



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD “Rincón de lectura”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS

PROVINCIA: TOLEDO

CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Di no al plástico” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- A. Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- B. Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- C. Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

Rincón de Lectura:

El proyecto Rincón de Lectura tiene como finalidad dotar a la biblioteca del IES Juan de Padilla de un espacio de aprendizaje diferente para el alumnado; este espacio, que no se entiende ajeno a su contenedor principal, pretende trascender a la funcionalidad primigenia de la biblioteca como espacio de lectura y adscribirse a las nuevas experiencias que las bibliotecas están proporcionando a sus usuarios. En términos de la Biblioteca Nacional de España (2022) entender “la biblioteca como espacio proyectivo para el desarrollo de alfabetizaciones múltiples”, en definitiva que nuestro alumnado participe en cómo quiere que sea su biblioteca “como espacio social y de aprendizaje (párr. 2).”

Se plantea así la creación de este Rincón de Lectura tomando como escenario el planteado en este Proyecto de Innovación Educativa (PIE) “Di no al Plástico”; de este modo, el proyecto pretende construirse, principalmente, con materiales plásticos de reutilización. Esta materialización nos sirve para dar respuesta a uno de los objetivos del proyecto: concienciar al alumnado sobre la importancia de la reutilización de este tipo de materiales frente a la baja tasa de reciclaje de los mismos (según la Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), “únicamente un 9% de este material es reciclado con éxito” (párr. 1)).

En la **primera fase del proyecto**, el profesorado involucrado, entre los que se incluye la persona responsable de la biblioteca del centro, se reunió para acordar el espacio en el que, dentro de la biblioteca, se podría dar forma a este proyecto atendiendo a las intenciones que hemos manifestado con anterioridad: espacio de alfabetizaciones múltiples. Se toma en cuenta que la biblioteca de nuestro centro no es tan grande como para destinar un espacio privativo y diferenciado de la misma y que, además, la biblioteca acoge otros usos no propios de su

condición como son reuniones de equipos docentes y tutorías.

Con el espacio asignado, se comienza el proceso de definición del rincón de lectura dando paso a la fase de ideas, investigación, bocetos y maquetas, etc., con la que se concreta y define la intervención.

La maqueta realizada sobre el proyecto se presenta a Dirección y a la persona Responsable de la Biblioteca para proceder a la aprobación de la misma y con la aprobación concedida se comienza la fase de construcción.

Elección de materiales: con las ideas definidas, se intenta buscar materiales plásticos de nuestro entorno próximo para darles una segunda vida como elementos de construcción para nuestro rincón de lectura.

En la **segunda fase del proyecto**, el profesorado y el alumnado implicados se encargaron de desarrollar un proyecto de obra. En él se definieron los pasos para delimitar el espacio de lectura y se revisó el trabajo previo para ajustar materiales y mano de obra.

Varios grupos de alumnos de 4º de ESO colaboraron en esta fase, logrando ejecutar la obra planificada: se pintó la zona, se construyó una base de madera para el suelo y se instalaron en el techo las guías para la cortina-expositor y se colocaron puf para sentarse cómodamente.

Bibliografía:

- Biblioteca Nacional de España. (2022, 26 septiembre). *La biblioteca como espacio proyectivo para el desarrollo de alfabetizaciones múltiples*.
<https://www.bne.es/es/blog/biblioteconomia/biblioteca-como-espacio-proyectivo-para-desarrollo-alfabetizacion-es-multiples>
- OECD. (2022, 22 febrero). *Plastic pollution is growing relentlessly as waste management and recycling fall short*.
<https://www.oecd.org/en/about/news/press-releases/2022/02/plastic-pollution-is-growing-relentlessly-as-waste-management-and-recycling-fall-short.html>

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

4º ESO Grupos: A · B · C · D · E

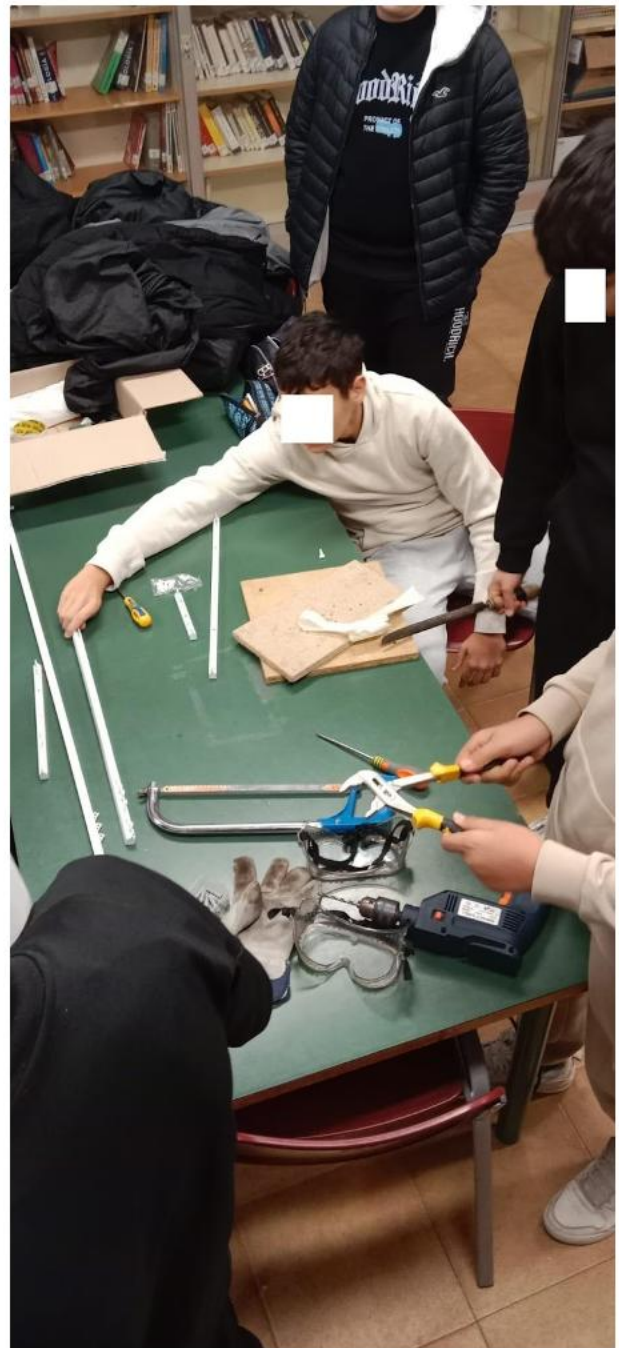
1º ESO Grupos: A · B · C · D · E · F

RECURSOS E IMÁGENES

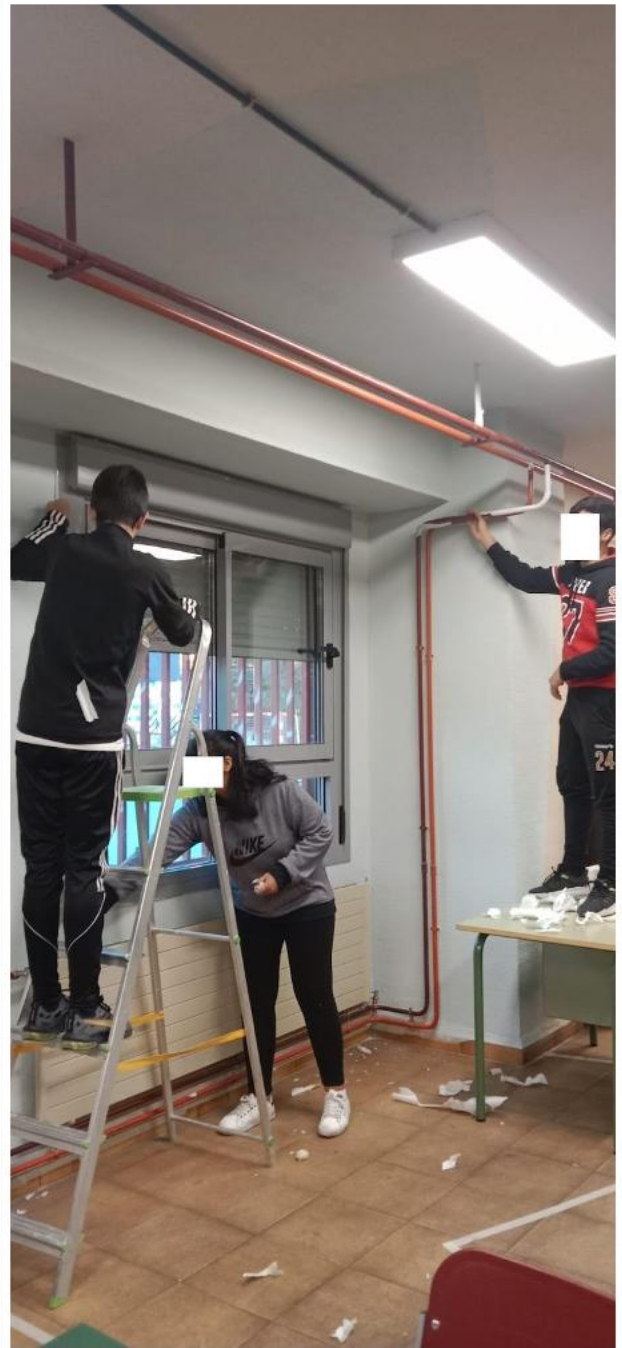


Imágenes de la maqueta:





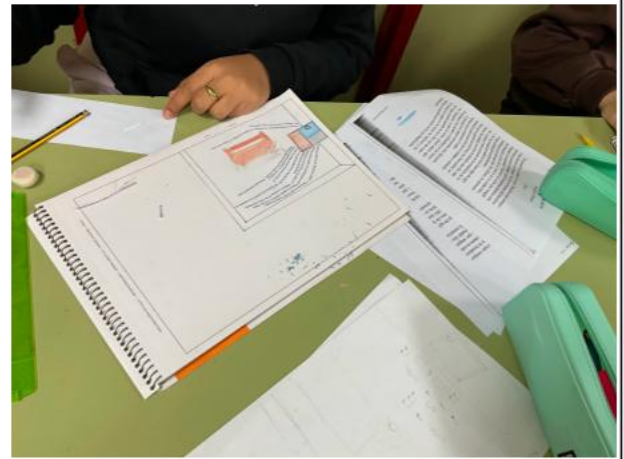
Imágenes del proceso de realización de proyecto y selección de herramientas

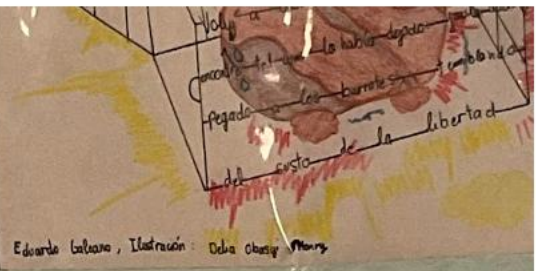


Imágenes del proceso de pintado de paredes



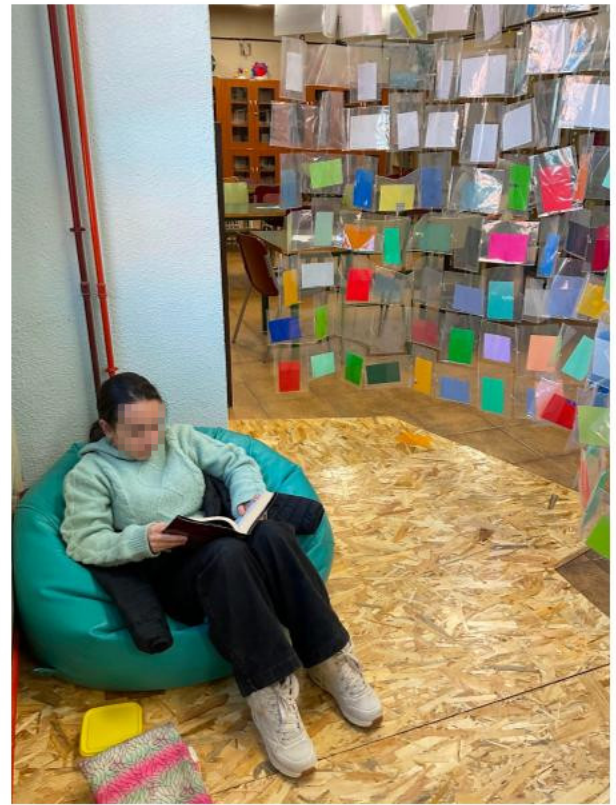
Imágenes de la colocación de rieles y del proceso de pintado de paredes





Eduardo Galano, Ilustración: Odelia Chacig, Morys





•

EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

El alumnado para el que ha sido proyectada la actividad:

- Tecnología de 4º de la ESO, será evaluado dentro de la unidad didáctica, de la programación de Tecnología 4º ESO, número ocho titulada: Desarrollo Sostenible. Se movilizarán conocimientos correspondientes con los siguientes saberes básicos: “Bloque 7: Tecnología sostenible. 4.TEC.B7.SB1. Sostenibilidad y accesibilidad en la selección de materiales y diseño de procesos, de productos y sistemas tecnológicos. 4.TEC.B7.SB2 Arquitectura bioclimática y sostenible. Ahorro energético en edificios.”. Los criterios que se evalúan en el desarrollo de este proyecto son: 4.TEC.CE6.CR1 y 4.TEC.CE6.CR2.
- Proyectos de Artes Plásticas y Visuales de 1º de la ESO, será evaluado dentro de la unidad didáctica, de la programación de PAPV 1º ESO, número cuatro titulada: Volúmen y Reciclaje. Se movilizan los siguientes saberes básicos: 1.PAPV.B1.SB1, 1.PAPV.B1.SB2, 1.PAPV.B1.SB3, 1.PAPV.B3.SB1, 4.PAPV.B3.SB3, 4.PAPV.B4.SB2, 4.PAPV.B4.SB3. 4.PAPV.B4.SB4. Y los siguientes criterios: 1.PAPV.CE1.CR2, 1.PAPV.CE1.CR3, 1.PAPV.CE3.CR1, 1.PAPV.CE3.CR2, 1.PAPV.CE3.CR3, 1.PAPV.CE4.CR1, 1.PAPV.CE4.CR2, 1.PAPV.CE5.CR1, 1.PAPV.CE5.CR2.

CONCLUSIONES

Este proyecto ha potenciado el trabajo interdepartamental y la cooperación del profesorado y su compromiso para llevarlo a cabo, el grupo de alumnado que ha llevado a cabo el proyecto adquiere estrategias de trabajo interdisciplinar entendiendo mejor que su formación responde a un perfil competencial único.

Además, este proyecto trabaja el desarrollo sostenible con base en tres de los ODS que Naciones Unidas estableció en el 2015: Educación de Calidad, Ciudades y Comunidades Sostenibles.

El resultado de este proyecto se convierte en un espacio de aprendizaje más dentro del centro.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

- Una de las principales dificultades a reseñar ha sido el tiempo, ajustar el proyecto al tercer trimestre nos ha llevado a tener que ser menos ambiciosos con la solución y trabajar para resolver el proyecto a mínimos.
- Cansancio del alumnado, el hecho de que el proyecto se haya visto interrumpido desde su presentación al comienzo de la elaboración por las vacaciones del segundo trimestre no ha ayudado a su elaboración en un trimestre en el que ya de forma habitual el alumnado muestra su cansancio y su carga mental por el curso. Se ha intentado motivar al alumnado trabajando en espacios diferentes a los habituales como es el taller tecnológico y el aula Althia.
- La segunda fase del proyecto presentó dificultades inherentes a cualquier proceso de obra, como la incertidumbre en el cumplimiento de los plazos, especialmente al haber sido ejecutada por alumnado. La finalización se retrasó tres sesiones respecto a lo planeado.
- Asimismo, el espacio disponible limitó el desarrollo de las actividades, obligando a solapar tareas dentro de una misma sesión, como el corte de rieles y la pintura. Considerando que el grupo de obra estaba compuesto por 27 alumnos, fue necesario gestionar cuidadosamente

tanto el espacio como las tareas para asegurar que en todo momento todos los participantes tuvieran una labor asignada.

RECURSOS

- Ordenadores con conexión a internet, tablets y otros dispositivos para la investigación del proyecto y la elaboración del material (maquetado de imágenes, textos o ilustraciones) para la maqueta.
- Software gráfico.
- Taller Tecnológico.
- Cartones, cartulinas, lápices de color y relatos cortos.
- Plásticos del entorno próximo reutilizados.
- Herramientas de dibujo, marcado, corte, pegado y fijación, etc.
- Tableros, pintura, barniz, cinta de carroceros, tacos, tornillos, guías para cortinas y ganchos.
- Herramientas de pintura: Cubeta, brochas y rodillos.
- Herramientas de taller: Sierra de calar, taladro y destornillador.

DOCENTES PARTICIPANTES:

Mónica Hernando Rosa
Mercedes Pérez García
María Concepción Polvorosa Peral
Jesús Velázquez-Gaztelu Quintana



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD

“Stop motion RRR”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS
PROVINCIA: TOLEDO
CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Fomentar la competencia digital y la alfabetización mediática del alumnado de 2º de ESO mediante la creación de contenidos audiovisuales en un entorno de aprendizaje activo STEAM. La actividad persigue:

- Desarrollar habilidades en edición de imagen, vídeo y sonido utilizando herramientas digitales.
- Integrar conocimientos de distintas áreas (digital, artística y ambiental) mediante un aprendizaje cruzado.
- Concienciar sobre la gestión de residuos y la importancia de reducir, reutilizar y reciclar, conectando el aprendizaje con la identidad y valores del centro.
- Potenciar la lectura crítica y la creatividad en la elaboración de narrativas visuales.

ACTUACIONES GENERALES

- Planificación y diseño:**
 - Elaboración de un guión y storyboard de la historia sobre residuos.
 - Selección de materiales reciclables.
- Producción audiovisual:**
 - Captura de imágenes cuadro por cuadro para animación stop-motion.
 - Grabación de efectos de sonido y locución para la narrativa del cortometraje.
- Edición y montaje:**
 - Uso de programas de edición de vídeo a partir de imágenes para editar imágenes, ajustar parámetros básicos (tamaño, calidad, color, brillo), integrar audio y efectos.
 - Revisión de coherencia narrativa y estética del proyecto.
- Difusión y evaluación:**
 - Presentación de los cortometrajes.
 - Evaluación del proceso y del producto final según criterios de edición de imagen, vídeo y audio, competencia digital y creatividad.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

El proyecto tiene como finalidad que el alumnado de 2º de ESO de la materia Desarrollo Digital desarrolle habilidades en la creación de contenidos digitales, fomentando al mismo tiempo la conciencia ambiental. Se parte del escenario definido por el PIE *"Di no al plástico"*, promoviendo la reutilización de materiales para crear personajes y escenarios de la animación.

El profesorado responsable planifica las fases del proyecto junto con el alumnado: guion, storyboard, selección de materiales, captura de imágenes y grabación de sonido. Una vez definidos los recursos y aprobada la planificación, el alumnado comienza la producción: fotografían los objetos paso a paso para la animación, generan efectos de sonido y locución, y luego editan el material en programas de edición de vídeo a partir de imágenes, ajustando

parámetros básicos.

El producto final es un **cortometraje que refleja el mensaje *Reduce, Recicla, Reutiliza***, y que se comparte en el aula o en medios digitales del centro, fomentando el aprendizaje-servicio y la motivación por aprender mediante la práctica (*learning by doing*).

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

2º ESO GRUPOS C· D· E

RECURSOS E IMÁGENES

PROCESO GRABACIÓN STOPMOTION 2º ESO E



EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Esta actividad se enmarca en la unidad didáctica 4 y 5 de la materia Desarrollo Digital de 2º de ESO: Edición de imagen y vídeo. DESDI.CE3 Utilizar, con destreza y solvencia, el entorno personal digital de aprendizaje, seleccionando y configurando las herramientas informáticas más adecuadas, en función de las tareas y necesidades de aprendizaje, para crear contenidos digitales y compartirlos. Que se evalúa a través del criterio DESDI.CE3.CR2 Utilizar herramientas que permitan la edición de imágenes, retocando sus parámetros básicos para ajustar su tamaño, calidad y otros defectos. y con la que los alumnos adquieren el siguiente saber básico DESDI.B3.SB3 Programas de edición de imagen, sonido y vídeo.

CONCLUSIONES

Este proyecto potencia la cooperación del profesorado y el alumnado, fomentando un trabajo interdisciplinar y competencias digitales avanzadas. Además, refuerza la conciencia ambiental del alumnado, alineándose con los ODS de Educación de Calidad y Ciudades y Comunidades Sostenibles. El resultado es un producto tangible que se convierte en un recurso educativo más dentro del centro, integrando creatividad, tecnología y valores sostenibles.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

Coordinación del alumnado en grupos grandes

En un proyecto colaborativo como este, la diversidad de ritmos y estilos de trabajo puede generar conflictos o retrasos. Algunos alumnos pueden no asumir responsabilidad en su rol o duplicar tareas sin coordinación. Para solucionarlo, se recomienda dividir el proyecto en microtareas con responsables claros, estableciendo roles como fotógrafo, editor, diseñador de escenarios o responsable de sonido. Además, es útil fijar entregables parciales y revisiones periódicas, y fomentar la motivación mediante dinámicas de gamificación, como puntos por tareas completadas o logros de equipo, asegurando que todos se impliquen activamente.

Limitaciones técnicas y de herramientas

El alumnado puede presentar distintos niveles de destreza con programas de edición de vídeo y edición de imágenes, además de disponer de dispositivos con capacidades variables. Esto puede afectar la calidad de las animaciones o ralentizar el proceso. La solución consiste en ofrecer una sesión introductoria práctica sobre el uso de los programas de edición de vídeo a partir de imágenes, explicando lo esencial: importación de imágenes, secuenciación de fotogramas, ajustes básicos de color, brillo y tamaño, así como integración de audio. También conviene organizar espacios con buena iluminación y fondos neutros para las grabaciones, asegurando condiciones homogéneas de captura.

Tiempo insuficiente para completar el proyecto

La animación stop-motion es una técnica que requiere paciencia y tiempo para capturar cada fotograma y revisar la secuencia, por lo que puede ser difícil finalizar el proyecto dentro del horario escolar. Para contrarrestar esto, se recomienda limitar la duración del cortometraje final a 1-2 minutos, lo que mantiene la viabilidad del trabajo. Asimismo, el proyecto debe planificarse por fases semanales con objetivos claros y permitir que varios grupos trabajen simultáneamente en diferentes escenas, optimizando el uso del tiempo y asegurando que todas las etapas del proceso se cumplan.

Calidad de la edición y coherencia narrativa

La edición puede presentar problemas de continuidad visual, desincronización del sonido o incoherencias en la narrativa, afectando la comprensión y el impacto del cortometraje. Una solución efectiva es realizar revisiones periódicas durante el proceso, con participación del profesor/a y revisión entre pares, para ajustar secuencias y corregir errores. También es recomendable que los grupos utilicen un storyboard detallado como guía y sigan pautas de edición básica para imágenes y sonido, de forma que la narrativa sea clara, fluida y coherente, sin depender únicamente de la creatividad sin control.

RECURSOS

- Soporte para cámara de fotos
- Pulsadores bluetooth
- Material reciclado (cartulinas, goma eva, envases, vasos, etc)
- Juguetes
- Cámara de fotos

DOCENTES PARTICIPANTES:

- Jesús Velázquez-Gaztelu Quintana



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD

“Cartelera terrorífica”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS
PROVINCIA: TOLEDO
CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Di no al plástico” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- A. Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- B. Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- C. Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

CARTELERAS TERRORÍFICAS

La actividad consta de dos partes:

- **Presentación terrorífica**

Elección de un personaje relacionado con la muerte y el inframundo. Deben hacer una presentación del personaje y contar un mito en el que haya participado (Hades, can cerbero, caronte....). También lo pueden hacer de alguna criatura mitológica que cause pavor o terror: las harpias, las parcas, la hidra... La presentación debe ser como si se tratara de una **cartelera de una película de terror**. El formato digital a gusto del alumno.

- **Exposición y puesta en escena:**

Ahora en clase y de forma individual, deberán exponer el mito a sus compañeros caracterizándose como el personaje trabajado o con un guiño al personaje.

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

4º ESO

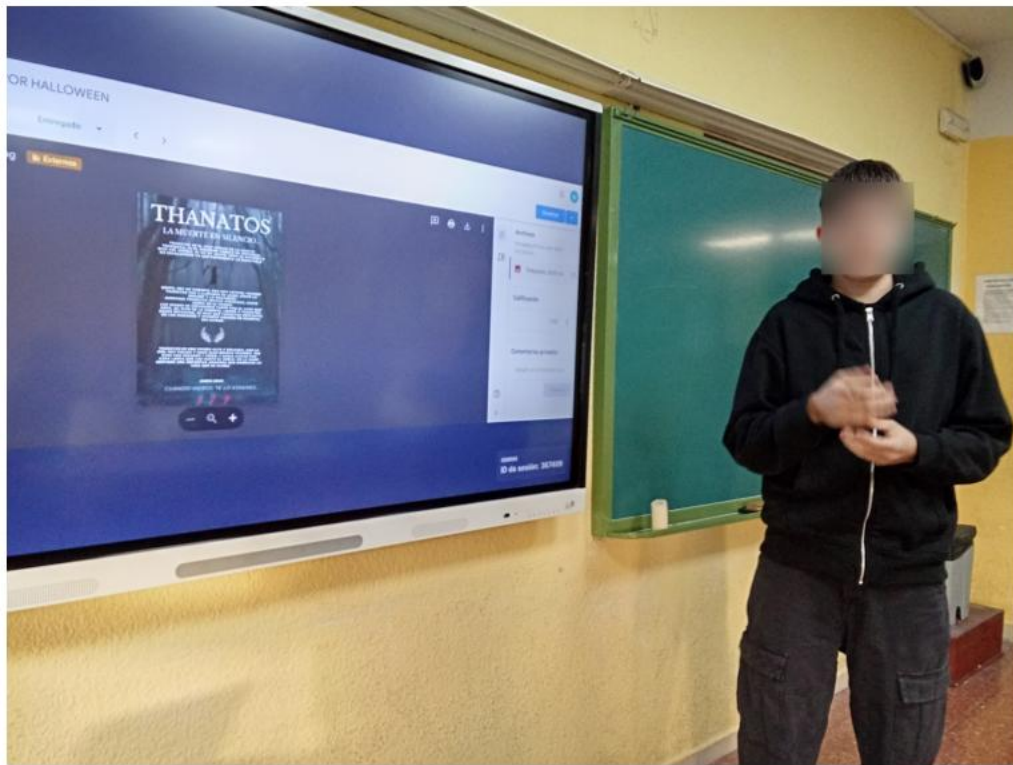
RECURSOS E IMÁGENES

- Classroom, conexión estable a internet y dispositivos individuales con conexión de los alumnos (tablets y ordenadores).

The screenshot shows a Google Classroom interface. The top navigation bar includes 'Inicio', 'Calendar', 'Clases impartidas', 'Para revisar', and 'REC. PENDIENTES. CCLÁSIC...'. The main content area displays a submission page for 'PRESENTACIONES TERRORÍFICAS POR HALLOWEEN'. The page shows 34 'Entregadas' (Submitted) and 2 'Asignadas' (Assigned). A table lists the submitted work:

Entregado	Nombre	Puntuación
☐	Aarón Carmona Pulido "Gracias"	100
☐	Adrián Veiga Santos	100
☐	Adriana Pérez Puebla	100

Below the table, there are two preview cards for the submitted work: 'Caronte.png' and 'Infografía Cronologi...'. The bottom of the screen shows a Windows taskbar with various application icons and a system clock indicating 19:28 on 11/02/2026.









EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Se trata de que el alumno valore la pervivencia del legado inmaterial (mitología clásica, rituales y celebraciones, etc.) de la cultura y la civilización latinas.

CONCLUSIONES

La actividad permite que el alumno, mediante el estudio y la comparación de la mitología, el arte, la vida cotidiana de griegos y romanos, el léxico, la religión y la literatura clásica, tome conciencia de la pervivencia de Grecia y Roma en nuestro mundo. Todo este conjunto de apartados deberá llevar a la formación de un alumnado concienciado de sus orígenes y del hecho de ser heredero de una cultura ancestral cuyas hondas raíces se encuentran en el mundo antiguo.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

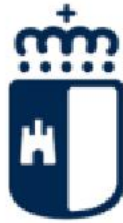
- No ha habido ninguna



RECURSOS

DOCENTES PARTICIPANTES:

- Maria Carmen Gijón-Bonales Castillo



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD

“ILUMINA UNA PARTITURA Y CREA TU PROPIO CODEX”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS
PROVINCIA: TOLEDO
CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Di no al plástico” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- A. Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- B. Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- C. Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD. Se trata de explicar de forma detallada una de las ACCIONES O PROYECTOS interesantes desarrolladas en su proyecto de innovación.

Tema 1

“ La Música en la Edad Media”

Actividad: “ Iluminar una partitura” Creación de codex

- 1) Entrega de un din A3 con un fragmento de canto gregoriano en un tetragrama.
- 2) Cada alumno/a en casa trata con café la partitura y crea su propio pergamino
- 3) Durante 4 sesiones trabajan como escribas y decoran su pergamino.
- 4) Proceso: Tras tratar pergamino y diseñar boceto pasan boceto a la miniatura del pergamino a lápiz ocupando todo el cuadro. Nombre curso separado se va trabajando.
- 5) Dibujo aceptado, colorea, el borde en negro se decora (frutas, flores,...)
- 6) La portada (otro din 3) Y contraportada nombres de los participantes busco .

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

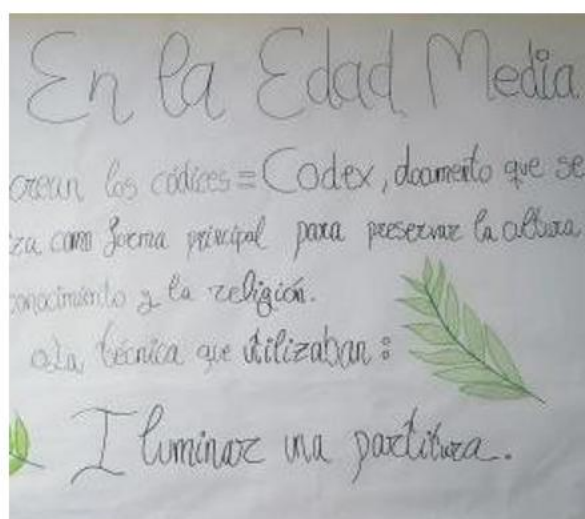
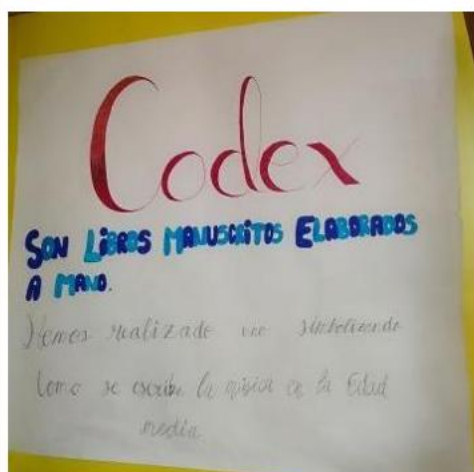
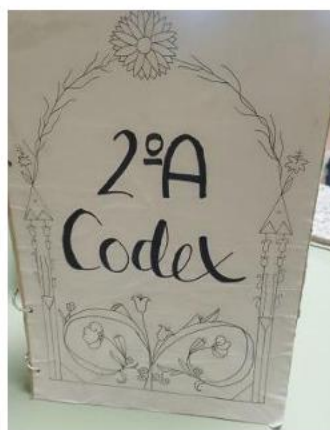
2ºESO MÚSICA

RECURSOS E IMÁGENES

PROCESO CREACIÓN DEL PERGAMINO Y DECORACIÓN



EXPOSICIÓN



EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)**COMPETENCIAS FOMENTADAS DENTRO LA MATERIA DE MÚSICA**

- **MUS.CE1** Analizar obras de diferentes épocas y culturas, identificando sus principales rasgos estilísticos y estableciendo relaciones con su contexto, para valorar el patrimonio musical y dancístico como fuente de disfrute y enriquecimiento personal.
- **MUS.CE4** Crear propuestas artístico-musicales, de forma individual o grupal, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN UTILIZADOS EN LA EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- **MUS.CE1.CR1** Identificar los principales rasgos estilísticos de obras musicales y dancísticas de diferentes épocas y culturas, evidenciando una actitud de apertura, interés y respeto en la escucha o el visionado de estas.
- **MUS.CE1.CR4** Desarrollar estrategias de búsqueda y selección de información sobre la música de diferentes épocas y culturas, utilizando fuentes fiables analógicas o digitales que respeten los derechos de autoría.
- **MUS.CE4.CR1** Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, empleando medios musicales y dancísticos, así como herramientas analógicas y digitales.
- **MUS.CE4.CR2** Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico musicales colaborativas, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo y descubriendo oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.

CONCLUSIONES

La creación de un Codex ha supuesto entender el desarrollo de la escritura musical a lo largo de la historia. Entender que no se detallaba el ritmo, que su producción estaba ligada a centros de poder (catedrales, monasterios, cortes reales, entre otros), que la música se utilizaba como una herramienta didáctica para difundir mensajes religiosos y enseñar moralidad.

Al trabajar de manera individual la "Iluminación de una partitura" ha supuesto una experiencia única, divertida y creativa de explorar la Historia de Música.

Al trabajar en equipo, han aprendido a investigar a expresar su propia visión de la historia, así como la importancia de conservar los manuscritos para un estudio posterior.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

DIFICULTADES

- La rotura del pergamino durante el proceso al aplicar demasiado café, supone la repetición de todo el proceso.
- La implicación por parte de los alumnos/as , si en un grupo sólo trabajan unos pocos es complicado sacar adelante el proyecto y la actividad se retrasa.
- El tiempo empleado, finalmente la actividad se alarga más de lo esperado en el número de sesiones.
- Al llevar el trabajo a casa para terminarlo no aseguras la realización por parte del alumno/a.

SOLUCIONES

- Dar la oportunidad de terminar el trabajo en casa para acortar el proceso y no perder más sesiones en clase, vigilando que el proceso sea realizado por el alumno/a a través de la toma de fotos del proceso.

RECURSOS

- 1) Papel (din a3) con partitura impresa
- 2) Tablet (imágenes del mundo medieval como inspiración de su boceto)
- 3) Boceto diseñado previamente en su cuaderno con un motivo medieval. Café , esponja o papel de cocina
- 4) Rotulador fino rojo y negro.Negro (neumas y texto en latín) rojo (tetragrama)
- 5) Rotuladores de otros colores: opcional
- 6) Plataforma digital de gestión classroom

DOCENTES PARTICIPANTES:

- Silvia Guerra Andrade
- M^a Carmen Gómez Cerezo



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS
PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD

“Calendario cultural en el mundo anglosajón”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS
PROVINCIA: TOLEDO
CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Di no al plástico” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

FICHA DE EXPERIENCIA 4º ESO Inglés.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

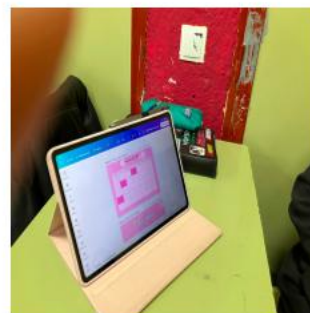
Calendario cultural de festividades en el mundo anglosajón

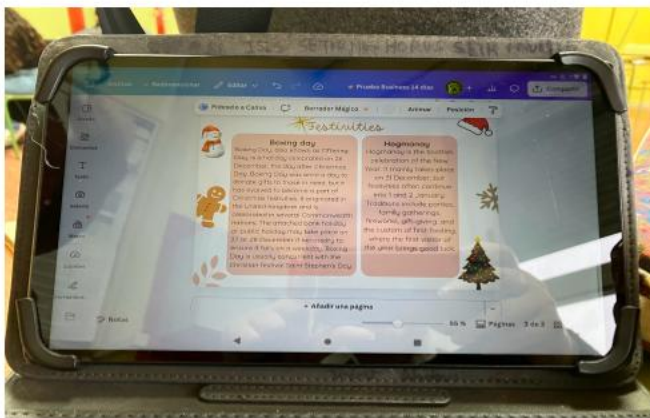
CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

4º ESO

RECURSOS E IMÁGENES

Recursos:
Cuaderno de clase
y tablet
Creatividad del
alumno
Trabajo en parejas





EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Criterios de evaluación:

Mediante esta actividad se pretende evaluar que el alumno sea capaz de:

A) Investigar y seleccionar información relevante sobre las distintas festividades a lo largo de un año en países de habla inglesa:

- 1.- Los alumnos eligen el mes con el que quieren trabajar e investigar qué días especiales hay y que se celebra en cada uno de ellos.
- 2.- Utilizan internet para buscar la información de las fechas señaladas y las fotos que corresponden a dichas festividades. En ellas se incluyen el nombre de la celebración, el lugar (ciudad y país), que hace la gente dicho día y porque lo hacen reflejando las costumbres y tradiciones de ese día.
- 3.- Reunen toda la información y fotos para realizarlo en canva y finalmente lo presentan al resto de la clase.

B) Comprender y utilizar correctamente la voz pasiva para explicar las diferentes celebraciones.

C) Desarrollar la competencia digital mediante el uso de herramientas TIC en este caso Canva para crear una presentación visualmente clara y adecuada al contenido.

D) Mejorar la expresión escrita en lengua inglesa tanto gramaticalmente como en vocabulario.

Sesiones del proyecto: 4 sesiones.

Instrumentos de evaluaciones:

- Exposición oral del alumno evaluada mediante rúbrica.
- Observación directa del esfuerzo y capacidad de trabajo en equipo mediante rúbrica.
- Valoración del producto final y los saberes desarrollados.

CONCLUSIONES

Mediante esta dinámica en parejas se favorece la convivencia y trabajar de forma autónoma y responsable en la elaboración de un proyecto respetando las indicaciones y los plazos establecidos. La actitud y reflexión del grupo ante este proyecto ha sido buena y las ideas aportadas han sido creativas e innovadoras, cumpliendo con el reto establecido.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

☐ Ha sido un proyecto sin dificultades.

DOCENTES PARTICIPANTES:

- M^a Olga López Selas

TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

Tertulias literarias/dialógicas dirigidas por alumnos. Se propone a un alumno que dirija una tertulia sobre un libro o sobre un género literario que sea de su preferencia. En este caso, varias alumnas acuerdan preparar una tertulia sobre el género fantástico juvenil actual. Durante varios recreos, nos reunimos en la Biblioteca del Centro para preparar la actividad. Elaboramos una guía con los libros que se recomendarán, así como establecemos qué aspectos del género se tratarán en la misma. Tras acordar esto anterior, se procede a fijar una fecha para realizar la tertulia. En esta participan alumnos del instituto que tienen interés por el género. Todos atienden a los temas tratados por las alumnas ponentes e intervienen para preguntar dudas o mostrar su opinión acerca de las diversas novelas que se mencionan en este encuentro lector.

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

Principalmente alumnos de ESO.

RECURSOS E IMÁGENES

Biblioteca del centro.

Libros de literatura fantástica de la Biblioteca del centro y proporcionados por las alumnas ponentes.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



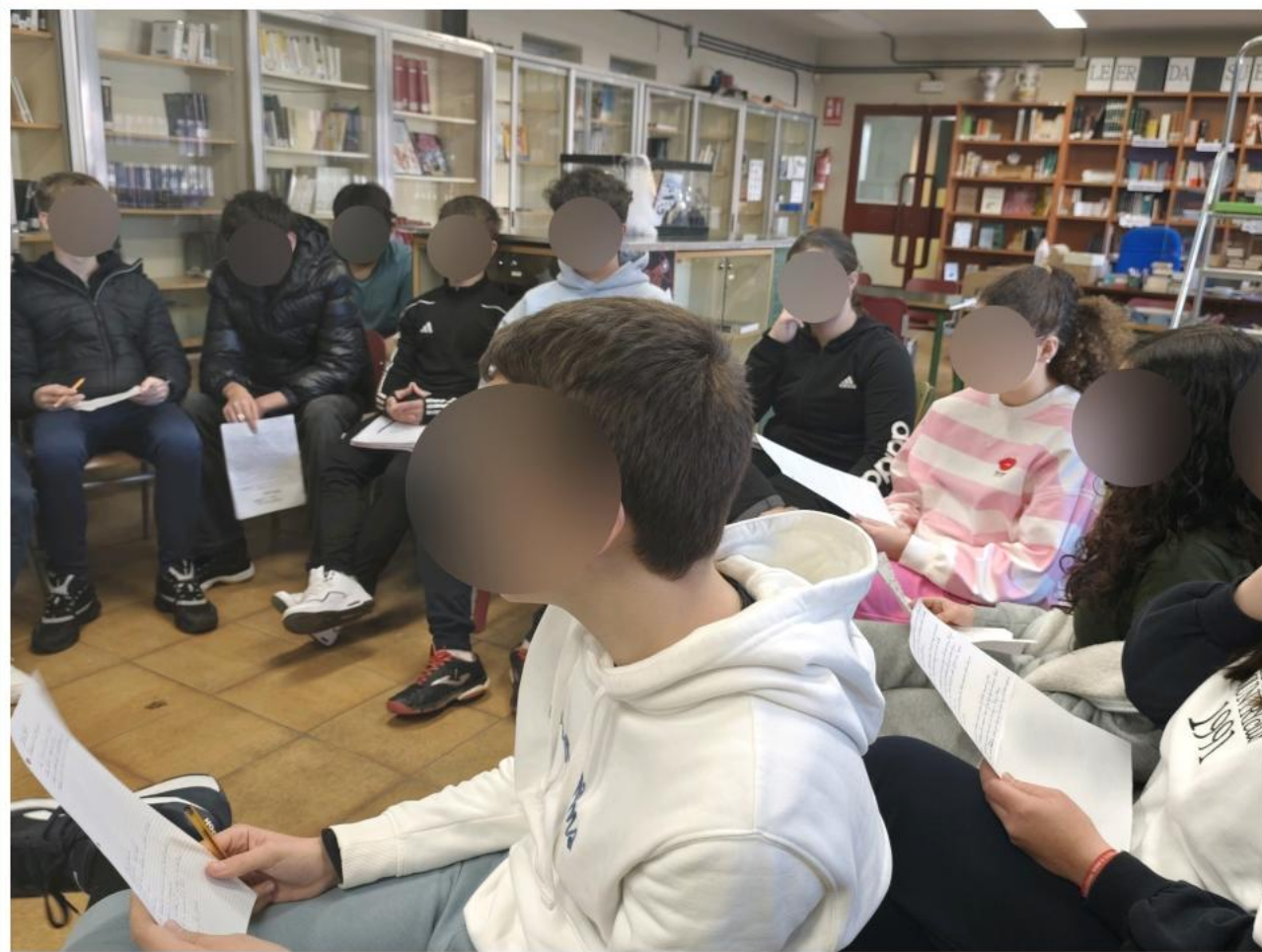
TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



TERTULIAS LITERARIAS/DIALÓGICAS DIRIGIDAS POR ALUMNOS

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.



EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Es una actividad en el recreo, no es evaluable.

CONCLUSIONES

Se establece un diálogo entre iguales sobre literatura que ellos conocen, comparten gustos lectores, hacen reflexiones más profundas sobre lo que leen e intercambian ideas que enriquecen la comprensión de obras más allá de la lectura individual.



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS

PROVINCIA: TOLEDO

CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- A. Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- B. Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- C. Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

FICHA DE EXPERIENCIA 1º ESO: NOS HACEMOS BIBLIOTECARIOS.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

Nos hacemos bibliotecarios.

Esta actividad va dirigida a alumnos de 1º ESO. Entre los **objetivos** destacamos los siguientes:

- a) Dar a conocer a los alumnos que se incorporan al centro el funcionamiento de la biblioteca, las normas de uso, los mecanismos de gestión y ordenación de ejemplares, la CDU.
- b) Enriquecer el léxico de los alumnos con vocabulario propio del ámbito bibliográfico: partes del libro: ejemplar, catálogo bibliográfica, tejuelo, signatura.
- c) Hacer partícipes a los alumnos de las tareas que conlleva la gestión de la biblioteca.
- d) Fomentar el uso de la biblioteca como espacio de lectura, centro de recursos y conocimiento.

Para llevar a cabo la actividad hemos utilizado la metodología “Learning by doing” creando tejuelos para libros. Esta actividad la dividimos en varias fases a lo largo de una sesión:

1. Detección de conocimientos previos: se les pregunta si conocen alguna biblioteca, cómo se ordenan los libros, para qué se va a una biblioteca....
2. Manipulación: por grupos se les dan una serie de libros de temas diversos y una ficha con la CDU, deben comprobar a qué materia corresponde cada ejemplar. Después poco a poco y con pistas tienen que averiguar qué significa cada una de las partes de la signatura que aparece en el tejuelo.

3. Por equipos se les proporcionan cuatro ejemplares de materia y géneros diversos que no están catalogados. Ahora los alumnos deben poner en práctica lo aprendido y crear tejuelos para los ejemplares.

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

1º eso

RECURSOS E IMÁGENES

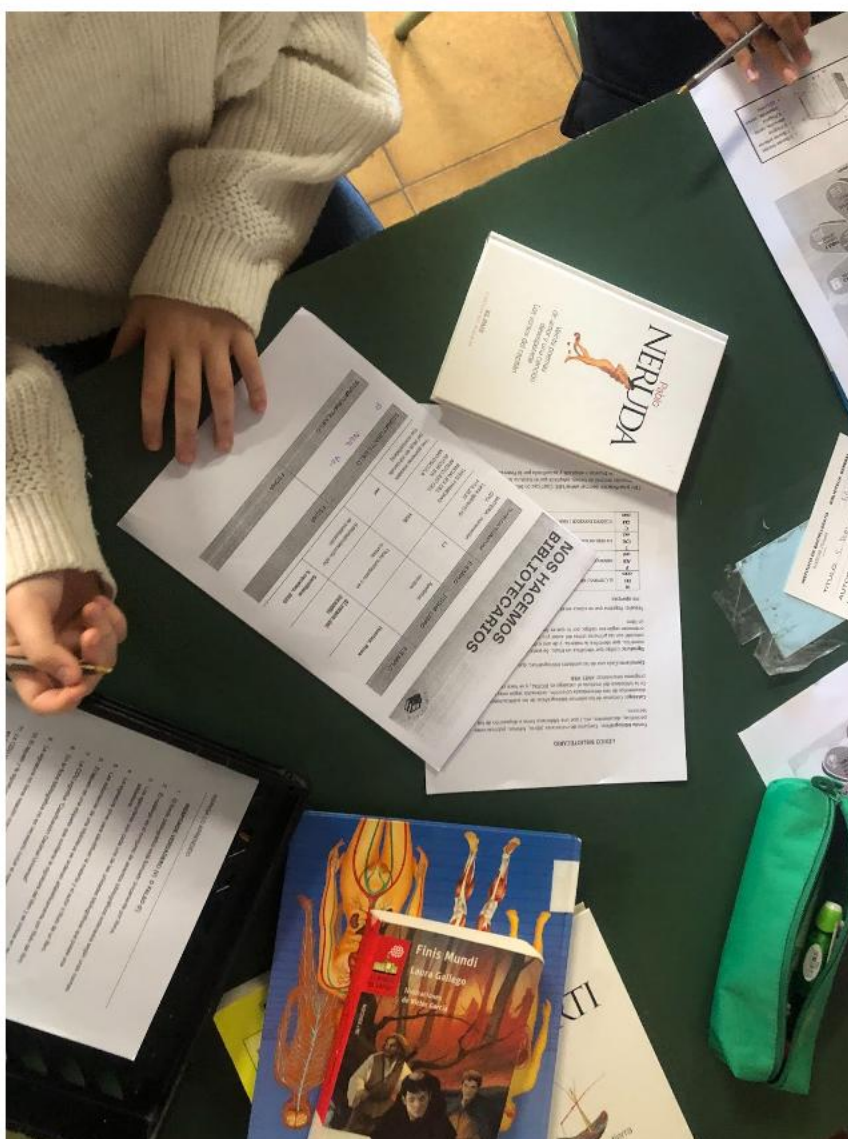
Recursos:

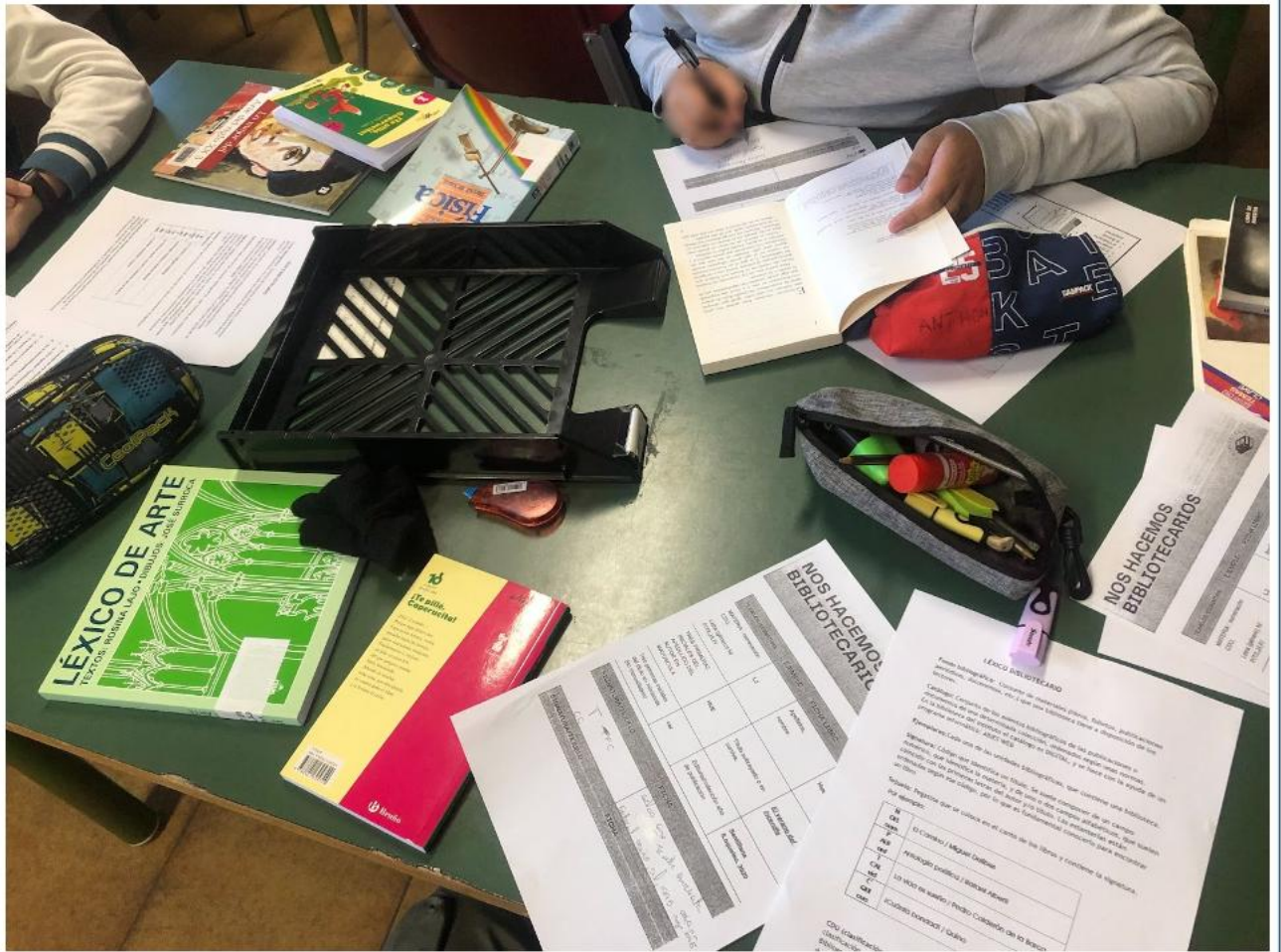
Biblioteca.

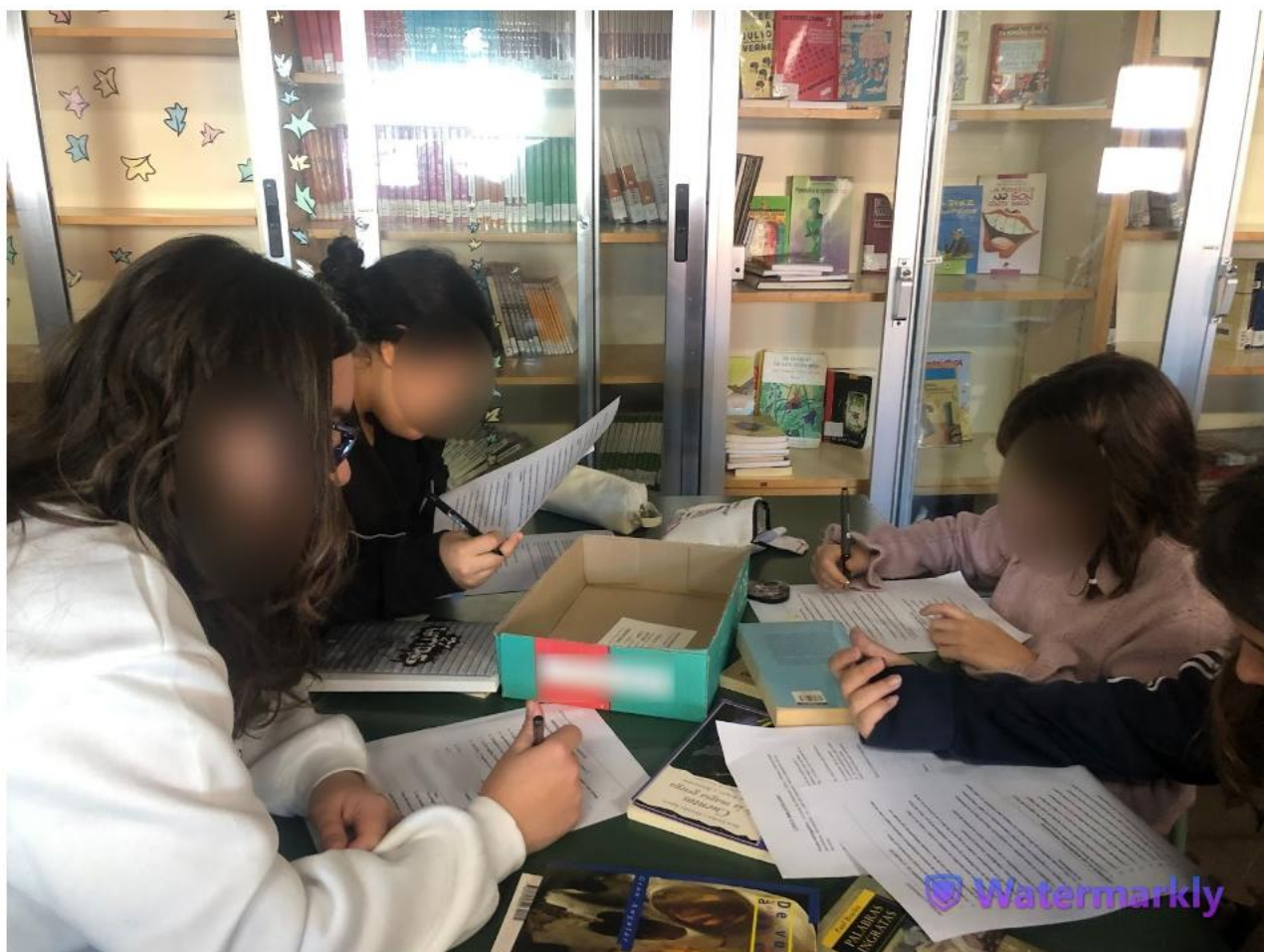
Libros con tejuelo y sin tejuelo de materias y géneros diversos.

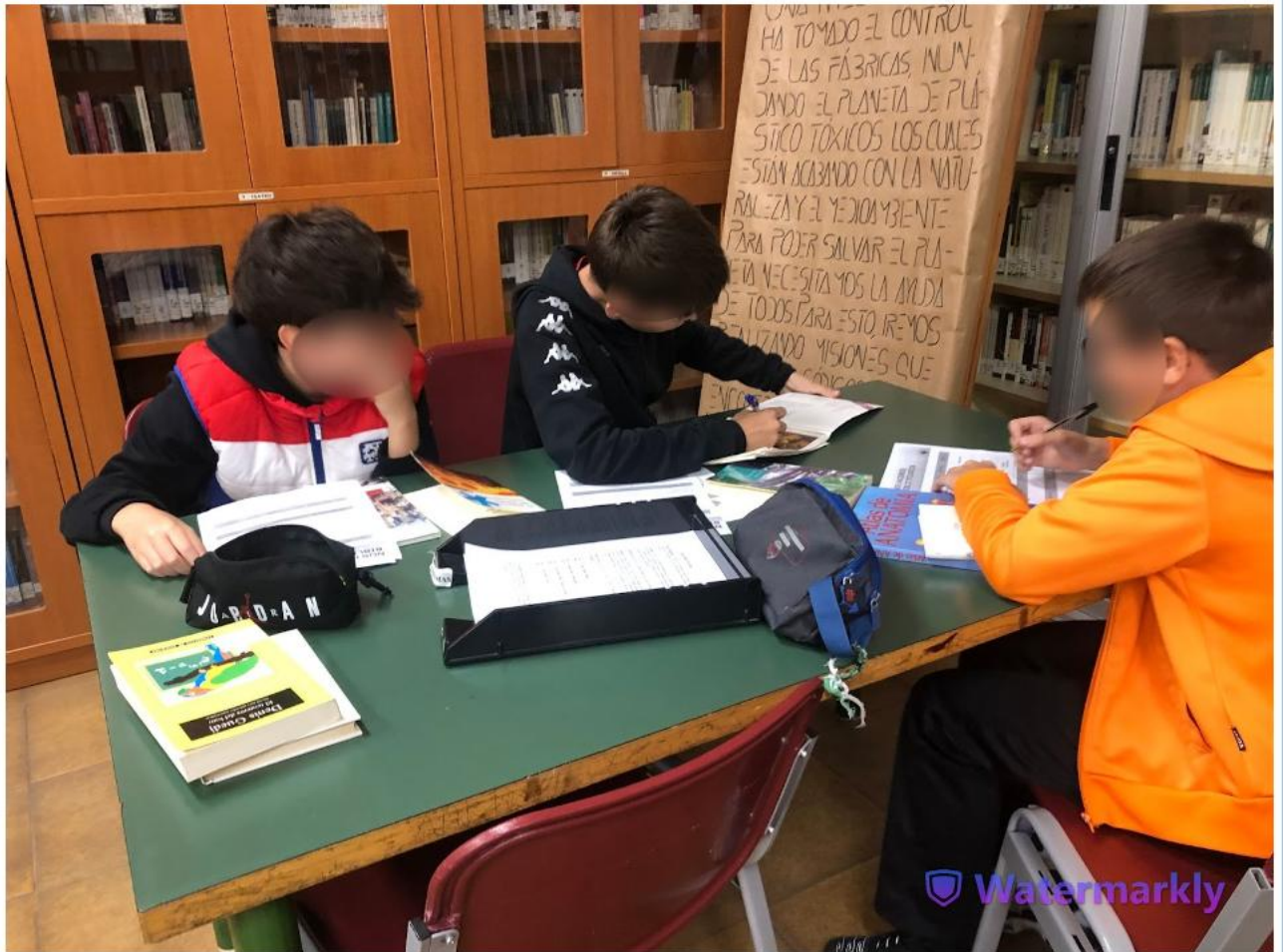
FICHA CON CDU

PEGATINAS PARA LOS TEJUELOS









EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Esta actividad se evaluará a final de curso con un formulario sobre el uso de la biblioteca y se integrará en la memoria del Plan de lectura.

CONCLUSIONES

Mediante esta dinámica grupal se favorece el uso de los recursos que ofrece la biblioteca, despierta el interés por investigar y descubrir y contribuye a que los alumnos participen en la gestión y funcionamiento de la biblioteca.

DOCENTES PARTICIPANTES:

Mónica Hernando Rosa

1º ESO. Lengua Castellana y literatura.



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS

PROVINCIA: TOLEDO

CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Aprender investigando” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- A. Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- B. Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- C. Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD. Se trata de explicar de forma detallada una de las ACCIONES O PROYECTOS interesantes desarrolladas en su proyecto de innovación.

Denominación del proyecto / actividad
 “Carnaval Químico: Desfile de la Tabla Periódica”

Descripción de la acción o proyecto
 Esta acción forma parte de un proyecto de innovación educativa cuyo objetivo es acercar el aprendizaje de la química al alumnado de forma lúdica, creativa y significativa. A través de un desfile de carnaval temático, los estudiantes representan distintos elementos de la tabla periódica mediante disfraces, escenografías y pequeñas presentaciones.
 El proyecto busca fomentar la comprensión de las propiedades de los elementos químicos, al mismo tiempo que desarrolla competencias como el trabajo en equipo, la creatividad, la expresión oral y artística, y la motivación por el aprendizaje.

Desarrollo de la actividad
 La actividad se organiza en varias fases:
 1. Asignación de elementos
 Cada grupo de alumnos recibe uno o varios elementos de la tabla periódica. Se prioriza que haya variedad (metales, no metales, gases nobles, etc.).
 2. Investigación
 El alumnado investiga las características principales de su elemento: símbolo, número atómico, propiedades, usos cotidianos y curiosidades.
 3. Diseño del disfraz y puesta en escena

Cada grupo diseña un disfraz representativo del elemento (por ejemplo, colores, símbolos, aplicaciones reales) y prepara una breve presentación o coreografía para el desfile.

4. Preparación del desfile

Se organiza el recorrido, el orden de participación y la ambientación musical. Cada grupo ensaya su intervención.

5. Celebración del desfile

Durante el carnaval escolar, los alumnos desfilan presentando su elemento. Pueden incluir carteles, música o pequeñas dramatizaciones.

Objetivos de la actividad

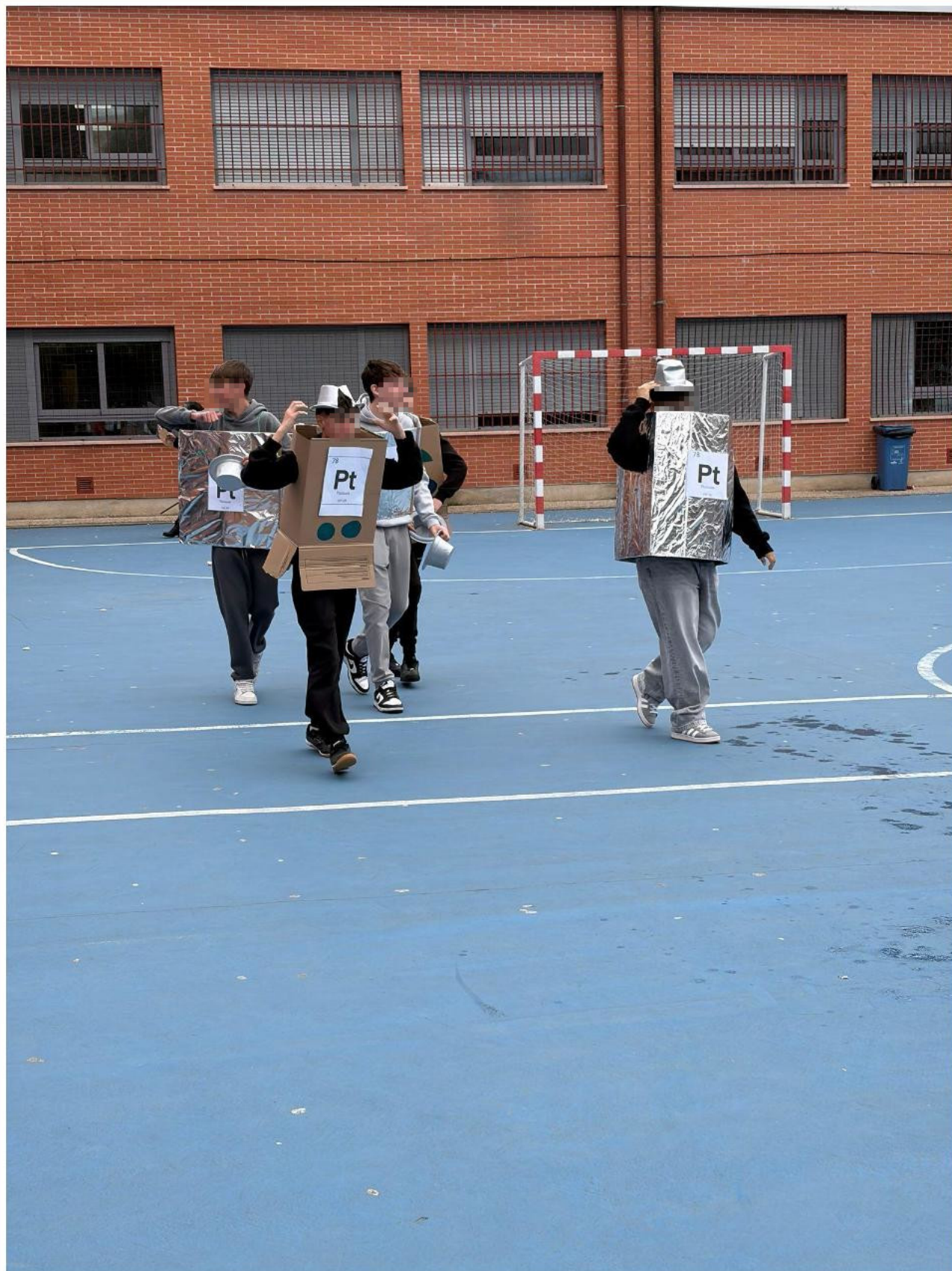
- Comprender y recordar los elementos de la tabla periódica y sus propiedades.
- Relacionar la química con la vida cotidiana.
- Fomentar la creatividad y la expresión artística.
- Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo.
- Incrementar la motivación hacia el aprendizaje de las ciencias.

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

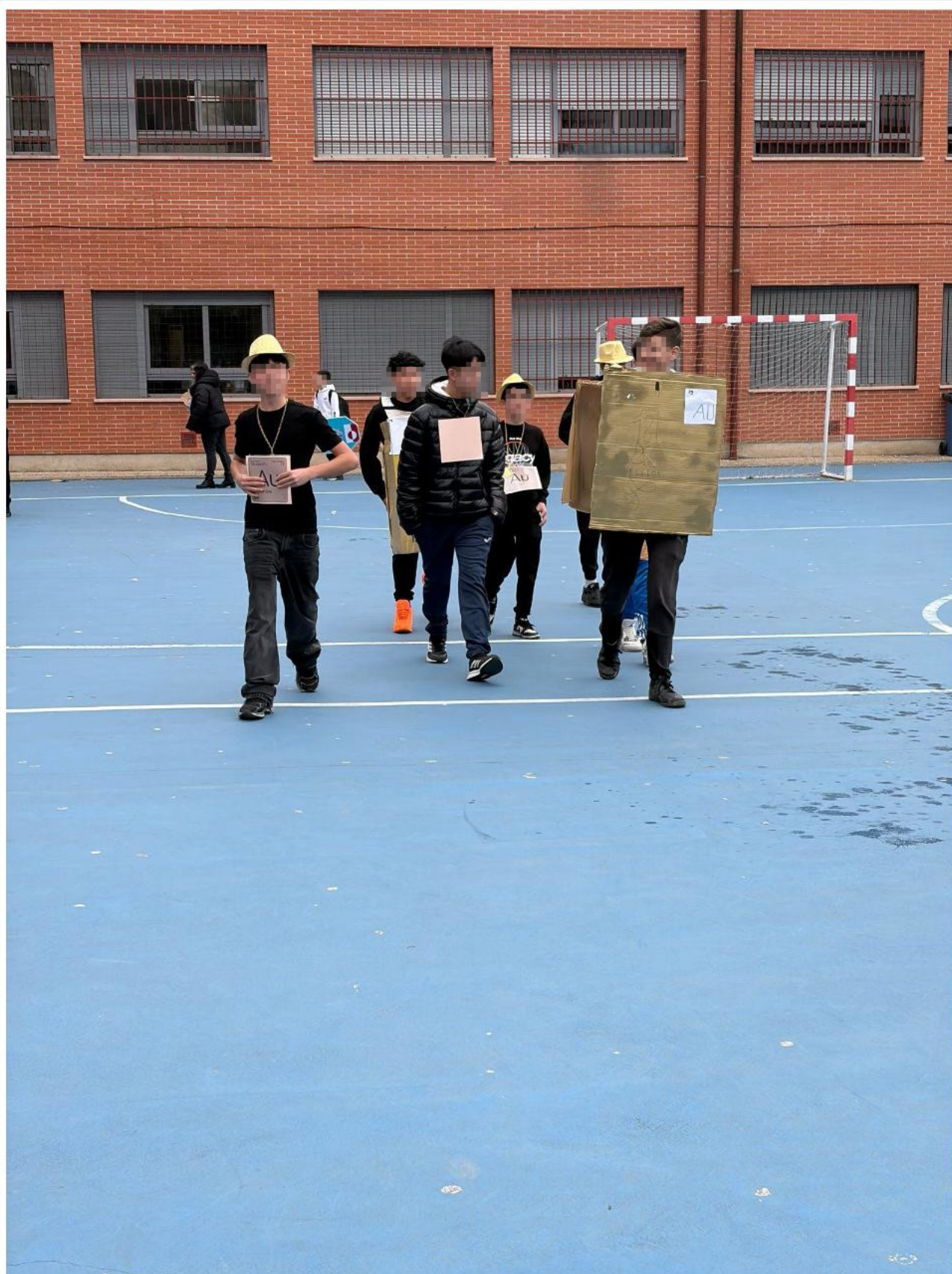
2º ESO 3º Diversificación 4º Diversificación

RECURSOS E IMÁGENES













EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Resultados y evaluación

La evaluación se realiza mediante:

- Observación del trabajo en equipo.
- Creatividad y adecuación del disfraz al elemento.

- Claridad en la presentación de la información.
- Participación activa en el desfile.

Como resultado, se observa un aumento significativo en la motivación del alumnado y una mejor comprensión de los contenidos, al aprender de forma experiencial y divertida.

CONCLUSIONES

Conclusiones

El desarrollo del proyecto **“Carnaval Químico: Desfile de la Tabla Periódica”** ha demostrado ser una estrategia eficaz para fomentar un aprendizaje significativo y motivador en el alumnado. A través de una actividad lúdica y participativa, los estudiantes no solo han adquirido conocimientos sobre los elementos químicos, sino que también han desarrollado habilidades sociales, creativas y comunicativas.

La implicación del alumnado ha sido alta durante todo el proceso, destacando especialmente el trabajo en equipo y la responsabilidad compartida en la elaboración de disfraces y presentaciones. Además, se ha observado una mejora en la comprensión de conceptos que, en un enfoque tradicional, pueden resultar abstractos o difíciles.

Por otro lado, la actividad ha favorecido la integración de distintas áreas (ciencia, arte y expresión corporal), contribuyendo a un aprendizaje más global e interdisciplinar.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

- No han surgido.

RECURSOS

Tabla Periódica

DOCENTES PARTICIPANTES:

- Alejandro Jesús Godoy Ascanio
- Noemi Campillo
- Alba María Neira Verona
- Santiago Pérez Salvador
- María Belén Domingo Castillo
- María Teresa Rodríguez Álvarez



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD

“La importancia de las Matemáticas”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS
PROVINCIA: TOLEDO
CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Aprender investigando” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- A. Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- B. Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- C. Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una seña de identidad del centro.

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD.

Importancia de las matemáticas:

Se propondrá una actividad en la que el alumnado deberá realizar una búsqueda de noticias relacionadas con la asignatura de matemáticas para comprender su importancia en la sociedad. Además deberá responder a un breve cuestionario que incluye las siguientes preguntas:

- Pon el link de la noticia encontrada.
- Haz un resumen de la noticia.
- Si en la noticia aparece algún problema indica cuál es y una posible solución.
- ¿Crees que es posible un mundo sin matemáticas? Si es así descríbelo y si es que no, explica por qué.

Link del cuestionario: <https://forms.gle/tcSgarvk7utyHtoiZ>

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

3º ESO

RECURSOS E IMÁGENES

- Classroom, conexión estable a internet y dispositivos individuales con conexión de los alumnos (tablets y ordenadores).

Haz un breve resumen (con tus palabras) sobre las noticia.

13 respuestas

- Aumentan las probabilidades de predecir el número de la lotería del gordo
- La upc enseña matemáticas en un laboratorio de realidad virtual
- Es una chica que resolvió un problema que nadie pudo resolver en 40 años
- Raúl Alonso es un matemático español que investiga un problema matemático muy difícil, con el que puede ganar hasta 1 millón de dólares.
- información fiable o no fiable pero informativa a la población sobre los acontecimientos de un país o lugar
- Como dice el título habla sobre la importancia de los números primos.
- Esta noticia trata del número capicúa primo más grande que existe, el cuál tiene 1.888.529 cifras. Este número termina por el dígito 7.
- Raúl Alonso es un periodista veinteañero que trata de resolver la conjetura de Birch y Swinnerton-Dyer.

En el caso de que la noticia incluya algún "problema" indica cuál es y una posible solución.

9 respuestas

- La noticia plantea el problema de comprender mejor teorías fundamentales del universo, como las ecuaciones de Einstein. Una posible solución es aplicar las fórmulas de π creadas por Srinivasa Ramanujan, ya que podrían servir como herramientas matemáticas para avanzar en la física teórica.
- No lo pone
- No contiene
- No tiene un problema como tal, el estudio se basa en la curiosidad y para entender mejor estos números.
- No incluye ningún problema
- Demostrar la conjetura de Birch y Swinnerton-Dyer, que relaciona ecuaciones elípticas con soluciones racionales. Todavía no se ha encontrado una solución posible.
- no todo lo que dices es cierto
- No tiene un problema como tal, la investigación es más por curiosidad y para entender mejor los números

¿Crees que es posible un mundo sin matemáticas? Si es así descríbelo y si es que no, explica por qué.

13 respuestas

- No, dado que, ya solo para las cosas mas sencillas como comprar, no sería ni eso posible, entonces no habría comercio, ni economía, ni coche, ni nada.....la arquitectura resultaría imposible....ni casas ni nada.
- No lo creo. Las matemáticas son muy esenciales para nuestra vida, es la base de casi todo, sin ellas sería más complicado todo.
- No, porque el mundo sería caótico o no hubiéramos pasado de la edad de piedra sin matemáticas no se podría hacer casi nada el mundo 🌍
- Yo, creo no porque al fin de al cabo muchas cosas del día a día las hacemos con las matemáticas como en el trabajo y cuando vas a comprar etc
- No, porque las matemáticas son esenciales y las necesitamos para casi todo
- Puede ser posible, pero sería mucho menos cómodo y sería muy sencillo, limitandonos en muchos aspectos de nuestra vida y en nuestra manera de pensar. Todo esto debido a que las matemáticas son un pilar fundamental en el mundo, gracias a ellas se han podido descubrir grandes cosas que nos ayudan a vivir más cómodamente. También nos ayudan a descubrir cómo funciona nuestro mundo tan complejo,



EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

CONCLUSIONES

La mayoría de los alumnos llegan a la conclusión de que las matemáticas son necesarias para la sociedad a pesar de no gustarles en muchos casos. Creo que es una buena actividad para que reflexionen sobre la importancia de la asignatura en la sociedad.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

- No han surgido.

RECURSOS

DOCENTES PARTICIPANTES:

- María Lanchas García.



Castilla-La Mancha

FICHA DE EXPERIENCIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

ACTIVIDAD

“Mujeres influyentes en el mundo anglosajón”

CENTRO: IES JUAN DE PADILLA. ILLESCAS
PROVINCIA: TOLEDO
CÓDIGO DEL CENTRO: 45004788

FICHA DE INTERCAMBIO

OBJETIVO DEL PROYECTO

Mejorar la implementación de metodologías activas asociadas a STEAM, basándonos en un escenario definido por el tema: “Di no al plástico” con el propósito de fomentar y mejorar la lectura en nuestro alumnado, siendo esta una clave de éxito educativo y parte de la identidad del centro, estando alcanzado en junio de 2026 a través de un conjunto de metodologías relacionadas con aprendizaje cruzado, learning by doing, gamificación o aprendizaje-servicio.

ACTUACIONES GENERALES

- Desarrollo de estrategias que favorezcan el aprendizaje cruzado, vinculando entornos formales e informales en la educación, poniendo en relación contenidos con el entorno familiar y social del alumnado.
- Implementar metodologías basadas en el “learning by doing” en las que el/la alumno/a aprende haciendo.
- Mejorar la competencia lectora y escrita del alumnado en todas las áreas, consiguiendo que esta mejora sea una señal de identidad del centro.

FICHA DE EXPERIENCIA 2º ESO: Mujeres relevantes en el mundo anglosajón

EXPLICACIÓN DETALLADA DE ACCIÓN O PROYECTO RESEÑABLE

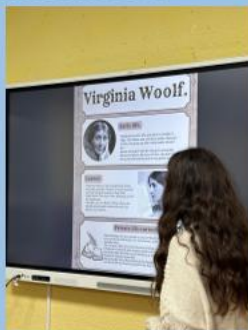
DENOMINACIÓN DEL PROYECTO /ACTIVIDAD. Se trata de explicar de forma detallada una de las ACCIONES O PROYECTOS interesantes desarrolladas en su proyecto de innovación.

Mujeres más importantes en distintos campos(literatura, ciencia, política y pensamiento), mostrando interés por la igualdad de género y el reconocimiento del papel de la mujer a lo largo de la historia en el mundo de habla inglesa. Realizado a finales de febrero y principios de marzo coincidiendo con el 8 de marzo día internacional de la mujer.

CURSO/CURSOS DESTINATARIO/S

2º y 4º ESO

RECURSOS E



IMÁGENES



Recursos:
Tablet
Creatividad del alumno
Trabajo en equipo

EVALUACIÓN (si es posible por el tiempo)

Criterios de evaluación:

Mediante esta actividad se pretende evaluar que el alumnado sea capaz de :

- 1.- Investigar y seleccionar información relevante sobre mujeres destacadas de la historia en distintos ámbitos, mostrando interés por la igualdad de género y reconocimiento del papel de la mujer.
- 2.- Comprender y utilizar correctamente el pasado simple para narrar hechos y acontecimientos del pasado relacionados con la infancia, la trayectoria profesional y la vida de personajes históricos.
- 3.-Organizar la información de manera clara y coherente en los diferentes apartados.
- 4.- Desarrollar la competencia digital mediante el uso de herramientas TIC, en este caso Canva, para crear una presentación visualmente adecuada al contenido.
- 5.- Valorar la diversidad de referentes femeninos y su contribución a la sociedad a lo largo de la historia.

Sesiones del proyecto: 4 sesiones.

Instrumentos de evaluaciones:

- Exposición oral del alumno evaluada mediante rúbrica.
- Observación directa del esfuerzo y capacidad de trabajo en equipo mediante rúbrica.
- Valoración del producto final y los saberes desarrollados.

CONCLUSIONES

Mediante esta dinámica grupal se favorece la convivencia y trabajo en grupos, tanto de forma autónoma como en parejas o grupo. Los alumnos elaboran el proyecto respetando las indicaciones dadas y los plazos establecidos.

DIFICULTADES/SOLUCIONES

No se han encontrado dificultades a la hora de realizar dicho proyecto

DOCENTES PARTICIPANTES:

- Miriam Condes Pardilla
- Victoria Martín Blazquez