

**Castilla-La Mancha**

# **FICHA DE EXPERIENCIAS**

## **PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA**

**CENTRO: CEIP. SAN ISIDRO**

**PROVINCIA: TOLEDO**

**CÓDIGO DEL CENTRO: 45000400**

## FICHA DE INTERCAMBIO

### OBJETIVO DEL PROYECTO

Queremos que todo el centro dé un paso adelante incorporando las metodologías STEAM de forma natural en el día a día. La idea es crear actividades y proyectos que mezclen distintas áreas, que planteen retos reales y que aprovechen las distintas zonas del Aula del Futuro para que el alumnado aprenda de manera activa, colaborativa y usando herramientas digitales de forma creativa. En resumen: queremos que nuestras clases sean más prácticas, más motivadoras y más conectadas con la vida real para que el aprendizaje de nuestro alumnado sea más duradero.

### ACTUACIONES GENERALES

Aprovechamos la filosofía del Aula del Futuro y la metodología STEAM para crear programaciones de aula más atractivas al alumnado, que permitan aprendizajes significativos y más duraderos en el tiempo. Partimos de una pauta clara: INCLUIR UN RETO O PROYECTO FINAL A LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN. Con esta propuesta el alumnado al final de una situación de aprendizaje debe demostrar, crear, presentar un producto donde se pongan en prácticas los aprendizajes adquiridos. Los proyectos pueden ser individuales o en grupos cooperativos; de un área o multidisciplinares; analógicos o utilizando dispositivos digitales,...

Con esta misma pauta celebramos trimestralmente actividades grupales de todo el centro donde el alumno manipula, crea, investiga, juega, desarrolla,...

### EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

#### PROYECTOS POR ÁREAS:

- CONOCIMIENTO DEL MEDIO Y LENGUA CASTELLANA: 5º Y 6º DE PRIMARIA. Proyecto para trabajar las Edades de la Historia. Por grupos investigaron personajes y hechos importantes de la Historia. Tomando la información desarrollaron entrevistas o diálogos donde explicaban lo ocurrido usando el CromaKit como presentación.



- **MATEMÁTICAS:** 2º de Primaria. “El supermercado”. El alumnado de 2º de primaria nos recreó un supermercado para poder trabajar el dinero y el consumo responsable.



- **INGLÉS:** Todo el centro. “La palabra del mes”, cada mes un grupo de alumnos nos explican el significado de diferentes expresiones en inglés.



#### PROYECTOS GRUPALES:

- **INFANTIL: TALLER DEL INVIERNO.** Todos los cursos de Infantil. El alumnado investigó, manipuló y crearon muñecos de nieve con el objetivo de trabajar el tema del invierno.



#### CONCLUSIONES Y EVALUACIÓN:

La evaluación es positiva.

Encontramos un profesorado que se motiva y que comparte experiencias con el único fin de dar una enseñanza de calidad a su alumnado.

Por otro lado, un alumnado que consigue retener aprendizajes y experiencias que les hacen competentes para un futuro.

#### DIFICULTADES/SOLUCIONES

La implantación de este proyecto implica diversos retos:

### 1. Formación continua del profesorado

En un centro rural, la plantilla docente puede cambiar cada curso. Por ello, la formación interna y permanente se convierte en la mejor estrategia para garantizar la continuidad y eficacia del proyecto.

### 2. Información y acompañamiento a las familias

El cambio metodológico afecta a toda la Comunidad Educativa. Es esencial que las familias estén bien informadas, comprendan el enfoque y confíen en el trabajo del profesorado para que el proceso sea realmente efectivo.

### 3. Implicación del alumnado

Aunque el alumnado suele disfrutar de las actividades propuestas, el trabajo cooperativo, la motivación sostenida y el esfuerzo que supone alejarse de actividades repetitivas representan un desafío. En este sentido, el papel del profesorado y la coordinación entre docentes son fundamentales para dar respuesta a las dificultades que puedan surgir.

## RECURSOS

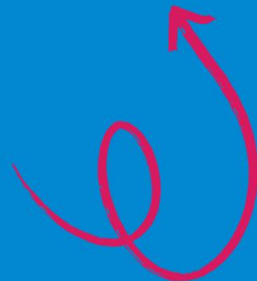


Contamos con recursos materiales pero nada serviría sin un Claustro extraordinario y un alumnado excelente.



# INTERCAMBIO DE EXPERIENCIAS

CEIP SAN ISIDRO.  
ALBERCHE



# CONTEXTO DEL PROYECTO

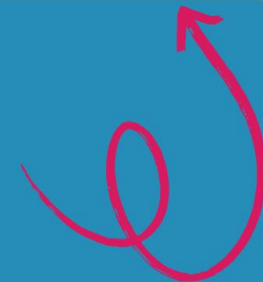
PREOCUPACIÓN POR LOS RESULTADOS ACADÉMICOS



**CALIFICACIONES FINALES - ALTAS**  
**EVALUACIONES INICIALES- BAJAS**



# ¿QUÉ BUSCAMOS?



## **PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO**

**Priorizar el aprendizaje del alumnado, fomentando su participación activa y promoviendo su voz en el proceso educativo.**

## **METODOLOGÍA STEAM**

**La integración de metodologías STEAM en el aula promueve un enfoque multidisciplinario, enlazando ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas, fortaleciendo la conexión entre las materias y la vida real.**

## **APRENDIZAJES DURADEROS**

**Fomentar creatividad, experimentación y colaboración permite a los estudiantes explorar diversas soluciones y enfoques, desarrollando habilidades esenciales para un aprendizaje significativo y duradero.**

# Objetivos del Proyecto

## Espacios Innovadores



Transformar la experiencia educativa con **espacios flexibles y creativos** que inspiran el aprendizaje.

## Aprendizaje Activo

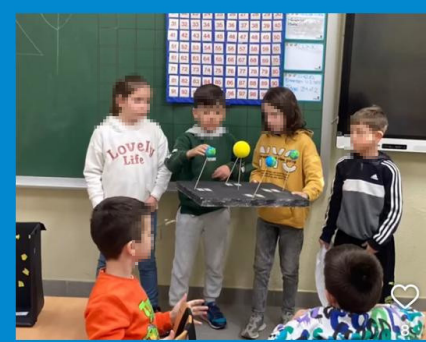


Fomentar el **protagonismo estudiantil** y experiencias de aprendizaje activo a través de la participación.

## Competencias del Siglo XXI



Desarrollar **competencias clave** como pensamiento crítico, colaboración y resolución de problemas en los estudiantes.



## Investigación

## Exploración

## Interacción

## Desarrollo

## Crea

## Presenta

Los estudiantes **exploran temas relevantes** buscando información en diversas fuentes, lo que les permite conectar teoría y práctica a través de la investigación activa en contextos reales.

Durante esta etapa, los alumnos **experimentan con materiales** y herramientas, fomentando la curiosidad y la creatividad mientras interactúan con su entorno, y desarrollan habilidades prácticas esenciales.

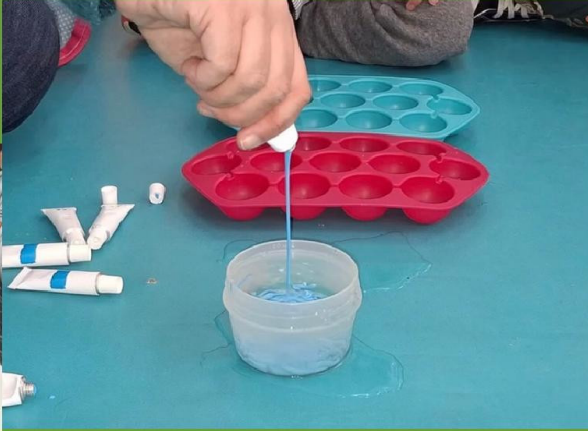
La colaboración es clave, los estudiantes **comparten ideas** y trabajan juntos, enriqueciendo su aprendizaje a través de discusiones, presentaciones y proyectos grupales que fomentan el trabajo en equipo.

El alumnado, una vez, trabajados los aprendizajes a adquirir, desarrollan tareas reales donde pone en práctica esos aprendizajes adquiridos.

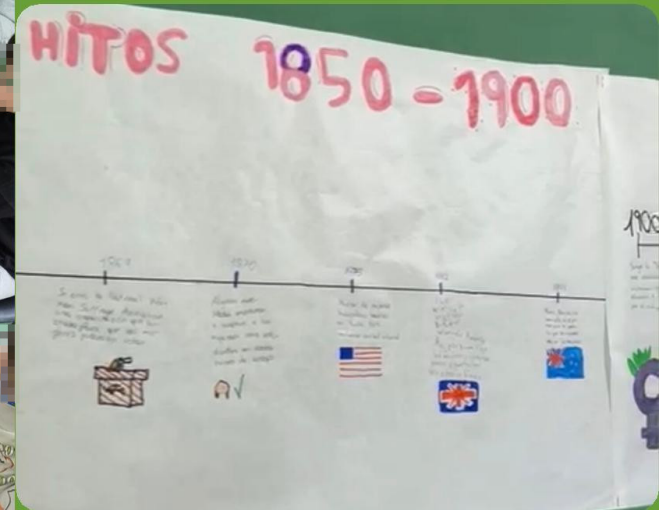
Finalmente, el alumnado **crea un producto y presenta** soluciones innovadoras, aplicando su aprendizaje de manera práctica, lo que les ayuda a consolidar habilidades y a comunicar sus resultados efectivamente.



# Proyectos en Acción: ACTIVIDADES GRUPALES



# Proyectos en Acción: ACTIVIDADES GRUPALES





¡Gracias!

