

Tabla de Actividades del Proyecto PIIE "Cada pieza cuenta"

Leyenda:

Tipo de actividad: Organización / Desarrollo / Evaluación / Difusión

Trimestres: 1T, 2T, 3T de cada curso

Cursos: 25-26 y 26-27

Trimestre	Tipo	Nombre de la actividad	Objetivos específicos relacionados	Metodologías innovadoras	Descripción
1T 25-26	Organización	Reunión inicial del equipo motor del proyecto	Todos		Coordinación, planificación y cronograma del proyecto.
1T 25-26	Desarrollo	Taller de formación en impresión 3D para profesorado	OE1.4	Aprendizaje entre iguales	Formación técnica del profesorado para uso didáctico de la impresora.
1T 25-26	Desarrollo	¿Por qué jugamos?	OE1.5, OE2.1	Aprendizaje cooperativo	Actividad de reflexión inicial en las tutorías sobre el valor del juego. Lluvia de ideas y ejemplos.
1T 25-26	Desarrollo	¿A qué jugamos?	OE1.1, OE1.3	ABR (Aprendizaje basado en retos)	Grupos detectan necesidades para diseñar prototipos de juegos adaptados según los problemas que se les presenten. Primeros bocetos físicos.
1T 25-26	Evaluación	Autoevaluación	OE1.2		Cuestionario inicial para detectar puntos

		n inicial del alumnado sobre competencias sociales.			de partida respecto a la convivencia, a la inclusión y a la colaboración.
1T 25-26	Desarrollo	Fair Play con Amigas Supervivientes	OE2.1, OE2.2	Aprendizaje servicio	Feria de juegos y mercadillo solidario por el 25N con beneficio destinado a la asociación.
1T 25-26	Desarrollo	Formación sobre juegos y diversidad	OE1.3, O12.5	Aprendizaje entre iguales	Jornadas de formación para el profesorado sobre el diseño de juegos respetuosos con la diversidad y su aplicación en el aula.
2T 25-26	Organización	Coordinación de aulas ESO y aula UECO	OE1.2		Ajustes necesarios para garantizar la participación real del alumnado del aula UECO en los grupos.
2T 25-26	Desarrollo	Campañas con Escolæ Solidàries	OE2.4	ABP (Aprendizaje basado en proyectos)	Creación de materiales de sensibilización con temáticas sociales.
2T 25-26	Organización	Coordinación intercentros con CEIP Begoña	OE2.3		Organización de colaboración y diseño de juegos para su patio.
2T 25-26	Desarrollo	Diseño colaborativo de juegos accesibles para el patio	OE1.1, OE1.3	ABR (Aprendizaje basado en retos)	Diseño de juguetes de diferente tipo que se adaptan a la diversidad sensorial y cognitiva para el patio del CEIP Begoña.
2T 25-26	Desarrollo	Prototipado con impresora y escáner 3D	OE1.1, OE1.4	ABR (Aprendizaje basado en retos)	Elaboración de las piezas necesarias mediante diseño 3D.

2T 25-26	Evaluación	Testeo y ajustes de juegos	OE1.4, OE1.5	Aprendizaje cooperativo	Se prueban los juegos en el aula, se recogen sugerencias y se mejoran prototipos.
3T 25-26	Desarrollo	Sesiones de juego con CEIP Begoña	OE2.2, OE2.4	Gamificación	Jornadas lúdicas con alumnado del centro colaborador.
1T-3T 25-26	Desarrollo	Participación en concurso ONCE	OE1.5, OE2.5	Gamificación / ABP	Diseño de materiales lúdico-educativos inclusivos según bases del concurso.
3T 25-26	Difusión	Publicación en la web del centro	OE2.4		Documentación de las diferentes actividades del PIIE en la página web oficial del centro.
3T 25-26	Evaluación	Evaluación final del curso	OE1.1, OE1.2, OE1.3 OE1.4, OE1.5, OE2.1, OE2.2, OE2.3, OE2.4, OE2.5		Encuesta y rúbrica sobre el desarrollo del proyecto. Aportación de propuestas para el segundo año.
1T 26-27	Organización	Rediseño de dinámicas y coordinación	OE2.3		Coordinación de tareas, reparto de funciones y diseño global del cronograma. Se adaptan dinámicas si procede y se plantea la participación a nuevo profesorado.
1T 26-27	Desarrollo	Diseño de colaborativo de juegos accesibles para una residencia de mayores	OE1.1, OE1.3	Aprendizaje servicio	Diseño de juguetes que favorezcan la psicomotricidad fina y cognitiva para el juego intergeneracional en una residencia de mayores.
1T 26-27	Desarrollo	Juegos intergeneracionales en residencia	OE2.1, OE2.3	Aprendizaje servicio	Visita y dinamización de juegos creados con personas mayores.

	Evaluación	Rúbrica de interacción social del aula UECO	OE1.2		Observación directa y evaluación de participación, comunicación y vínculo del alumnado UECO, para tomar las medidas necesarias en este segundo curso si procede.
2T 26-27	Desarrollo	Co-creación con asociación de diversidad funcional	OE2.2, OE2.5	Aprendizaje servicio	Taller conjunto con las asociación local DISCAMP para adaptar o rediseñar juegos a sus necesidades.
2T 26-27	Desarrollo	Creación de juegos con Escoles Solidàries	OE2.5	ABP	Diseño de juegos cooperativos sobre justicia global y derechos humanos.
1T-3T 26-27	Desarrollo	Participación en concurso ONCE	OE1.5, OE2.5	Gamificación / ABP	Segunda participación con nuevo reto del certamen anual.
3T 26-27	Desarrollo	Testeo final y jornada de evaluación compartida	Todos	Evaluación participativa	Sesiones de reflexión conjunta con agentes externos y alumnado.
3T 26-27	Evaluación	Revisión de impacto	Todos		Análisis comparativo respecto al curso anterior. Resultados recogidos en un informe.
3T 26-27	Difusión	Torneo de juegos de centro	OE2.3, OE2.4	Gamificación	El alumnado organiza y participa en un torneo abierto a la comunidad.
3T 26-27	Difusión	Documental y cierre del proyecto	OE2.4, OE2.5		Evento para presentar un vídeo documental del proceso completo, junto con una exposición física de los juegos. Publicación y presentación oficial