con los OE:** 1.3
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (implementación técnica)
- **Breve descripción:** Desarrollo y lanzamiento de la plataforma digital para alojar y distribuir los recursos educativos multimedia.

12. Talleres de Creación Conjunta

- **Trimestre:** 2.º 2024-25, 2.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Desarrollo
- **Nombre de la actividad:** Talleres de Creación Conjunta
- **Relación con los OE:** 2.2, 2.3
- **Metodologías activas empleadas:** Aprendizaje cooperativo
- **Breve descripción:** Talleres semestrales donde estudiantes y docentes de diferentes niveles y departamentos colaboran en la creación de recursos multimedia.

3. Actividades de Evaluación

13. Evaluación del Impacto Trimestral

- **Trimestre:** Todos los trimestres
- **Tipo de actividad:** Evaluación
- **Nombre de la actividad:** Evaluación del Impacto Trimestral
- **Relación con los OE:** 1.4, 2.5
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (evaluación)
- **Breve descripción:** Recopilación y análisis de datos sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado para ajustar las estrategias del proyecto.

14. Encuestas y Grupos Focales

- **Trimestre:** 3.º 2024-25, 3.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Evaluación
- **Nombre de la actividad:** Encuestas y Grupos Focales
- **Relación con los OE:** 1.4, 2.5
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (evaluación)
- **Breve descripción:** Realización de encuestas y grupos focales con estudiantes y docentes para recoger feedback sobre el uso y efectividad de los recursos multimedia.

4. Actividades de Difusión

15. Lanzamiento de la Plataforma Digital

- **Trimestre:** 3.º 2024-25
- **Tipo de actividad:** Difusión
- **Nombre de la actividad:** Lanzamiento de la Plataforma Digital
- **Relación con los OE:** 1.3, 2.3
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (difusión)
- **Breve descripción:** Evento de presentación de la plataforma digital, abierta a toda la comunidad educativa de la Comunidad Valenciana, para dar a conocer los recursos disponibles.

16. Publicación de Boletines Informativos

- **Trimestre:** Todos los trimestres
- **Tipo de actividad:** Difusión
- **Nombre de la actividad:** Publicación de Boletines Informativos
- **Relación con los OE:** 2.3
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (difusión)
- **Breve descripción:** Creación y distribución de boletines informativos sobre los avances del proyecto, destacando recursos desarrollados y eventos de interés.

17. Seminarios y Webinars de Buenas Prácticas

- **Trimestre:** 3.º 2024-25, 3.º 2025-26
- **Tipo de actividad:** Difusión
- **Nombre de la actividad:** Seminarios y Webinars de Buenas Prácticas
- **Relación con los OE:** 2.4, 2.5
- **Metodologías activas empleadas:** Ninguna (difusión)
- **Breve descripción:** Seminarios online y webinars para compartir experiencias y buenas prácticas desarrolladas durante el proyecto, fomentando la colaboración y el aprendizaje continuo.

Este plan de actividades asegura la correcta implementación, seguimiento, evaluación y difusión del proyecto "Aprendizaje Multimedia" durante los dos cursos académicos, contribuyendo al logro de los objetivos planteados y garantizando su sostenibilidad y escalabilidad.

RESUMEN DE ACTIVIDADES

TIPO DE ACTIVIDAD	Nº	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TRIMESTRE	RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS ESPECÍFICOS	METODOLOGÍAS ACTIVAS	BREVE DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
Organización	1	Reunión de Coordinación Inicial	1.º 2024-25	2.1	Ninguna (planificación)	Reunión para definir objetivos, roles, y cronograma del proyecto, estableciendo la estructura de coordinación entre los departamentos involucrados.
	2	Reuniones Mensuales de Seguimiento	TODOS	2.1	Ninguna (planificación)	Reuniones mensuales para revisar el progreso, solucionar problemas y ajustar las estrategias del proyecto según sea necesario.
	3	Taller de Planificación Interdepartamental	1.º 2024-25	2.1 2.2	Aprendizaje cooperativo	Taller para diseñar conjuntamente las actividades y recursos multimedia, promoviendo la cooperación y el intercambio de ideas entre docentes.
Desarrollo	4	Creación de Recursos Multimedia Educativos: Vídeo de ARTE ANIMADO en 2.5.	1.º 2024-25 2.º 2024- 25 1.º 2025-26 2.º 2025-26	1.1 1.2 1.3	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo	El módulo RMPA de 2º de REA e Historia del arte de Bachillerato trabajarán con imágenes de obras pictóricas para convertirlas en elementos 2D en espacio 3D, lo que se llama en jerga profesional “imágenes en 2.5” con leves animaciones. Ejemplo: LINK EJEMPLO ARTE ANIMADO 2.5
	5	Creación de Recursos Multimedia Educativos: Vídeos didácticos procesos y procedimientos	1.º 2024-25 2.º 2024- 25 3.º 2024-25 1.º 2025-26	1.1 1.2 1.3	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo	Los módulos PMPA y PLTV de 1º REA con Tecnología y Plástica realizarán videos didácticos de procesos, como son realización de polea, de atril, modelado de arcilla, elaboración separador de libros para la Biblioteca... Ejemplos: LINK EJEMPLO VÍDEO TECNO. , LINK EJEMPLO VÍDEO PLÁSTICA

			2.º 2025-26 3.º 2025-26			
6	Creación de Recursos Multimedia Educativos: Píldoras videográficas de gramática (para dispositivo móvil).	2.º 2024- 25 3.º 2024-25 2.º 2025-26 3.º 2025-26	1.1 1.2 1.3	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo	en	El módulo de TEDI (1º VDJS) y las asignaturas de las lenguas harán Píldoras videográficas de gramática (para dispositivo móvil). Píldoras breves (30") de vídeo y texto donde el alumnado de ESO, mirando a cámara, traslade pautas gramaticales de manera "telegráfica".
7	Creación de Recursos Multimedia Educativos: Videojuego 2D	1.º 2024-25 2.º 2024- 25 1.º 2025-26 2.º 2025-26	1.1 1.2 1.3	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo	en	El módulo de RPM (1º 3D) junto con la asignatura de Geografía e Historia de 1º de Bachillerato definen los contenidos y la lógica que luego se adaptará al videojuego.
8	Creación de Recursos Multimedia Educativos: Animación breve sobre píldora educativa de audio ya dado	1.º 2024-25 2.º 2024- 25 1.º 2025-26 2.º 2025-26	1.1 1.2 1.3	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo	en	Los módulos de PAA (2º A3D) y CEMS (2º VDJS) junto con las asignaturas de Historia, Castellano, Valenciano, Filosofía y Música realizará breves animaciones sobre píldoras sonorizadas en los Estudios de Sonido.
9	Creación de Recursos	1.º 2024-25	1.1	Aprendizaje basado en	en	El módulo de Grabación en Estudio (2º Sonido), junto con la radio escolar del centro "Matisse en las Ondas"

		Multimedia Educativos: Podcast Lectura dramática de poema, extracto obra en prosa con breve presentación del autor en 1º persona.	2.º 2024- 25 1.º 2025-26 2.º 2025-26	1.2 1.3	proyectos Aprendizaje colaborativo	y la asignatura de Lengua y Literatura de la ESO, realizarán Podcasts con Lectura dramatiza de poemas o extractos de obras en prosa con una breve presentación del autor.
	10	Creación de Recursos Multimedia Educativos: Piezas escénicas de corta duración grabadas en vídeo	1.º 2024-25 1.º 2025-26	1.1 1.2 1.3	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo	En 2º REA, los módulos PREE y PRTV junto con Historia, Lengua Castellana, Valenciano, Filosofía y Música diseñarán piezas escénicas de corta duración, basadas en obras reales, que se grabarán en multicámara, durante los primeros trimestres de ambos cursos escolares.
	11	Implementación de la Plataforma Digital	1.º 2024-25 2.º 2024-25	1.3	Ninguna (implementación técnica)	Desarrollo y lanzamiento de la plataforma digital para alojar y distribuir los recursos educativos multimedia.
	12	Talleres de Creación Conjunta	2.º 2024-25 2.º 2025-26	2.2 2.3	Aprendizaje cooperativo	Talleres semestrales donde estudiantes y docentes de diferentes niveles y departamentos colaboran en la creación de recursos multimedia.
Evaluación	13	Evaluación del Impacto Trimestral	TODOS	1.4 2.5	Ninguna (evaluación)	Recopilación y análisis de datos sobre el rendimiento académico y la motivación del alumnado para ajustar las estrategias del proyecto.
	14	Encuestas y Grupos Focales	3.º 2024-25 3.º 2025-26	1.4 2.5	Ninguna (evaluación)	Realización de encuestas y grupos focales con estudiantes y docentes para recoger feedback sobre el uso y efectividad de los recursos multimedia.

Difusión	15	Lanzamiento de la Plataforma Digital	3.º 2024-25	1.3 2.3	Ninguna (difusión)	Evento de presentación de la plataforma digital, abierta a toda la comunidad educativa de la Comunidad Valenciana, para dar a conocer los recursos disponibles.
	16	Publicación de Boletines Informativos	TODOS	2.3	Ninguna (difusión)	Creación y distribución de boletines informativos sobre los avances del proyecto, destacando recursos desarrollados y eventos de interés.
	17	Seminarios y Webinars de Buenas Prácticas	3.º 2024-25 3.º 2025-26	2.4 2.5	Ninguna (difusión)	Seminarios online y webinars para compartir experiencias y buenas prácticas desarrolladas durante el proyecto, fomentando la colaboración y el aprendizaje continuo.

3. Inclusión y perdurabilidad

3.1. Inclusión. Se indicarán las medidas concretas que prevé el proyecto para potenciar y garantizar la inclusión durante su desarrollo y consolidación (máximo 1.000 caracteres).

La integración e inclusión educativa es una máxima en nuestro centro educativo. En este trabajo de inclusión juegan un papel fundamental 4 grupos: UEECO, 2º ESO (PAC), 3º ESO (PDC1) y 4º ESO (PDC2). El proyecto "Aprendizaje multimedia" enfatiza la inclusión educativa mediante medidas específicas para estos y todos los grupos.

La plataforma digital será totalmente accesible, cumpliendo con estándares internacionales. Se desarrollarán materiales adaptados y se aplicarán principios del Diseño Universal de Aprendizaje. Promoverá la participación equitativa y colaborativa, asignando roles adecuados. Se capacitará al profesorado en metodologías inclusivas y se realizarán talleres de sensibilización para estudiantes. Habrá soporte técnico y pedagógico continuo, evaluaciones inclusivas y políticas claras de inclusión.

Con estas medidas, el proyecto cumple con los estándares de inclusión, y se convierte en un referente de buenas prácticas inclusivas. A través de la colaboración, el compromiso y la innovación, se aspira a crear un entorno de aprendizaje donde todos puedan alcanzar su máximo potencial.

3.2. Perdurabilidad e impacto del proyecto. Se indicarán las estrategias que se prevén para continuar con la línea innovadora iniciada y consolidar los efectos del proyecto, una vez finalizado el periodo de financiación (máximo 1.000 caracteres).

Evaluación del impacto del proyecto

Se llevarán a cabo diversas actividades de evaluación continua y final, utilizando métodos cuantitativos y cualitativos. Se recopilarán datos mediante encuestas, entrevistas, grupos focales y análisis de resultados académicos, permitiendo una evaluación integral y detallada del impacto del proyecto.

Sostenibilidad y escalabilidad del proyecto

El proyecto "Aprendizaje multimedia" del IES Henri Matisse se enfoca en la sostenibilidad y escalabilidad mediante varios enfoques clave. Se implementará capacitación continua para asegurar que todos en la comunidad educativa desarrollen habilidades efectivas en el uso de recursos multimedia. Además, se establecerán procedimientos rigurosos para la actualización y mantenimiento constante de la plataforma digital, garantizando la disponibilidad y actualización de los recursos. Se buscarán colaboraciones estratégicas y se considerarán mejoras basadas en el

feedback de los usuarios. Finalmente, se promoverá la difusión mediante eventos como jornadas de puertas abiertas, seminarios y webinars para compartir logros y aprendizajes con la comunidad.

3. Conclusión

Nuestro proyecto “Aprendizaje Multimedia” pretende participar en dinámicas de reflexión y cambio en los centros educativos mediante el análisis crítico de las prácticas educativas y el diseño de actuaciones educativas innovadoras, además de interactuar con otros docentes mediante la construcción de recursos multimedia.

¿Qué pretendemos? Pues, reflexionar sobre el diseño, gestión y difusión de las metodologías activas a través de los recursos multimedia, considerando la importancia de cada fase y las personas o unidades del centro más adecuadas para su desarrollo. Pretendemos adecuar los espacios del centro educativo para realizar los proyectos de una manera óptima.

¿Por qué? Porque son proyectos que motivarán el alumnado. Es fácil enlazar los objetivos de los proyectos a los diferentes objetivos de los ODS, y a partir de aquí diseñar proyectos enfocados al cambio de la educación y de la sociedad.

Por otro lado, descontextualizar los aprendizajes realizados en el aula para contextualizarlos en otros entornos es una estrategia de éxito puesto que motiva al alumnado y lo predispone hacia un aprendizaje significativo.

Dentro del centro se tiene que generar un ambiente proactivo en relación con la generación de proyectos mediante el apoyo incondicional del equipo directivo, siendo esto lo que ocurre en el IES Henri Matisse. Por tanto, "Aprendizaje Multimedia" es una apuesta para trabajar y reflexionar sobre las estructuras que se pueden crear para diseñar, gestionar, implementar y consolidar la metodología del aprendizaje donde el alumnado busca información, piensa en soluciones a problemas reales y es capaz de superar retos porque ve el sentido práctico de lo que aprende, el alumnado aprende haciendo, creando recursos multimedia de aprendizaje.