

DIGI-POP
Teixint vincles



CEIP
Castell del Pop



GENERALITAT
VALENCIANA

Conselleria d'Educació,
Cultura i Esport



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CEIP CASTELL DEL POP-MURLA

2023-2025

¿QUÉ ES UN PIIE?



- ★ **Convocatoria** para la investigación y la innovación de la **Consejería de Educación GVA**
- ★ Tiene como objetivo **apoyar cambios y mejoras** en los coles
- ★ Sale **cada dos cursos**
- ★ Tiene **dotación económica**
- ★ Para acceder hemos tenido que **elaborar y presentar un proyecto y su presupuesto**
- ★ Hemos quedado **los 2º de toda la Comunidad Valenciana**

ANTECEDENTES

★ Durante los cursos 2021–2023
hemos desarrollado un PIIE



PIIE 2021/23
PENSEM, I
“LLAVORS”
TRANSFORMEM

ANTECEDENTES



Pertenece a la **red de CDCs de la GVA** (**Centros Digitales Colaborativos**) que tienen como objetivos:

- ★ Aumentar las capacidades TIC del alumnado favoreciendo la alfabetización digital desde edades tempranas
- ★ Mejorar las destrezas del profesorado
- ★ Fomentar el uso de herramientas colaborativas.



Centre *digital*
col·laboratiu

ANTECEDENTES

- ★ Desde la **GVA** se implementó el **curso 23/24 un Plan de Digital de Centro.**
- ★ Oportunidad de **transformación.**
- ★ **Dinamizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.**
- ★ Crear **organizaciones educativas digitalmente competentes.**
- ★ Teniendo en cuenta **criterios de inclusión y accesibilidad.**
- ★ Que la comunidad educativa esté **preparada para afrontar los nuevos tiempos y retos.**
- ★ **Implicación de toda la comunidad educativa.**
- ★ **Apoyo de asesores** que orientan y acompañan en proceso



Fase I
Sensibilización



Fase II
Diagnóstico



Fase III
Diseño



Fase IV
Implementación
y evaluación

ANTECEDENTES: CONCRECIONES CURRICULARES LEGISLATIVAS



DECRETO 106/2022, de 5 de agosto, del Consell, de ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria.

PREÁMBULO hábito de convivencia, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una **formación integral** que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y las alumnas

- ★ La **vertiente individual** se centra en permitir al alumnado de esta etapa que **construya una imagen positiva de sí mismo** estableciendo vínculos seguros reforzando conductas de autoestima...
- ★ La **vertiente social** atiende a los aspectos que se derivan de la **concepción del ser humano como un ser social** que se desarrolla y aprende con sus iguales.
- ★ La **vertiente de desarrollo** aborda los aspectos competenciales que enriquecen los propios conocimientos, actitudes y destrezas previamente adquiridos.

ANTECEDENTES: CONCRECIONES CURRICULARES LEGISLATIVAS

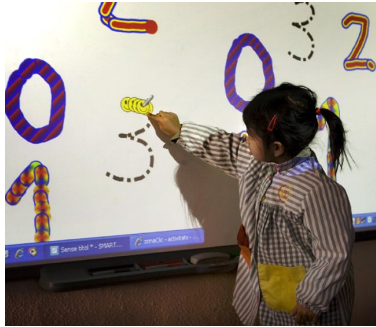


EDUCACIÓN INFANTIL: Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas

- ★ **La competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería:** inicio en las destrezas lógico-matemáticas y primeros pasos hacia el pensamiento científico a través del juego, la manipulación y la realización de experimentos sencillos. Se invita a observar, clasificar, cuantificar, construir, hacerse preguntas, probar y comprobar, para entender y explicar algunos fenómenos del entorno natural próximo.



ANTECEDENTES: CONCRECIONES CURRICULARES LEGISLATIVAS



La competencia digital: se inicia el proceso de **alfabetización digital** que conlleva, entre otros, el acceso a la información, la comunicación y la creación de contenidos a través de medios digitales.



La competencia emprendedora: se asientan las bases del pensamiento estratégico y creativo, como la **resolución de problemas**, y se fomenta el **análisis crítico y constructivo** desde las primeras edades.

ANTECEDENTES: CONCRECIONES CURRICULARES LEGISLATIVAS



EDUCACIÓN PRIMARIA: Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas.

Detectamos una mención y protagonismo a la **programación, robótica educativa, elementos digitales...** como saberes esenciales que deben ser trabajados y contemplados en nuestras programaciones de aula.

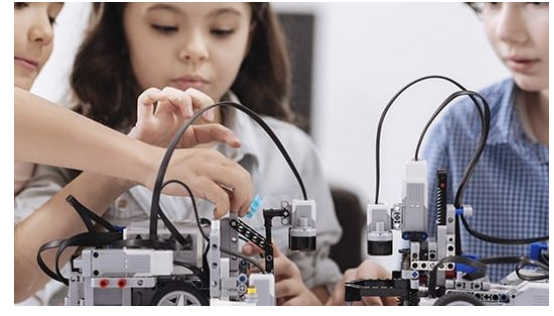
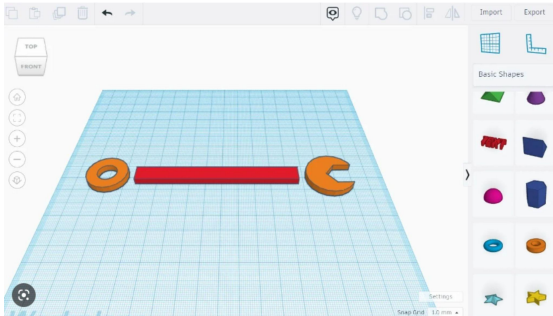


ANTECEDENTES: CONCRECIONES CURRICULARES LEGISLATIVAS



Àrea de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

- ★ Programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel del lector del alumnado (**actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación a la programación robótica educativa**).
- ★ Las **fases del pensamiento computacional** (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución de un problema...).
- ★ Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (**programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D...**) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
- ★ En el bloque de Cultura científica encontramos: la **energía eléctrica, fuentes, transformaciones, transferencia y uso en la vida cotidiana, los circuitos eléctricos y las estructuras robotizadas**.

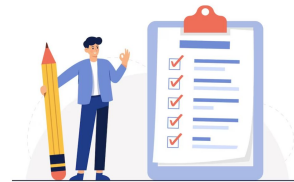


ANTECEDENTES: ESPACIO DE REFLEXIÓN

- ★ Durante todo el **curso 2022-2023**.
- ★ **Maestras/os y padres y madres profesionales** entorno a la educación y las nuevas tecnologías.
- ★ **Otros centros escolares** que ya han implementación acciones.
- ★ **Asesores del la Consejería de Educación y del CEFIRE**.



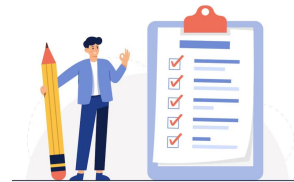
COSAS QUE HEMOS TENIDO EN CUENTA



Crear un modelo propio adaptado que tenga en cuenta que:

- ★ Estamos inmersos en la **4ª revolución industrial** que supone un **cambio radical** en cómo nos relacionamos
- ★ Que somos una **escuela rural con entorno natural** que debe ser cuidado y respetado.
- ★ Las **dificultades de acceso a recursos** en lo rural.
- ★ El **reto de crear más vínculos** entre **escuela, familias y habitantes** del pueblo.
- ★ **Usando las metodologías activas** y novedosas que usamos en el día a día del cole.
- ★ Dar **continuidad al PIIE anterior**.

COSAS QUE HEMOS TENIDO EN CUENTA



- ★ Queremos que la tecnología esté a nuestro servicio **“humanismo tecnológico”**
- ★ Necesidad de crear un **protocolo propio de uso de pantallas y otras herramientas tecnológicas.**
- ★ Sea **perdurable en el tiempo** y pase a formar **parte del PLAN DE CENTRO.**
- ★ Que pueda ser **replicado en otras escuelas.**
- ★ Que se fomente el **pensamiento crítico, la reflexión, el trabajo colaborativo y el emprendimiento.**
- ★ Apoyar una **cultura win win win.**

EL OBJETIVO GENERAL

Que toda la comunidad educativa adquiriera conocimientos y herramientas necesarias para desenvolverse en un entorno digital en todos los aspectos de su vida académica, profesional y de ocio siendo

USUARIOS 3C

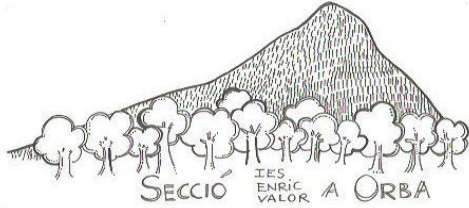
CAPACES

CONSCIENTES

CRÍTICOS



LAS ALIANZAS



LAS ALIANZAS



Associació anglessos de Murla



Sandra Teruel Buitrón. Instructora de Mindfulness, terapeuta Gestalt i professora de loga.



Veronica Canivell Castillo. Doctora en informàtica en la Universitat de Deusto. Catedràtica del Departament de Tecnologies Informàtiques i de la Comunicació.



Regina De Jimenez. Es licenciada en BBAA, tècnica superior en fotografia analògica i Màster

Arteterapia i Educació Artística per la inclusió social por la UCM. Fer Olivencia. Arteterapeuta format en Escuela Hephaisto Madrid i Artista Multidisciplinar.



LAS ALIANZAS



Maite Mompó. Escritora i educadora mediambiental. Coordinadora de Protectores de la Tierra en España



PROTECTORES DE LA
TIERRA



Inés Arenas. Directora Centre Específic Gargasindi.



Estefanía Ventura.
Diseñadora gráfica y web.
Asesora de marketing digital y proyectos socio-educativos.



Lenguaje computacional para peques



Àngel Pérez.
Ambientòleg.

FINANCIACIÓN



Proyecto inicial 20.000€ para los dos cursos

Dotación final: 4752,51€ por curso = 9505,02€

**Associació
anglessos de
Murla**

Donación a lo largo del curso de una cantidad que no conocemos.

**Otras fuentes
de financiación**

Ayuntamiento, AMPA y otras instituciones con las que estamos contactando.



UN PROTOCOLO PUNTA DE LANZA

PROBLEMA: No hay legislación sobre el uso de las pantallas en las aulas.

OBJETIVO: Crear un documento marco que unifique los criterios por edad, usos y tiempos de las pantallas retroiluminadas y otras herramientas tecnológicas en el colegio y nos ayude en la programación y desarrollo de las actividades.



NORMAS PARA USO DE PANTALLAS EN EL PROTOCOLO



INFANTIL 2-3-4-5 AÑOS

- ★ **Pantalla táctil: MÁXIMO 30 minutos al día.**

Se usará **para la reproducción del audio con la pantalla apagada.**

El **uso visual quedará restringido** a cubrir las **necesidades del alumnado NESE** que más necesidades tiene, cuando las docentes especialistas requieran dar una respuesta educativa diferente. **Siempre junto a un adulto** y evitando que este consumo se produzca en horas de comida. **En ningún caso se utilizará para jugar ni interactuar directamente con la pantalla.**

1º-2º-3º PRIMARIA

Máximo 1 hora al día.

- ★ **Pantalla táctil:** Para acompañar **actividades docentes.** Siempre **junto a un adulto** y evitando que este consumo se produzca en horas de comida.
- ★ **Tablets.** Este recurso se usará como **apoyo a actividades de programación o robótica solo para los alumnos de 3º de primaria**, cuando ya estén introducidos en el lenguaje computacional y la programación con otros materiales desconectados.

NORMAS PARA USO DE PANTALLAS EN EL PROTOCOLO



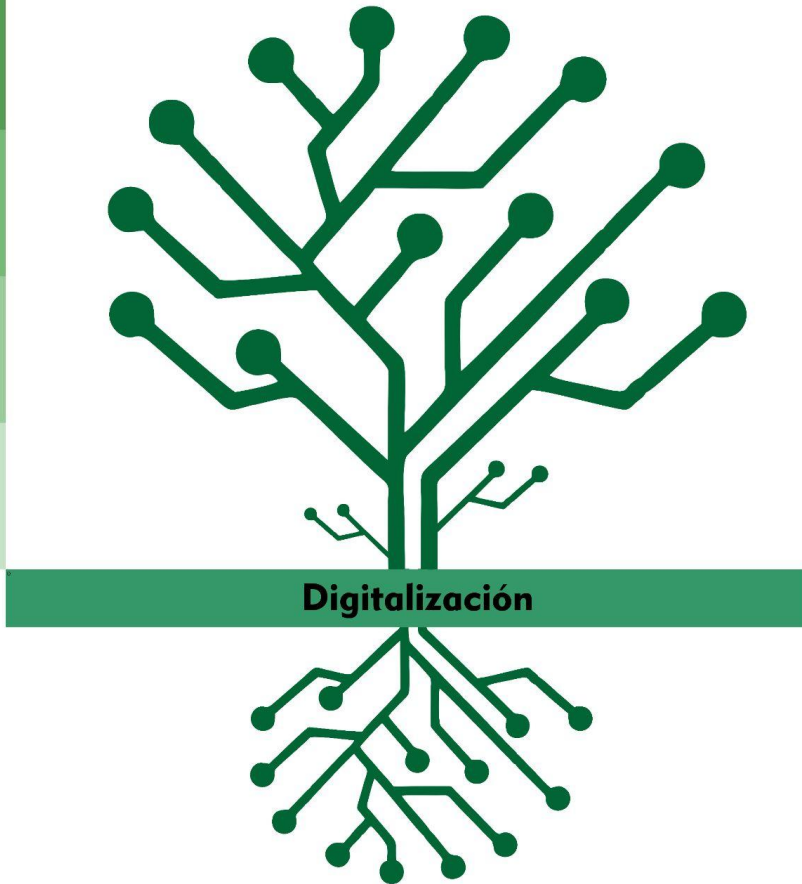
4º-5º-6º PRIMARIA

Máximo 1h y media al día

- ★ **Pantalla táctil:** Para **acompañar actividades docentes**. Siempre **junto a un adulto** y evitando que este consumo se produzca en horas de comida.
- ★ **Tablets.** Este recurso se usará como **apoyo a actividades de diseño, programación o robótica**
- ★ **Ordenadores portátiles y sobremesa:** Este recurso se usará para las actividades de **programación, diseño, como apoyo audiovisual en la asignatura de inglés, edición de recursos multimedia y ofimática**. Siempre **de forma acompañada y para actividades didácticas**.

EL PROTOCOLO COMPLETO ESTARÁ EN BREVE EN LA WEB

EL ÁRBOL



Actividades de los 4 pilares:

- 1. LA PERSONA**
- 2. LA NATURALEZA**
- 3. LA COMUNIDAD**
- 4. EL MUNDO**

Emociones
Autoconocimiento
Valores
Pensamiento crítico
Ética

LAS RAÍCES: QUIÉNES SOMOS Y CÓMO SALIMOS AL MUNDO

- ★ **EMOCIONES:** desde el nacimiento, objetivo autorregulación
- ★ **AUTOCONOCIMIENTO:** observación, percepción, experiencias, introspección
- ★ **VALORES:** seres sociales, construir una red de saber ser en comunidad desde mi individualidad, colaborar, respetarse..
- ★ **PENSAMIENTO CRÍTICO:** desde lo personal, discernir entre informaciones diversas, expresar opinión, argumentar, construir en sociedad
- ★ **ÉTICA:** sentimiento moral , actuar con perspectiva, toma de decisiones



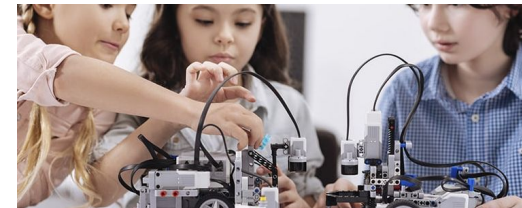
EL SUELO DEL PROYECTO: DIGITALIZACIÓN

- ★ **DIGITALIZACIÓN:** proceso de transformar procesos analógicos y objetos físicos en digitales.
- ★ Para poder usar **herramientas digitales** hay que **hablar su idioma** → **LENGUAJE COMPUTACIONAL**
 - ★ Es un **proceso mental** que utilizamos para formular **problemas y sus posibles soluciones**.
 - ★ Las soluciones **pueden ser desarrolladas por cualquier agente** (una persona, un robot, una computadora, una calculadora,...)
 - ★ Es un proceso de pensamiento **independiente de la tecnología**.



CREANDO UNA METODOLOGÍA INTEGRAL

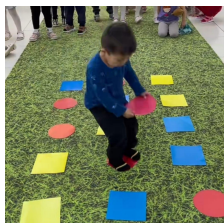
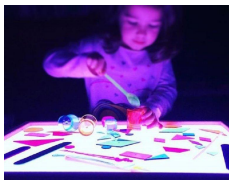
- ★ Creamos una **metodología propia** que programa **actividades de los 2 a los 12 años** de forma **integral, progresiva y adaptada**.
- ★ Están **conectadas** directamente con las **competencias curriculares vigentes**.
- ★ Se fomenta el uso de **herramientas y juegos desconectados**.
- ★ Las **pantallas y máquinas** que automatizan entran cuando ya se han adquirido las destrezas necesarias (**a partir de 3º de primaria**) y con un objetivo didáctico.



HABILIDADES QUE SE TRABAJAN CON EL LENGUAJE COMPUTACIONAL



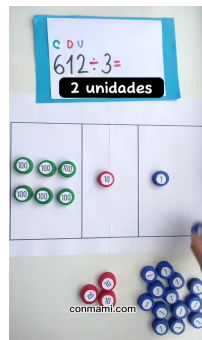
LA ABSTRACCIÓN



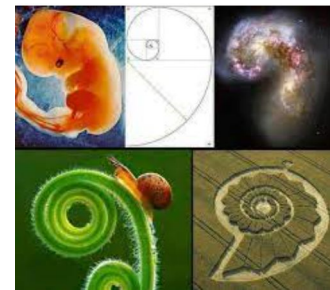
ALGORITMOS



LA DESCOMPOSICIÓN



LOS PATRONES



HABILIDADES QUE SE FOMENTAN

- ★ Se desarrollan las **competencias matemática, lógica y de comprensión lectora** a través del pensamiento abstracto.
- ★ Se favorece la **capacidad de trabajo en equipo** y de forma lúdica..
- ★ Se **fomenta la confianza y la autoestima** al buscar al buscar soluciones a los problemas que surgen en el camino.
- ★ Se potencia la **capacidad de concentración y atención**
- ★ Se trabaja la **persección de unos objetivos** a través de la **constancia y la motivación** hasta hacerlos realidad.
- ★ Se alimenta la **creatividad y la imaginación**.
- ★ Se **adapta a las diferentes etapas y niveles educativos** con el desarrollo de diferentes actividades



LAS RAMAS CRECEN: LOS 4 PILARES



1. LA PERSONA



2. LA NATURALEZA



3. LA COMUNIDAD



4. EL MUNDO

PILAR 1. LA PERSONA



- ★ Implementar prácticas de **gestión emocional** y **mindfulness** en el aula como una manera de bienestar personal y herramienta que ayuda en el aprendizaje.
- ★ Promover la **salud mental desde la infancia**.
- ★ Integrar la **expresión artística como herramienta de exploración intra e interpersonal**.
- ★ Dotar a docentes y familias de **técnicas de conciencia plena para la vida** y como práctica para hacer en casa con los pequeños/as.
- ★ **Compensar y equilibrar la parte tecnológica con la parte más humanística**.
- ★ Fomentar el **pensamiento crítico, la ética, los valores y la autoestima**.



PILAR 1. LA PERSONA. ACTIVIDADES.



- ★ **Formación en Mindfulness y gestión emocional** para familias y maestros/as.2 charlas de 2 horas en Noviembre.
- ★ **Mindfulness en clase clase**, en el Primer ciclo práctica diaria, cambiando por meses, de 3 actividades clave en tres momentos claves(entrada-percepción corporal, después del patio respiración-atención plena, despedida observación y vínculo con el grupo).
- ★ **Charlas sobre los riesgos ante el uso de las tecnologías, pantallas y otros dispositivos.**
- ★ **Actividades de arteterapia:** ¿que nos diferencia de una máquina? tercer trimestre
- ★ En clase, **Educación emocional**, desde el reconocimiento de las básicas a través de la experiencia, algunos recursos, ir ampliando el vocabulario y la autorregulación.

PILAR 2. LA NATURALEZA. OBJETIVOS



- ★ Da **continuidad al PIIE anterior**
- ★ Descubrir las **metodologías alternativas a la agricultura industrializada** y ponerlas a prueba.
- ★ **Fomentar la innovación, la investigación y la observación**, así como ser capaces de tratar esta información y sacar conclusiones.
- ★ Descubrir el **concepto de reducción de los impactos ambientales** creados por nuestra presencia.
- ★ Fomenta la **capacidad de observación, descripción y busca de información.**
- ★ **Aumentar el conocimiento local sobre la biodiversidad animal de la zona.**
- ★ **Descubrir el método científico** mediante la observación y la deducción con la creación de hipótesis y aumentar la capacidad de comprensión del entorno y las interacciones entre los seres vivos y su medio físico.
- ★ **Poner en valor la sabiduría popular local.**



PILAR 2. LA NATURALEZA. ACTIVIDADES



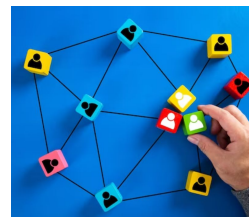
- ★ Da continuidad al PIIE anterior.
- ★ Agricultura y entorno: estudio del suelo.
- ★ Turismo y entorno: observación de fauna.
- ★ Infancia y entorno: interactuando con los seres vivos del ecosistema mediterráneo.
- ★ Recopilación y archivo digital de muestras y sabidurías populares.
- ★ Salidas de campo para generar interrogantes y poner contexto.
- ★ Protectores de la tierra: pequeños activistas.



PILAR 2. LA NATURALEZA. ACTIVIDADES

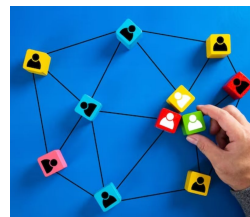


PILAR 3. LA COMUNIDAD. OBJETIVOS



- ★ Iniciar al alumnado en la **actividad democrática** y en la **toma de decisiones** en el gobierno del pueblo.
- ★ **Conocer las tradiciones ligadas** en el pueblo y en la comarca, como por ejemplo los juegos populares, oficios, canciones,...
- ★ Utilizar las nuevas tecnologías para la **difusión y registro de los conocimientos adquiridos**.
- ★ Establecer **vínculos entre la escuela y las comunidades diferentes del pueblo**(tercera edad, asociación ingleses...)

PILAR 3. LA COMUNIDAD. ACTIVIDADES



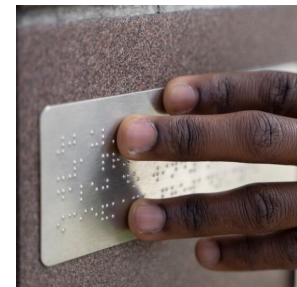
- ★ Creación del consejo de la infancia
- ★ Jornadas de la infancia
- ★ Archivo digital de juegos y tradiciones locales
- ★ Actividades de programación y robótica con niños y mayores
- ★ Formación y charla para familias
- ★ Espacios de reflexión
- ★ Mini-reporteros de Murla



PILAR 4. EL MUNDO. OBJETIVOS



- ★ Fomentar la **inclusión social**
- ★ Tomar conciencia de las barreras de todo tipo que hay en el pueblo y trabajar para eliminarlas.
- ★ **Mostrarnos al mundo** a través de lo digital.
- ★ Conseguir un **pueblo más accesible**.
- ★ Facilitar el **acceso a la información** a través de técnicas como la **lectura fácil y los pictogramas**.
- ★ Acercar **recursos científicos** a través de las nuevas tecnologías.



PILAR 4. EL MUNDO. ACTIVIDADES



- ★ **Experimentos a través del proyecto 3R** de la Universidad de Deusto.
- ★ Creación de **audiovisuales sobre Murla**, su entorno y tradiciones.
- ★ **Adaptación de la ruta saludable** para que sea accesible.
- ★ **Contacto con otros proyectos**, escuelas y niños/as del mundo.
- ★ **Aprendizaje servicio** para que los **mayores** del pueblo tengan **ayuda con las nuevas tecnologías** (videollamadas, gestiones, ocio,...)
- ★ **Protectores de la Tierra**: pequeños activistas.



CRONOGRAMA 2023-2024



1er TRIMESTRE



- ★ Creación de protocolo
- ★ Formación de docentes: mindfulness, biólogo, lenguaje computacional, competencias digitales.
- ★ Programación de actividades integrales de lenguaje computacional.
- ★ Mindfulness
- ★ Pequeños reporteros

2º TRIMESTRE

- ★ Formación de docentes en robótica y programación.
- ★ Actividades con el biólogo
- ★ Formación familias
- ★ Consejo de la infancia
- ★ Taller de fotografía.
- ★ Pequeños activistas
- ★ Consejo de la infancia

3er TRIMESTRE

- ★ Programación
- ★ Robótica en el aula
- ★ Arteterapia
- ★ Archivo digital juegos del pueblo

¿QUÉ PUEDES HACER TÚ CÓMO PADRE O MADRE?

- ★ **Participar de las actividades** programadas para las familias.
- ★ Hacer una pequeña **charla** sobre cómo usas la tecnología en tu trabajo.
- ★ **Ofrecer tus conocimientos**
- ★ **Dar ideas** de actividades relacionadas con el PIIE.
- ★ Venir a las **charlas informativas**.
- ★ **Buscar financiación extra**.
- ★ **¡Muchas cosas que ni se nos han ocurrido aún!**



¿TE UNES AL PIIE?