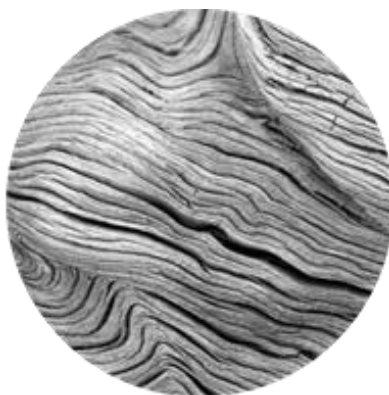




PIEE

PROYECTO DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

***“SOMOS CREATIVOS, SOMOS INCLUSIVOS. Las artes  
como instrumento creador de bienestar en el colegio.”***

*“En todos los lugares del mundo moderno hay abandono, la  
necesidad de ser reconocidos, que no está satisfecha. El arte es  
una forma de reconocerse a uno mismo, razón por la cual,  
siempre será moderno.”*

*Louise Bourgeois*

## **1. PLURILINGÜISMO**

Tal y como establece la Ley 4/2018, de 21 de febrero, de la Generalitat, por la cual se regula y promueve el plurilingüismo, nuestro proyecto de Innovación cuenta con una serie de objetivos en este sentido:

- Ofrecer oportunidades de aprendizaje de las lenguas en un contexto lúdico y enriquecedor que garanticen la competencia plurilingüe: dominio oral y escrito del valenciano y del castellano, dominio funcional de una o más lenguas extranjeras, contacto con las lenguas propias de una parte del alumnado.
- Promover el interés y la curiosidad por las lenguas, conocimiento de su funcionamiento, perspectiva crítica sobre el uso social de las lenguas a partir de situaciones de aprendizajes realizadas en el **Laboratorio de Artes, Luz y Sonido**.
- Garantizar la igualdad de oportunidades del alumnado y la integración en la sociedad valenciana a través del conocimiento y uso de las lenguas.
- Garantizar la normalización del uso social e institucional del valenciano dentro del contexto escolar.

## 2. OPORTUNIDAD

### 2.1. Justificación

Somos conscientes que la educación artística no son manualidades (Acaso, M. 2009), por esta razón se torna necesario ofrecer un tratamiento transversal a las artes en todos los procesos de enseñanza aprendizaje. Las artes no sólo permiten la exploración, el disfrute, el aprendizaje significativo y por descubrimiento, sino que, además, permite la inclusión educativa. Ya que valida la libre expresión tanto individual como colectiva.

Desde la perspectiva que el niño y la niña cuenta con 100 lenguajes (Malaguzzi, L. 2005), el centro escolar y sus agentes educativos, han de estimular diferentes lenguajes, ya sea el gráfico, el plástico, el dramático, el musical, el constructivo... Porque sólo cuando el adulto se toma el tiempo para descubrir las potencialidades con las que cuenta el alumno/a y en qué campo, o lenguaje se le da mejor, disfruta más, podemos ofrecerle herramientas que desarrollen las áreas de aprendizaje. El alumnado que se siente capaz, motivado, estimulado y reforzado por sus personas de referencia puede entonces, atreverse a explorar nuevos ámbitos, que le suponen dificultad.

Uno de los principales objetivos de nuestro centro es fomentar la inclusión favoreciendo el acceso al curriculum a través de la creación de un espacio multidisciplinar que ofrezca

diferentes canales sensoriales y de acceso a la información al que llamaremos **LABORATORIO DE ARTES, LUZ Y SONIDO**.

Con la creación de este laboratorio pretendemos además acercar los lenguajes de la creación contemporánea (luz y sonido). Permitir el aprendizaje de cualquier área del currículum a través de la exploración y experimentación con las técnicas que nos permiten estos lenguajes en el laboratorio, ya sea una performance con luz ultravioleta, un vídeo grabado con el Chroma o una creación colectiva sonora con el sonógrafo.

Este contacto continuo, constante y la presencia de los lenguajes artísticos en el centro escolar gracias a la presencia de un espacio como es el LABORATORIO, permite sensibilizar al alumnado del centro a nivel artístico en sus diferentes disciplinas: musical, gráfica, plástica, audiovisual, escénicas. El LABORATORIO se convierte en un lugar de experimentación libre de juicios, presiones y estereotipos.

Pretendemos favorecer la motivación y participar en los lenguajes de la creación contemporánea (luz y sonido), como ya hemos comentado. Para ello es necesario un enfoque lúdico, atractivo e innovador, en el que prime la participación tanto del alumnado como de la comunidad educativa.

La participación de todo tipo de agentes convierten las situaciones de aprendizaje aún más significativas. Por tanto, el LABORATORIO será un espacio colectivo donde tiene cabida toda la comunidad educativa: alumnado, familias, profesorado, profesionales no docentes, etc.

Dicha apertura a la comunidad no tiene sentido sin no se comparte y difunde la información generada en el LABORATORIO. Por tanto, se hace preciso, mostrar a la comunidad, los proyectos allí generados, compartirlos y difundirlos, para así de este modo, generar a su vez, capacidad de agencia. Esto quiere decir que el proceso pueda llegar a otros centros, a otras comunidades de aprendizaje y se pueda nutrir y puedan crecer.

## **2.2. Objetivos generales**

Para atender a la necesidad descrita, los **objetivos generales** de este proyecto son los siguientes:

1. Incorporar los lenguajes de la creación contemporánea (luz y sonido) en los procesos de aprendizaje mediante la creación de un espacio escolar donde explorar, experimentar las posibilidades de diferentes materiales y la creación de proyectos artísticos que favorezcan la inclusión educativa y el tratamiento innovador de las disciplinas artísticas.
2. Analizar las diferentes zonas escolares con el fin de delimitar, ubicar y crear dos espacios diferentes, uno para el pabellón de infantil y otro para el edificio de primaria que funcionen como **LABORATORIO DE LUZ, ARTES Y SONIDO**.
3. Dar a conocer el proyecto a toda la comunidad educativa, exponiendo las necesidades de las que surge y los cambios, organizativos, metodológicos y actitudinales que conlleva.
4. Promover la capacidad de agencia generando una red de profesionales interesados en las diferentes disciplinas artísticas basadas en el lenguaje contemporáneo.

### 2.3. Objetivos específicos

Dentro de estos laboratorios nos planteamos los siguientes **objetivos**:

1. Aprender conceptos básicos sobre acústica, música y síntesis sonora desde una perspectiva lúdica.
2. Familiarizarse con las tecnologías digitales (Chroma, audiovisual, proyector de imagen) como herramienta para la composición musical, acústica o electrónica.
3. Iniciarse en la edición de vídeo y fotografía.
4. Aprender a vincular el dibujo y la música.
5. Aprender a interpretar partituras gráficas.
6. Aprender a coordinarse musicalmente en un equipo de intérpretes.
7. Explorar las distintas posibilidades que nos ofrece la luz ultravioleta.
8. Escuchar y analizar las propuestas y necesidades del alumnado a través de reuniones con el consejo de delegados.
9. Reunión con las familias para buscar voluntarias y voluntarios que ayudasen a la renovación de espacios del centro.
10. Informar al claustro de la propuesta, los cambios organizativos que conllevan: espacios y tiempos.

11. Compartir el proyecto diseñado con la toda la comunidad educativa.

### 3. INNOVACIÓN

Presenta un marco teórico coherente con el proyecto. Aplica metodologías activas que aumentan la autonomía del alumnado en el aprendizaje. Se hace referencia a prácticas que facilitan la interacción y el trabajo cooperativo con un alto grado de participación de la comunidad educativa.

#### – Marco teórico

- Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo de educación modificada por la Ley orgánica 3/2020 de 29 de diciembre,
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Ley Órgánica 27/2005, de 30 de noviembre, de fomento de la educación y la cultura de la paz.
- Ley 27/2007, de 23 de octubre, por la que se reconoce las lenguas de signos españolas y se regulan los medios de apoyo a la comunicación oral de las personas sordas con discapacidad auditiva y sordociegas.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de educación infantil.
- Real Decreto 132/2010, de 12 de febrero, por el que se establecen los requisitos mínimos de los centros que impartan las enseñanzas del segundo ciclo de la educación infantil, la educación primaria y la educación secundaria.
- Decreto 108/2014, de 4 de julio, del Consell, por el que se establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la educación primaria, en la Comunidad Valenciana.

- Decreto 38/ 2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de educación infantil de la Comunidad Valenciana.
- Decreto 253/2019, de 29 de noviembre, del Consell, de regulación de la organización y el funcionamiento de los centros públicos que imparten enseñanzas de Educación Infantil o de Educación Primaria.
- Decreto 104/2018, de 27 de julio, del Consell, por el que se desarrollan los principios de equidad y de inclusión en el sistema educativo valenciano.
- Decreto 39/2008, de 4 de abril, del Consell, sobre la convivencia en los centros docentes no universitarios sostenidos con fondos públicos y sobre los derechos y deberes del alumnado, padres, madres, tutores o tutoras, profesorado y personal de administración y servicios.
- Orden 62/2014, de 28 de julio, de la Consellería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se actualiza la normativa que regula la elaboración de los planes de convivencia en los centros educativos de la Comunitat Valenciana y se establecen los protocolos de actuación e intervención ante supuestos de violencia escolar.
- Resolución de 4 de abril de 2022, por la cual se convocan las subvenciones y asignaciones económicas para desarrollar proyectos de investigación e investigación educativa en centros educativos sostenidos con fondos públicos durante el curso 2022-2023.

### **– Metodologías activas empleadas**

Para que el aprendizaje sea significativo partimos de la base de que ha de ser sorprendente, motivador, que suponga un reto en el que el alumnado despliegue múltiples capacidades, descubra sus habilidades y progresivamente vaya desarrollando sus competencias en diferentes ámbitos.

Desarrollaremos procesos de aprendizaje mediante la aplicación de procesos de creación artística contemporánea, como son, las artes visuales, audiovisuales, música, artes escénicas, artes literarias y artes vivas.

Para ello necesitamos desarrollar un marco en el que aprendamos todos desde la **exploración y la experimentación**. Sin el ensayo-error no hay aprendizaje. Y cuando se produce el aprendizaje, entonces podemos transferirlo a las diferentes áreas para poder así transformar nuestra experiencia escolar, tanto en el aula, como en el centro. Es por esta razón que nuestra metodología se nutre de diferentes principios activos:

- La práctica educativa se tiene que basar en el juego, la experimentación y en experiencias de aprendizaje significativas de la vida cotidiana. Se tiene que llevar a cabo en un ambiente seguro, donde el niño o la niña se sienta una persona atendida, estimada, aceptada y pueda integrarse en el grupo.
- Atender los aspectos relacionados con el desarrollo afectivo y la gestión emocional; el movimiento, las posibilidades y necesidades del propio cuerpo; la comunicación con los demás por medio de los diferentes lenguajes; el establecimiento de relaciones sociales de convivencia y respeto; así como la exploración del entorno, de los seres vivos que conviven y de las características físicas y sociales del medio en que viven.
- Fomentar el desarrollo de todos los lenguajes y maneras de percepción específicos de estas edades para desarrollar el conjunto de sus potencialidades.
- Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como recursos que favorecen el pensamiento creativo, en la expresión visual y musical. Como son: la instalación de una pared **Chroma** y **diferentes estores enrollables** y una **pared negra** con la que explorar las posibilidades de la luz y las sombras. Además de una **luz ultravioleta o luz negra**. (Lenguaje dramático y audiovisual).
- Instalación de un **Sonógrafo** <https://redplanea.org/proyecto/sonografi/> con el que experimentar las múltiples posibilidades del lenguaje sonoro y visual, conceptos básicos sobre acústica, música y síntesis sonora, aprender a interpretar partituras gráficas... (Lenguaje musical, corporal, audiovisual).
- Adquisición de una **Luz ultravioleta o luz negra** para jugar los lenguajes de sombras y de luces.

- Reutilización de material en desuso del centro para explorar los lenguajes audiovisuales como **Los proyectores de diapositivas**. (educación en valores, la educación para el consumo responsable y sostenible así como, la promoción y educación para la salud.)
- Fomentar actitudes de curiosidad y respeto hacia las lenguas: castellano, valenciano e inglés, así como el resto de las lenguas presentes en el centro escolar.
- Asegurar la integración escolar teniendo en cuenta el diseño universal para el aprendizaje (DUA), entendido como conjunto de principios enfocados hacia la accesibilidad universal a la educación, marcando el camino hacia una inclusión efectiva. Una de las medidas de acceso sería la adaptación y acondicionamiento del aula que se convertirá en el Laboratorio. Se realizaría un **altillo a modo de escenario, habilitado con rampa de acceso y un pasamanos de accesibilidad para todo el alumnado con necesidades**. En el laboratorio, como ya realizamos en el aula, hacemos uso de **pictogramas (DE ARASAC)** para identificar los espacios de juego y los materiales con el fin de que todo el alumnado pueda acceder a ellos de una manera autónoma gracias a que es una información clara y visual.
- Las experiencias llevadas a cabo en el laboratorio contarán con las siguientes fases:
  1. INVESTIGACIÓN
  2. PROCESOS
  3. PRODUCCIÓN
  4. COMUNICACIÓN

#### **4. SOSTENIBILIDAD**

A la hora de plantear nuestro proyecto, uno de los factores más relevantes que se ha llevado a cuestión ha sido promover una sostenibilidad real en éste, así como su viabilidad y perdurabilidad en el tiempo. Primando la intención de no generar un proyecto “de usar y tirar” en donde la energía, el foco y los recursos hayan sido utilizados en vano.

##### **– Viabilidad**

Si tenemos en cuenta la viabilidad como a la capacidad de un proyecto para ser llevado a cabo de manera efectiva y sostenible, en el contexto nuestro proyecto, la viabilidad implica considerar los recursos, la planificación y la ejecución del proyecto de manera realista, es por ello que a continuación nos planteamos una serie de preguntas para valorar la viabilidad de nuestro proyecto:

1. **Relevancia y objetivos educativos:** ¿Nuestro proyecto desarrolla algunos de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que proponen las Naciones Unidas? ¿Nuestro proyecto se alinea con los objetivos educativos del plan de estudios de educación primaria? ¿Apoya el desarrollo cognitivo, emocional, social y creativo de los estudiantes de esa edad?
2. **Recursos disponibles:** ¿Se cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto de manera efectiva? Esto incluye materiales de arte, espacio adecuado, tiempo dedicado en el horario escolar, así como la disponibilidad de personal capacitado en arte y educación.
3. **Apoyo Institucional:** ¿La dirección de la escuela y los padres de familia apoyan el proyecto? Es importante contar con el respaldo de la comunidad educativa para garantizar el éxito y la continuidad del proyecto.
4. **Adaptabilidad y flexibilidad:** ¿El proyecto es lo suficientemente flexible como para adaptarse a las necesidades e intereses de los estudiantes, así como a los cambios en el entorno educativo? El **altillo a modo de escenario, habilitado con rampa de acceso y un pasamanos de accesibilidad para todo el alumnado con necesidades**. En el laboratorio, como ya realizamos en el aula, hacemos uso de **pictogramas (DE ARASAC)**, para facilitar el acceso y la comunicación de todo el alumnado.
5. **Evaluación y seguimiento:** ¿Se tienen sistemas establecidos para evaluar el progreso de los estudiantes y el impacto del proyecto en su aprendizaje y desarrollo artístico?
6. **Inclusividad y diversidad:** ¿El proyecto de arte promueve la inclusión y la diversidad, permitiendo que todos los estudiantes participen y se sientan valorados?

Pese a que son aspectos que podrán ir evolucionando en el transcurso de nuestro proyecto, realizar una evaluación inicial, nos ha ayudado a determinar la viabilidad y el potencial de éxito de éste, llegando a la conclusión de que es un proyecto viable y sostenible; a la vez que tiene en cuenta las necesidades y características específicas de los estudiantes en esta etapa de desarrollo proporcionándoles experiencias artísticas enriquecedoras y significativas.

### **– Perdurabilidad**

La perdurabilidad, tal y como se ha comentado previamente, hace referencia a la capacidad del proyecto para mantener su relevancia, impacto y utilidad a lo largo del tiempo. En el contexto de la educación artística en primaria, la perdurabilidad implica varios aspectos:

1. **Relevancia a largo plazo:** El proyecto debe abordar temas, técnicas o conceptos que sigan siendo relevantes y significativos incluso después de que el proyecto haya concluido. Esto implica elegir temas o enfoques que trasciendan las tendencias temporales y las modas pasajeras.
2. **Impacto duradero:** El proyecto debe tener un impacto significativo en los estudiantes, dejando una impresión duradera en su aprendizaje y aprecio por el arte. Esto puede manifestarse en un aumento en la comprensión del arte, el desarrollo de habilidades creativas o una mayor apreciación por la expresión artística. En la transversalidad a la hora de realizar proyectos en cualquier asignatura.
3. **Integración con el currículo:** La perdurabilidad también implica que el proyecto esté integrado de manera efectiva en el currículo escolar, de modo que continúe siendo relevante para los objetivos educativos a lo largo del tiempo. Esto puede implicar la conexión con otras áreas del conocimiento, como la historia, la literatura, las ciencias sociales, entre otras.
4. **Accesibilidad y sostenibilidad:** Los materiales, recursos y actividades utilizados en el proyecto deben ser accesibles y sostenibles a lo largo del tiempo. Esto garantiza que el proyecto pueda replicarse en el futuro y que los estudiantes puedan continuar participando en actividades artísticas de manera continua.
5. **Fomento de la creatividad y la expresión personal:** La perdurabilidad implica promover la creatividad y la expresión personal de los estudiantes a través del arte, brindándoles herramientas y oportunidades para explorar y desarrollar sus habilidades artísticas a lo largo de su educación primaria y más allá.

En resumen, la perdurabilidad en un proyecto artístico para un colegio de primaria implica crear experiencias significativas y duraderas que enriquezcan la educación artística de los estudiantes y contribuyan a su desarrollo personal y académico a lo largo del tiempo.

### **– Recursos**

Los principales recursos que necesitaremos en el LABORATORIO DE ARTES se dividen en dos apartados. Por un lado, los materiales más comunes en cualquier centro escolar, como es el material fungible: lápices, ceras, rotuladores, témperas, pinceles, caballetes de pintura, reglas, escuadras... etc. Diferentes tipos de papel, papel acuarela, papel de calcar, folios de colores. También material de modelado desde plastilina hasta pasta de modelado y arcilla real. Pegamentos, troqueladoras, etc. Material no estructurado y reutilizado: telas, cartones, envases... imprescindibles para poder llevar a cabo los Objetivos de Desarrollo Sostenible y el Diseño Universal del Aprendizaje.

Y por otro lado, los recursos que harán cobrar entidad propia al LABORATORIO son los que tienen que ver con el medio Audiovisual:

- Pared Chroma.
- Pared de luz ultravioleta.
- Sonógrafo.
- Proyector de diapositivas.
- Altavoces.
- Material audiovisual: videocámara, cámara de fotos, web cam, altavoces, micrófonos, ordenador...
- Escenario.

### **– Organización de espacios**

Para la implementación del proyecto y tras realizar una evaluación de los espacios del centro escolar, hemos valorado que el LABORATORIO necesita contar con un espacio que

le de entidad propia. Es decir, un aula de todos y para todos, que sea polivalente, multidisciplinar y sea potenciador de aprendizajes.

Para ello hemos considerado, el actual aula multiusos, en el que nos reunimos el profesorado, se realizan talleres y cuenta ya con una pizarra digital, como espacio para el LABORATORIO.

En el pabellón de Infantil, transformaríamos el aula LUDOTECA en el LABORATORIO, ya que cuenta con similares características y es un espacio generador de múltiples situaciones de aprendizaje.

## **5.TRANSFERENCIA**

Detalla un conjunto de prácticas innovadoras que pueden aplicarse en otros contextos educativos. Se explica el plan de difusión, con actividades, canales y procesos específicos de difusión de la experiencia. Presenta ejemplos de intercambio o cooperación de experiencia profesional:

### **– Actuaciones transferibles a otros contextos**

-El carácter transversal genera el marco para que aprendamos TODOS/AS: alumnado, profesorado y familias. Planteamos un proyecto de innovación que nos permita, a través del LABORATORIO DE ARTES, LUZ Y SONIDO, explorar las posibilidades de comunicación y expresión artísticas, ya que supondrá la creación de un espacio (físico) en el colegio, pero también (abstracto) en el que generar situaciones de aprendizaje novedosas y múltiples oportunidades de aprendizaje por descubrimiento.

-Las situaciones de aprendizaje generadas en el LABORATORIO serán siempre susceptibles de ser mostradas y compartidas a la comunidad educativa para generar capacidad de agencia, a través de diferentes canales.

### **– Plan de difusión**

Inspirados por los principios que plantea la RED PLANEA, nos basaremos en el principio de **transparencia y comunicación** que debe reflejarse en tres aspectos:

- 1) Compartir lo sucedido en el LABORATORIO con el profesorado, alumnado y familias, para poder realizar una co-evaluación y generar una pluralidad de relatos.
- 2) Documentar algunas de las prácticas que puedan ser ejemplares, significativas y replicadas por otros agentes.
- 3) Difundir a través de los diferentes canales de comunicación oficiales lo que se está haciendo en el entorno escolar.

Dado que las situaciones de aprendizaje pueden ser muy variadas y diversas tanto en el tiempo, como en el espacio, como en el alumnado implicado. Planteamos, una serie de actuaciones de difusión de contenidos:

- 1) **Asambleas de delegados** donde se pueden plantear temas, consensuar aspectos, debatir y votar todo aquello relacionado con el LABORATORIO.
- 2) **Exposición de fotografías, documentaciones, plasmaciones** plásticas y demás producciones realizadas por el alumnado en las instalaciones del centro escolar.
- 3) **Muestras de exposiciones**, instalaciones, performances o cualquier otra producción que requiera la participación de público y de la comunidad educativa.
- 4) **Publicación trimestral en la revista digital del centro.**
- 5) **Colaboraciones puntuales** con la televisión local de Elche.
- 6) Difusión en la **web oficial** del centro a final de curso.

**– Participación en jornadas/congresos/seminarios relacionados con la innovación, la mejora educativa y la cooperación docente (máximo 700 caracteres)**

Una de las características de la transferencia es la permeabilidad de una praxis y su integración en el modus operandi de la escuela. Por tanto, queremos que las prácticas artísticas, por su carácter integrador y holístico se conviertan en una seña de identidad del centro. Es decir, utilizar las prácticas artísticas con vocación de generalización y permanencia.

Para ello, asistiremos a las jornadas, congresos y seminarios relacionados con la innovación, la mejora educativa y la cooperación docente, con otros agentes formadores como:

- La constelación docente. Escuela de artes.
- Red Planea.
- Tardes pedagógicas.
- Pedagogías invisibles.
- Asociaciones que trabajen las artes.

## **6. PARTICIPACIÓN**

Fomenta la participación de toda la comunidad educativa y otros agentes del entorno sociocultural del centro, fomenta la cooperación entre todas las posibles partes implicadas y propicia las alianzas, la comunicación y la transferencia del proyecto con otros centros educativos.

### **Participación del profesorado** Participación del profesorado (máximo 700 caracteres)

El proyecto va dirigido a todo el centro escolar, tanto alumnado como personal docente y educadores y educadoras del centro, trabajando así la inclusión y la diversidad.

En cuanto a la participación del profesorado, incluye al 100% de los docentes, ya que es necesaria la implicación de cada tutor o tutora, de los y las especialistas e ir todos y todas en la misma dirección para que funcione. Se trabajará desde las diferentes áreas para dar diferentes visiones de las propuestas creadas, pudiendo hacer una posterior reflexión y comparativa.

### **Participación de la comunidad educativa y otros agentes del entorno sociocultural +**

Toda la comunidad educativa, debe estar implicada para un mayor disfrute y adquisición de saberes propuestos. También se considera beneficiosa la implicación del AFA, ya que

puede aportar apoyo en la realización de materiales, apoyo de los docentes para la adquisición de los objetivos del proyecto, traer ponentes, artistas... para realizar diferentes actividades y así enriquecer aún más el aprendizaje... También la participación del IES al que estamos adscritos, IES Tirant Lo Blanc, como proyecto de transición y la relación con antiguo alumnado del centro.

### **Estrategias y actuaciones relacionadas con el trabajo cooperativo**

En cuanto al trabajo cooperativo cabe destacar que el aprendizaje cooperativo resulta efectivo para todo tipo de alumnado sea cual sea su característica o necesidad, ayuda al aprendizaje y fomenta el respeto y la amistad entre diversos grupos de estudiantes, la tolerancia... De hecho, cuanta mayor diversidad hay en un equipo, más son los beneficios para cada estudiante. Contribuir entre todos y todas a una misma tarea, ponerle dedicación, ayudarse mutuamente y alentarse entre ellos y ellas, el compartir, el resolver conflictos y dificultades, dar y aceptar tanto entre sus iguales como los de un adulto, enriquece nuestro ser de forma integral. Por todo ello, se realizarán actividades en gran grupo y grupo reducido, se realizarán desdobles... También se utilizará el apadrinamiento y amadrinamiento entre alumnado que se realiza en el centro para así dar responsabilidad y crear vínculo entre los alumnos y alumnas.

## **7.INCLUSIÓN**

### **– Fomento de la igualdad de oportunidades**

El fomento de la igualdad se solapa de lleno con el concepto de equidad, entendida como “una realidad que implica el reconocimiento de características y condiciones personales y sociales para que la aplicación de la **igualdad** sea justa”.

Hay varios elementos básicos a tener en cuenta para que el proceso educativo esté focalizado hacia la igualdad de oportunidades, y todos aportan su propio beneficio. Es recomendable afrontar el aprendizaje desde perspectivas distintas como:

- La filosofía de trabajo.
- Las características del centro educativo.
- La relación con la familia.
- La actitud y la competencia de cada profesor.

## **– Integración e inclusión educativa y social**

Nuestro centro es uno de los precursores de la inclusión educativa en Elche. Esta es una de nuestras señas de identidad más importantes, contando con dos aulas UECCO y con un personal totalmente volcado en la consecución de una inclusión del alumnado completa y real, que se aborda desde todos los estamentos e instituciones educativas.

Buscamos el aprendizaje a través del asombro y la emoción, elementos en los que todos nos movemos a un mismo nivel. Dentro del proyecto barajamos la posibilidad de adquirir un sonógrafo que nos permita ofrecer los contenidos a trabajar de una manera audiovisual impactante y motivadora que favorezca la inclusión de todo el alumnado del centro.

La **inclusión educativa** es el proceso mediante el cual se garantiza que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, necesidades o características, tengan acceso a una educación de calidad y relevante en un ambiente de aprendizaje seguro y respetuoso. Esto implica proporcionar servicios y recursos adicionales para apoyar a los estudiantes con diversidad funcional, necesidades especiales, con cualquier dificultad de aprendizaje( puntual o no) y alumnado en riesgo de exclusión social. Así como promover una cultura de aceptación y valoración de la diversidad en el aula.

El abordaje de la inclusión viene motivado no solo por la ley y las bases legales de esta convocatoria, sino también por la propia idiosincrasia de nuestro centro educativo.

Este proyecto nos dará la posibilidad de ofrecer un acceso intuitivo y global a contenidos que, a priori, puedan resultar más complejos. Así como expresar la música a través de un lenguaje “no musical”, pero mucho más fácil y accesible para todos.

Es por ello que proponemos un proyecto focalizado en la constitución de un laboratorio de imagen, arte y sonido, que plantee la vivenciación y convergencia del arte plástico y la música, propiciando a su vez, de manera transversal, el trabajo de diversos contenidos de otras áreas.

Esta dinámica no solo facilitará el aprendizaje al alumnado que presente dificultades, sino que remarará en favor de todos y todas, al tratarse de actividades eminentemente manipulativas y sensoriales.

Para el abordaje de este LABORATORIO de imagen, luz y sonido tendremos en cuenta las siguientes premisas:

- Espacio bien definido para el proyecto, adaptado a la totalidad del alumnado del centro cualesquiera que sean sus características.
- Adquisición de todo el material necesario para la planificación didáctica.
- Formación docente que posibilite un máximo aprovechamiento en el abordaje del presente proyecto.
- Análisis exhaustivo de nuestras fortalezas y debilidades como centro, para poder focalizarnos en una mejora real.
- Priorización de tareas y actividades 100% accesibles a todo el alumnado, para que la inclusión sea posible siempre.
- Diseño de actividades novedosas, motivadoras y generadoras del aprendizaje desde la emoción y el asombro del alumnado.
- Conexión transversal del proyecto con los contenidos trabajados en las demás áreas del currículo.

## **8.EVALUACIÓN**

Incorpora un plan de evaluación que concreta qué se debe evaluar, los agentes evaluadores, el momento en que se tiene que llevar a cabo la evaluación, la relación de instrumentos y de indicadores de evaluación. Este plan tiene que permitir extraer resultados cuantitativos y cualitativos del proceso, de la participación y del impacto del proyecto.

### **– Plan de evaluación (máximo 1.400 caracteres)**

Nuestra evaluación será principalmente cualitativa. La planteamos como un seguimiento al proceso donde valorar si los objetivos que nos hemos planteado logran ser conseguidos, qué factores han influido en el logro o no de los mismo.

La evaluación tiene por tanto, una función formativa ya que ha de contribuir a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de todo participante en el proceso, sea alumnado o profesorado.

Nos ha de permitir conocer, comprender y dar respuesta a los intereses, motivaciones y facilitar el desarrollo de las competencias y capacidades de las niñas y los niños.

Además ha de servir como un instrumento de reflexión acerca de la propia práctica educativa para realizar los ajustes necesarios y mejorarla.

Tanto el alumnado como las familias, y todo participante ha de participar en dicha evaluación.

### **– Instrumentos de evaluación**

La Observación directa y la documentación pedagógica, con el que registraremos, recogeremos, analizaremos, interpretaremos y comunicaremos la información. Podemos también realizar proyectos, rúbricas para el alumnado y para el profesorado.

### **– Indicadores de evaluación**

1. Realizar proyectos de investigación con los lenguajes artísticos y audiovisuales.
2. Incorporar los lenguajes de la creación contemporánea (luz y sonido) en los procesos de aprendizaje mediante la creación de un espacio escolar donde explorar, experimentar las posibilidades de diferentes materiales y la creación de proyectos artísticos que favorezcan la inclusión educativa y el tratamiento innovador de las disciplinas artísticas.
3. Analizar las diferentes zonas escolares con el fin de delimitar, ubicar y crear dos espacios diferentes, uno para el pabellón de infantil y otro para el edificio de primaria que funcionen como **LABORATORIO DE LUZ, ARTES Y SONIDO**.
4. Dar a conocer el proyecto a toda la comunidad educativa, exponiendo las necesidades de las que surge y los cambios, organizativos, metodológicos y actitudinales que conlleva.
5. Promover la capacidad de agencia generando una red de profesionales interesados en las diferentes disciplinas artísticas basadas en el lenguaje contemporáneo.

### **– Participación de agentes implicados**

Todos los agentes implicados desde el alumnado, pasando por el profesorado, familias y los profesionales no docentes participarán en el proceso de evaluación. Gracias a sencillas rúbricas, encuestas o instrumentos sencillos de valoración de las experiencias con las que nos permite recabar información y ajustar la experiencia para su mejora.

### **– Impacto del proyecto**

A medida que se vayan realizando los proyectos realizaremos una evaluación procesual y concreta del mismo, y en los trimestres de evaluación nos detendremos en más profundidad para realizar un análisis DAFO y mejorar los aspectos que se necesiten así como fijar los que han funcionado para dar continuidad a los procesos. Tal y como hemos explicado en el plan de Difusión, se compartirá con la comunidad educativa a través de muestras y por los canales oficiales como la página web.

## **9. BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO (máximo 525 caracteres)**

### **c) Cronograma y descripción de las actividades para el curso 2024- 2025**

- Descripción de la actividad (máximo 400 caracteres)
- Periodo en que se desarrolla la actividad (máximo 60 caracteres)
- Participantes (máximo 150 caracteres)

### **d) Vídeo de presentación.**

El vídeo 1º AÑO transmite e incluye:

- El cambio o la mejora que persigue el proyecto
- La oportunidad del momento para el cambio propuesto
- Las actuaciones e hitos principales planificados
- La voz de los principales agentes participantes de la comunidad

– Las imágenes del centro y de los medios y espacios que están afectados.

En los proyectos de segundo año de implementación, el vídeo deberá reflejar la evolución del proyecto, el impacto que ha generado en el centro y una breve exposición de las acciones que quedan por hacer.

El vídeo deberá incluir, igualmente, imágenes, entrevistas y opiniones de los diferentes agentes de la comunidad educativa implicados en el proyecto. Este vídeo podrá ser publicado en el mapa PIIE. El vídeo deberá tener una duración máxima de 3 minutos y un tamaño máximo de 50 MB. Tendrá que estar en formato MP4 (códec de vídeo H.264 y códec de audio AAC o MP3).

## **10. CUMPLIMIENTO DE LAS ESPECIFICACIONES DE PRESENTACIÓN DESCRITAS EN EL APARTADO RESOLUTIVO DÉCIMO.**

1. La persona que tenga la representación legal del centro será la encargada de presentar la solicitud en OVICE.

2. La presentación de la solicitud permitirá dar la autorización al órgano gestor para obtener los certificados de la Agencia Estatal de Administración Tributaria...

3. La información y la documentación que se debe aportar, y que debe hacer referencia al curso 2024-2025, es la siguiente:

a) Datos del proyecto

– Título

– Declaración responsable de la participación – Etapas educativas implicadas en el proyecto b) Proyecto

Toda la información del proyecto se debe introducir en los campos de texto de OVICE, teniendo en cuenta que la información facilitada deberá ajustarse al punto evolutivo del proyecto, esto es, si se inicia proyecto (primer año de implementación) o si se continúa (segundo y último año de implementación).

