



PROJECTES
D'INNOVACIÓ
I INCLUSIÓ
EDUCATIVA

PIIE 24-25



APRENDEMOS INTERACTUANDO ENTRE ESPACIOS



ÍNDICE

1. Justificación
2. Objetivos generales
3. Objetivos específicos
4. Metodología
5. Actuación
6. Aspectos clave
7. Organización de espacios
8. Participación
9. Cronograma

1. JUSTIFICACIÓN

El ambiente de aprendizaje y las metodologías de enseñanza son muy importantes para lograr un correcto desarrollo académico del alumnado.

Por ello, nos basamos en:

1. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
2. Teoría del aprendizaje colaborativo
3. Neurociencia educativa
4. Inclusión educativa



2. OBJETIVOS GENERALES

1. Readaptar los espacios del centro (Laboratorio, biblioteca, audiovisuales).
2. Optimizar los recursos.
3. Fomentar un uso de los espacios distinto.
4. Fomentar el aprendizaje colaborativo.
5. Mejorar el rendimiento académico.
6. Desarrollar habilidades sociales y emocionales.
7. Promover la inclusión y la diversidad.
8. Integrar los dispositivos digitales en los espacios.

3. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar de un plan de reconfiguración de espacios educativos que fomente el aprendizaje activo y colaborativo.
- Establecer grupos interactivos heterogéneos.
- Promover la interacción y la cooperación entre los estudiantes.
- Modificar la disposición del mobiliario y equipar las aulas con los dispositivos portátiles para facilitar el aprendizaje interactivo.
- Establecer zonas dentro del aula para diferentes actividades.
- Formar a los docentes en grupos interactivos y gestión de espacios de aprendizaje activos.
- Concienciar al alumnado sobre los beneficios de los nuevos espacios y metodologías de aprendizaje.

4. METODOLOGÍAS ACTIVAS



APRENDIZAJE COOPERATIVO CON
LAS FAMILIAS.

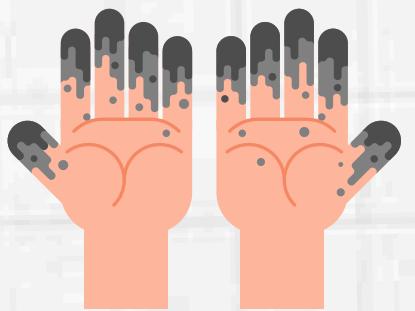


APRENDIZAJE COOPERATIVO
ENTRE ALUMNOS.

5. ASPECTOS CLAVE



El alumno es el protagonista.



La experiencia es la fuente del aprendizaje.

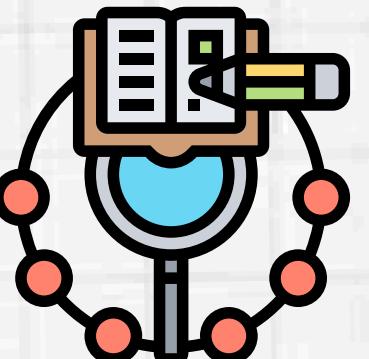


Las preguntas importan más que las respuestas.

Utilizamos un método globalizado.



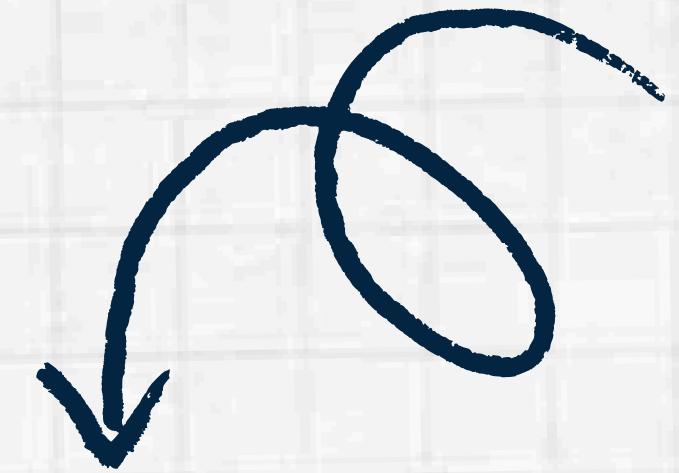
Empleamos un aprendizaje significativo.



Desarrollamos el pensamiento crítico.



6. ORGANIZACIÓN DE ESPACIOS.

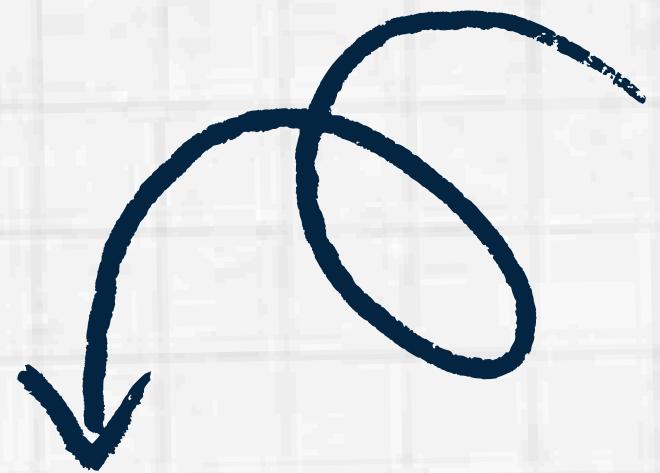


ONDA JAUME

(ANTIGUA AULA DE AUDIOVISUALES)

Sala de radio para la grabación y
creación de videos.





AULA STEAM

(ANTIGUO LABORATORIO)

Aula multifuncional donde se llevan a cabo grupos interactivos, proyectos, actividades de arte, música, ciencia, huerto escolar y tecnología.

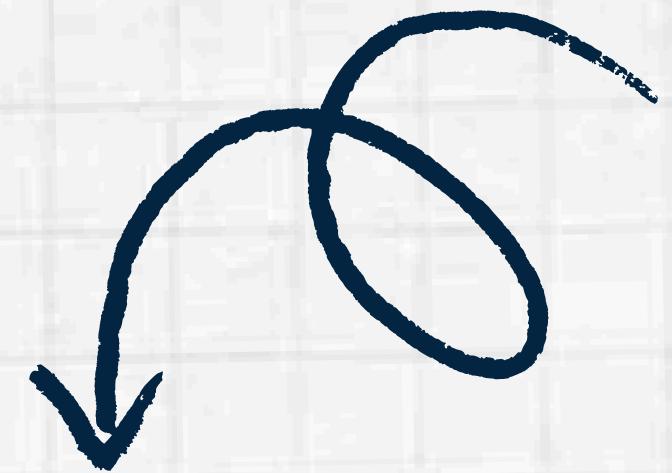


EXPLORATECA

(ANTIGUA BIBLIOTECA)

“Aula descubridora”: Nuevo diseño de la biblioteca con ordenadores y tablets, espacios de lectura y consulta de libros y zona de tertulias dialógicas.





AULA SENSORIAL

(ANTIGUA AULA ORDINARIA)

Aula con diferentes ambientes para
trabajar los 5 sentidos (INFANTIL)

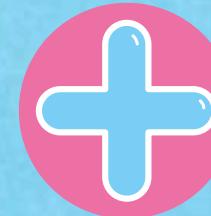


7. PARTICIPACIÓN

PROFESORADO Y
COMUNIDAD EDUCATIVA



FAMILIA

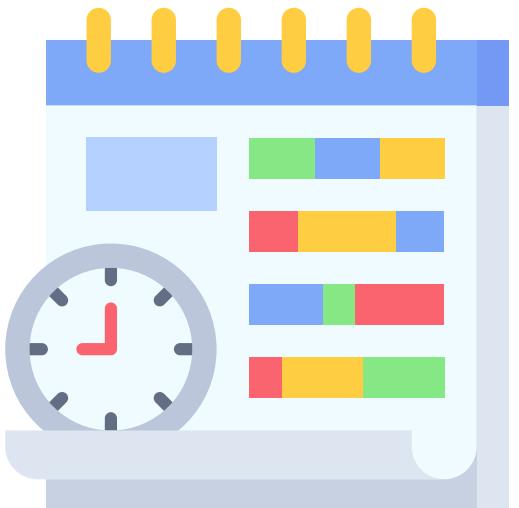


AGENTES DEL ENTORNO
SOCIOCULTURAL



- Grupos interactivos
- Actividades de centro

- Talleres
- Charlas
- Salidas



9. CRONOGRAMA DEL PROYECTO

PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES

	Primer Trimestre	Segundo Trimestre	Tercer Trimestre	Participantes
• Presentación del proyecto al claustro y al consejo escolar.				Todo el claustro
• Planificación y preparación de actividades.				Comisiones del proyecto y claustro.
• Organización de grupos interactivos (de forma quincenal durante todo el año).				Claustro y familias
• Organización de los nuevos espacios: radio, exploroteca, aula steam, aula sensorial. (semanalmente durante todo el año).				Comisiones del proyecto y claustro.
• Evaluación de los resultados (al finalizar cada trimestre).				Comisiones del proyecto, alumnado y claustro.