

## ADENDA RELATIVA AL PROYECTO EDUCATIVO

**Introducción:** El motivo de esta adenda es actualizar nuestro Proyecto Educativo de Centro para incorporar un Proyecto de Innovación Educativa, que incorpora nuevas estrategias de enseñanza y aprendizaje, así como mejora la inclusión y la infraestructura tecnológica y que promueve la continua mejora de los procesos educativos, fomente la creatividad, la inclusión y el uso de nuevas tecnologías. Así como la modificación de algunos proyectos del centro que han sido modificados en su estructura: los proyectos STEAM y Carmenta.

### Modificaciones y Actualizaciones:

#### 1.- Inclusión del PIE en el PEC de nuestro centro:

##### I. Justificación

La educación está en constante evolución, y es necesario adaptarse a las nuevas demandas sociales y tecnológicas. La inclusión de un proyecto de innovación en el PEC permitirá:

- Mejorar la calidad educativa.
- Fomentar el pensamiento crítico y creativo entre los estudiantes.
- Integrar nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Adaptar diferentes espacios de centro a las nuevas demandas educativas (creación del AdF).
- Promover la inclusión y la igualdad de oportunidades.

Concretando, la justificación de la elección de nuestro ámbito y áreas de innovación, tal y como se recoge en el proyecto es:

“Nuestro centro ha participado en los últimos años en diferentes proyectos de innovación, como el proyecto Carmenta (utilizando tabletas y libros digitales en 5º y 6º curso) y el proyecto STEAM; de este último hemos obtenido, en el presente curso, el Sello de Calidad. Además, durante varios cursos académicos hemos estado realizando tareas de formación sobre metodologías activas: ABP, Robótica, gamificación, estaciones de aprendizaje, etc. Igualmente, estamos siempre abiertos a colaborar con otras instituciones en proyectos relacionados con la tecnología. El pasado año, en colaboración con el Instituto Carmen Burgos de Seguí de Alovera, nuestros alumnos de 6º elaboraron un juego de cartas, inventaron la narrativa y con ayuda de los estudiantes de FP de Diseño e Impresión Gráfica, generaron las imágenes con un programa de Inteligencia Artificial e imprimieron las cartas y las cajas. Gracias a la realización de esta experiencia, nos invitaron a



Castilla-La Mancha

participar para presentar nuestro proyecto internivel en la II escuela de Verano sobre IA y Educación en Barcelona, organizada por CaixaForum y CSIC.

Con los mismos alumnos de 6º, el curso pasado realizamos una película de animación con la aplicación Google Toontastic para participar en el concurso “Viaje por el Patrimonio de mi Comunidad” organizado por la Red de Albergues Juveniles de España, quedando en segundo lugar.

Este y el próximo año, colaboraremos con la Universidad de Alcalá, a través del proyecto Narratech, que pretende traer a las aulas el lenguaje de programación mientras se desarrolla la expresión escrita. Además, algunos miembros del claustro vamos a participar en la formación Escuela 4.0 que ofrece la Junta a través de los DTD de zona.

De todo ello se desprende el espíritu innovador de nuestro centro, y nuestra apuesta continua por un modelo de enseñanza- aprendizaje que de un papel protagonista al alumnado y que incluya las nuevas tecnologías.

Siguiendo esta línea, y de acuerdo con lo recogido en nuestra PGA y en nuestro Proyecto Educativo, es deseo del centro participar en el presente Proyecto de Innovación, en el que elegiríamos el Ámbito 1, dedicado a cambios metodológicos, y las áreas de STEAM, Aula del Futuro y CompDigEdu. Como mencionamos arriba, el proyecto STEAM lo hemos desarrollado en otros cursos, y la creación del Aula del Futuro la tenemos prevista para este año académico, ya que contamos con los espacios y asesoramiento adecuados, y estamos en continua formación. Respecto al área CompDigEdu, la participación en la misma supondría seguir avanzando en un camino que ya está iniciado, pero que necesita de la continua formación del profesorado.”

## II. Objetivos del Proyecto de Innovación:

**Objetivo General:** Implementar un proyecto de innovación educativa que mejore los procesos de enseñanza-aprendizaje y prepare a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

Concretando, el objetivo que aparece en nuestro proyecto es:

“Proporcionar un entorno de aprendizaje innovador y dinámico, donde se integren metodologías activas y cooperativas, y el uso de nuevas tecnologías, con el fin de fomentar el desarrollo integral de nuestros estudiantes. Nos comprometemos a crear espacios flexibles y equipados (Aula del Futuro y otros espacios) con recursos tecnológicos y analógicos avanzados, que faciliten la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico, preparando a nuestros alumnos para los desafíos del siglo XXI. Además, promovemos la salud digital del alumnado, asegurando un uso equilibrado y responsable de las tecnologías, con el propósito de conseguirlo plenamente en junio de 2026”.

## Objetivos Específicos:

- Implementación de metodologías activas y cooperativas.
- Incorporación de nuevas tecnologías de aprendizaje.



## **Metodología:**

El proyecto se desarrollará en las cuatro fases:

- a. Fase A: Diseño del Proyecto, terminada a día 28 de junio, en la que partiendo de una autoevaluación y el análisis de resultados en un informe se vieron y analizaron las fortalezas, oportunidades y debilidades personalizadas de nuestro centro, de las cuales derivó la elaboración del propio Documento o Proyecto.
- b. Fase B: Formación específica de los docentes del claustro, a través de ponencias internas y externas, las cuales tendrán lugar desde octubre a diciembre de 2024.
- c. Fase C: Innovación: realización de actuaciones previstas, se realizará desde enero de 2025 hasta junio de 2026.
- d. Fase D: Evaluación y Difusión, tendrá lugar en junio de 2026 y consistirá en realizar una evaluación y difundir buenas prácticas.

## **2.- Modificación del Proyecto STEAM:**

Desde la Consejería de Educación el Proyecto STEAM, puede y debe quedar integrado dentro de los PIE como es nuestro caso particular, ya que es una de nuestras áreas de innovación principales. Así que el proyecto de centro queda integrado en el PIE desde el curso 24/25.

## **3.- Modificación del Proyecto Carmenta:**

Desde la Consejería el Proyecto Carmenta sufre modificaciones y adaptaciones importantes, en el caso de nuestro centro, pasamos de un modelo íntegro con licencias digitales en el 3º ciclo a un modelo mixto de licencias digitales en 3 áreas y libros impresos en otras dos, como respuesta a las demandas familiares y la posibilidad que ofrece el programa a partir del curso 24/25.

Esta modificación ha sido aprobada en Consejo Escolar; tras la cual, a partir del curso 24/25 habrá una desescalada del programa adaptándonos en 2 cursos escolares a un modelo mixto.

## **Conclusiones:**

Estos cambios están orientados a mejorar la calidad de la educación que ofrecemos, adaptándonos a las necesidades actuales de nuestros estudiantes y fomentando un entorno inclusivo y tecnológicamente avanzado, especialmente a través del Proyecto de Innovación Educativa.



Castilla-La Mancha



1. La inclusión de un proyecto de innovación en el PEC es una estrategia fundamental para mejorar la calidad educativa, fomentar el uso de nuevas tecnologías y atender a la diversidad. Con una planificación adecuada, recursos suficientes y una evaluación continua, este proyecto contribuirá significativamente al desarrollo integral de los estudiantes y a la modernización del centro educativo.

2. Dos de nuestros proyectos principales quedan modificados a partir del curso escolar 24/25.

Este documento debe ser revisado y adaptado periódicamente para asegurar su vigencia y relevancia según las necesidades y avances del centro educativo.

Cabanillas del Campo, 27 de junio de 2024