

MEMORIA PROGRAMA CRE@RTE:

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA
Y DESARROLLO CURRICULAR

CURSO 2017/2018

COORD. MA CARMEN MEDINA VELA



C.E. D. PRÍNCIPE FELIPE,
UNICYTE (SEVILLA)



PROGRAMA CRE@RTE

ÍNDICE

PROGRAMA CRE@RTE. EDUCACIÓN EMOCIONAL, SOCIAL Y PARA LA CREATIVIDAD	4
1.- JUSTIFICACIÓN	4
2.- DESARROLLO DEL PROGRAMA	5
3.1. PLANTEAMIENTOS PREVIOS	5
3.1.1. LA DINÁMICA Y FUNCIONAMIENTO GENERAL DEL CENTRO	5
3.1.2. ÁMBITOS DE ACTUACIÓN	5
3.1.3. ACTUACIONES NECESARIAS EN EL PROCESO	6
3.2. FINALIDAD DEL PROGRAMA	7
3.3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA	7
3.4. METODOLOGÍA DEL PROGRAMA	7
3.4.1.- Orientaciones metodológicas	8
3.4.2.- Principios metodológicos.....	9
3.4.3.- Modelos de enseñanza	12
3.4.4. Modelos de pensamiento	13
3.4.5. Contextos de aprendizaje.....	15
3.5.- DESTINATARIOS DEL PROGRAMA.....	16
3.6.- DESARROLLO CURRICULAR DEL PROGRAMA	16
3.7.- TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA.....	29
3.7.1. Visualización de la experiencia	65
3.8.- CRONOGRAMA.....	65
3.9.- RECURSOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA.....	66
3.9.1.- Recursos humanos.....	66
3.9.2.- Recursos materiales e infraestructura necesaria	66





3.9.3.- Recursos económicos67

3.9.4.- Recursos didácticos67

3.10.- CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.....67

4.- PROSPECCIÓN DE FUTURO68

5.- VALORACIÓN REFLEXIVA73

ANEXOS.....74

ANEXO 1.- REGISTRO DE SEGUIMIENTO DIARIO DE LA MENTORA.....75

ANEXO 2.- REGISTRO DE AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO76

ANEXO 3.- REGISTRO DE SEGUIMIENTO DE LA FAMILIA77

ANEXO 4. CONSENTIMIENTO DE LA FAMILIA PARA LA PARTICIPACIÓN DE SU HIJO/A EN EL PROGRAMA CRE@RTE.....78



PROGRAMA CRE@RTE. EDUCACIÓN EMOCIONAL, SOCIAL Y PARA LA CREATIVIDAD

Este documento que aquí se presenta va a plasmar las actividades realizadas durante el curso 2017/2018 dentro del Programa CRE@RTE que se ha desarrollado en el C.E.I.P. Príncipe Felipe de Umbrete como Proyecto de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular.

1.- JUSTIFICACIÓN

El Programa CRE@RTE ha supuesto un gran avance en el Centro como nueva estrategia metodológica. El alumnado y las familias han descubierto una enseñanza ajustada a la realidad social en la que vivimos. Han descubierto unas nuevas formas de aprendizaje así como unos nuevos contenidos de aprendizaje que le son útiles en su vida cotidiana y que a la vez han creado un cambio de mentalidad increíble. Aprendizajes que se consolidan y que servirán para su vida adulta.

Este camino recorrido no ha sido tan difícil por la buena predisposición del alumnado y las familias, que desde un primer momento creyeron en el proyecto.

La Educación Emocional, Social y para la Creatividad, tres pilares en los que se ha sustentado este proyecto

La EDUCACIÓN EMOCIONAL, las dinámicas de grupo han supuesto un momento no sólo para el conocimiento de los miembros del grupo sino también un espacio para el autoconocimiento, la aceptación de los demás, el ser valorados y reconocidos como miembro de un grupo, el compartir experiencias, el saber regular nuestras emociones, el conocer nuestras competencias emocionales, el saber empatizar, ...

La EDUCACIÓN SOCIAL, el compartir un espacio de aprendizaje con compañeros de otros niveles en un entorno totalmente distendido, aceptando las características y particularidades de cada uno; el realizar visitas en un entorno social en el que había que interactuar con personas, cumplir normas de cortesía y de convivencia, valorar la oportunidad que se nos concedía de compartir sus experiencias,...

La EDUCACIÓN PARA LA CREATIVIDAD, el sentirse libres de hacer lo que se les pasa por la cabeza sin ser coaccionados o valorados negativamente, ... Este paso ha sido el que más ha costado porque no eran capaces de abrir sus mentes, de ponerlas a funcionar, ..., están acostumbrados a seguir un patrón y cuando este no existe, su actividad se bloquea. La creatividad ha aflorado a partir del segundo proyecto, una vez detectada la dificultad por parte de las mentoras y tras el rodaje del primer proyecto por parte del alumnado.





2.- DESARROLLO DEL PROGRAMA

El **Programa CRE@RTE** recibe su nombre al considerar la creatividad como un derecho fundamental del niño que se hace necesaria para el desarrollo y progreso de las sociedades. Hablar de creatividad es hacerlo de innovación, de propuestas novedosas. El aprendizaje se hace más efectivo cuando al alumnado se le permite ser activo y creativo. Por ello en este programa se hace necesario trabajar el pensamiento creativo, el sentido común, el pensamiento crítico, los conocimientos científicos, las habilidades artísticas, las experiencias de la vida diaria, las nuevas tecnologías, las habilidades afectivas, la toma de decisiones responsables, ..., toda fuente de conocimiento que pueda ser cuestionada, vivenciada y experimentada. En fin que usando la creatividad se puedan convertir en verdaderos artistas, empresarios o tecnólogos.

3.1. PLANTEAMIENTOS PREVIOS

Los planteamientos previos que nos hicimos se resolvieron de la siguiente manera:

3.1.1. LA DINÁMICA Y FUNCIONAMIENTO GENERAL DEL CENTRO

- Se amplió *el horario* de Educación Artística en un módulo más de 45 minutos. De esta manera, CRE@RTE aparece reflejada en el horario como artística. Se barajó cuál era la hora más adecuada para ser impartida y recogida en el horario del alumnado. Se decidió el jueves a tercera hora, de 10:30 a 11:15 horas, de esta manera disponíamos de la media hora del recreo para recoger el aula, si fuera necesario.
- **Las salidas** al exterior serían programadas para un jueves, a ser posible. Los tres grupos salieron el mismo día en el proyecto 1 a tres sitios distintos mientras que la salida del segundo proyecto fue común.
- El **aula de informática** ha sido reservada en el horario establecido para uso del Programa CRE@RTE.
- El Programa CRE@RTE ha sido incluido en el **Proyecto Educativo de Centro**.
- Se han tenido que elaborar los **listados de participación** en las distintas áreas respetando, en la medida de lo posible, las preferencias del alumnado. Recibidas las preferencias se detectó que el área que recibió más votos fue la tecnológica con 37 peticiones de las cuales sólo 7 eran de chicas; le siguió la de artística y finalmente la de emprendimiento, quizás por no saber muy bien qué se iba a hacer en ella pues fue menos elegida. Lo cierto es que ha resultado ser el área de trabajo más dinámica puesto que ha recogido gran cantidad de actividades hasta culminar con la puesta en marcha de su propia empresa.

3.1.2. ÁMBITOS DE ACTUACIÓN

Tres son los ámbitos con los que hemos tenido que actuar:

1^o. - *Con el Claustro de Profesores y Consejo Escolar.* - El proyecto tuvo que aprobarse en el Consejo Escolar y por tanto hubo que informar del mismo. Posteriormente se informó al Claustro





de Profesores. A ambos colectivos se les propuso la idea, la finalidad de la misma; y la organización y la propuesta de actividades a realizar.

2º.- Con las familias.- Convocamos el primer día de clase, 11 de septiembre, a las familias en el SUM. Les proyectamos una presentación con el fin de poder exponerles el programa y que nos hicieran las preguntas que creyeran oportunas. Se produjeron valoraciones muy positivas al respecto aunque no podemos obviar que “por lo bajini” alguna que otra madre también dijo “*que menos tonterías y más matemáticas*”.

En esta sesión les facilitamos la ficha de inscripción al programa con autorización de la familia y además les insistimos que fueran sus hijos/as los/as que eligieran las áreas de trabajo según sus intereses, era muy importante empezar por ahí. Dar al alumnado autonomía para elegir y decidir. La ficha no podría entregarse hasta que el alumnado recibiera la charla de presentación del Programa. A pesar de ello, al día siguiente ya teníamos fichas entregadas. Algunas de ellas fueron solicitadas para su corrección después de la presentación al alumnado.

3º.- Con el alumnado.- Realizamos el jueves, 14 de septiembre, en el horario asignado una sesión conjunta de todo el alumnado de 5º y 6º para exponerles la presentación del Programa. Se les explicó la importancia de traer rellena la ficha de inscripción puesto que de no ser así el alumno/a no podría acudir el día siguiente a CRE@RTE, hecho que ocurrió con un alumno y tuvo que ser atendido por un maestro de apoyo. Al día siguiente, ya contamos con su ficha de inscripción rellena.

- Información.
- Participación.
- Evaluación y propuestas de mejora.
- Información.
- Colaboración y participación.
- Grado de satisfacción y sugerencias.

3.1.3. ACTUACIONES NECESARIAS EN EL PROCESO

- Planificar por parte de cada mentora su área de trabajo: Objetivos, contenidos, metodología, destinatarios, actividades, temporalización, recursos necesarios, y evaluación.
- Realizar un **seguimiento** de cada una de las sesiones para solventar posibles problemas que puedan darse.
- Contar con la **colaboración de entidades locales o provinciales** para realizar algunas salidas.
- Contar la **colaboración de las familias** en algunas de las sesiones de trabajo.
- Fomentar la participación activa del alumnado.
- Favorecer un proceso de valoración, de propuestas de mejora y de sugerencias por parte del alumnado y las familias, a través de unos cuestionarios que deberán rellenarse y entregarse para la valoración de cada uno de los proyectos realizados.





3.2. FINALIDAD DEL PROGRAMA

El Programa CRE@RTE ha sido diseñado con una finalidad **fomentar el pensamiento divergente del alumnado dando respuesta a las necesidades y problemas que se le plantean en su entorno, en un ambiente favorecedor para el cambio, la innovación, la integración, la cooperación, ...**

3.3. OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Entre los objetivos que nos marcamos para el desarrollo del Programa destacamos los siguientes:

- A. **Desarrollar la habilidad** para apreciar el entorno social como objeto de estudio y transformación, utilizando sus sentidos, sus emociones, y la habilidad para identificar de manera creativa los problemas existentes.
- B. **Buscar soluciones** que lleven a mejorar los problemas existentes siendo estas no sólo creativas sino con responsabilidad social y además que cumplan con sus valores éticos y morales.
- C. **Fomentar la confianza** en uno mismo a la hora de emitir juicios objetivos y responsables acerca de los resultados logrados en la elaboración de una idea o producto.
- D. **Favorecer el desarrollo de habilidades comunicativas** para la presentación de sus logros al entorno social en el que conviven.
- E. **Asumir el fracaso** como el punto de partida para un nuevo inicio siendo tolerantes, perseverantes a la hora de vencer los obstáculos y tenaz para conseguir los objetivos propuestos replanteando las ideas creativamente hasta que sea necesario.

3.4. METODOLOGÍA DEL PROGRAMA

La metodología del Programa CRE@RTE ha sido flexible y abierta contando en todo momento con los intereses y necesidades del alumnado. Ha orientado nuestra práctica docente para la adquisición de las competencias como un elemento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.



3.4.1.- Orientaciones metodológicas

Destacamos las siguientes orientaciones metodológicas que se han destacado en el transcurrir del Programa:

a) Priorizar la reflexión y el pensamiento crítico del alumnado.

Un alumnado reflexivo relaciona nuevos conocimientos con los que ya sabe, establece relaciones entre las diferentes áreas y materias, adapta los conocimientos a sus propias necesidades y convierte el pensamiento en acción. En este sentido, el objetivo no es sólo saber, sino saber aplicar lo que se sabe y hacerlo en diferentes contextos y situaciones.

b) Propuesta de diferentes situaciones de aprendizaje que pongan en marcha en el alumnado procesos cognitivos variados.

El proceso de enseñanza-aprendizaje no debe orientarse exclusivamente hacia el aprendizaje memorístico sino que deben aplicarse otros procesos cognitivos como: reconocer, analizar, discriminar, aplicar, resolver, establecer semejanzas y diferencias, localizar, identificar...

c) Contextualización de los aprendizajes.

Potenciar la intervención de otros profesionales en el aula en actividades relacionadas con tareas que se desarrollen en el entorno.

d) Utilización de diferentes estrategias metodológicas.

Para potenciar la autonomía del alumnado y su creatividad.

e) Alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje.

Como una forma de cambiar un modelo transmisivo en el que el alumnado se limita sólo a ser receptor.

f) Potenciación de una metodología investigativa.

Que propicia el desarrollo de la autonomía personal.

g) Potenciación de la lectura y el tratamiento de la información.

Que hará que el alumnado relacione información de manera crítica, contraste con otras fuentes e informaciones construyendo con ello su propio aprendizaje de manera autónoma...

h) Fomento del conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje.





Que sea **agente activo** de su propio aprendizaje y que sea capaz de aprender a aprender: que sea capaz de marcarse sus propios objetivos, conocer las características de su propio aprendizaje, organizar y planificar el trabajo personal; plantearse interrogantes, contrastar información, comprobar y contrastar resultados, y ser capaz, progresivamente, de evaluar su propio proceso de aprendizaje.

i) Fomento de un clima escolar de aceptación mutua y cooperación.

Se debe potenciar un clima de **participación, colaboración y respeto** entre el alumnado y con el profesorado. El **conocimiento de sí mismo y de los demás** es, además, la base para una relación adecuada con el entorno.

j) Enriquecimiento de los agrupamientos en el aula y potenciación del trabajo colaborativo.

Se pondrán poner en marcha **distintos formas de agrupamiento**: trabajo individual, por parejas, en pequeño grupo, gran grupo... Cada una de ellas potenciará unas competencias distintas.

k) Búsqueda, selección y uso de distintos recursos didácticos.

Se potenciará el uso de aquellos recursos **que no suelen usarse en el aula ordinaria**: biblioteca de centro y las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

l) Diversificación de las situaciones e instrumentos de evaluación.

La evaluación, que debe ser concebida como un proceso continuo e integrado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ha de **proporcionar información para reorientar** dicho proceso si se observa que no se consiguen los objetivos marcados.

3.4.2.- Principios metodológicos

Los **principios metodológicos** que se han puesto en práctica son los siguientes:

a) El **aprendizaje por descubrimiento** de Bruner.- Es un aprendizaje constructivista en el que el alumno aprende por medio del descubrimiento guiado que tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad. El docente en lugar de explicar el problema, de dar el contenido acabado, debe proporcionar el material adecuado y estimular a los alumnos para que, mediante la observación, la comparación, el análisis de semejanzas y diferencias, etc., lleguen a descubrir cómo funciona algo de un modo activo. Este material que proporciona el profesor constituye lo que J. Bruner denomina el andamiaje.





b) Las técnicas de **aprendizaje cooperativo** como estrategias para educar en el trabajo en equipo favoreciendo la convivencia y la ayuda entre el alumnado. Según Úriz Bidegáin, Nicolás (Coord.)1999,

* El aprendizaje cooperativo ofrece *mayores posibilidades para aprender* debido a las oportunidades que proporciona de *explicar y razonar* los diferentes puntos de vista de los alumnos y por la capacidad que tienen los alumnos para entender las dificultades de los compañeros.

* Cooperando *se aprende a resolver problemas* pero también se aprende *a relacionarse* y se desarrollan *habilidades sociales*.

* La cooperación en grupo favorece la *adquisición de autonomía* para aprender.

c) La **Investigación Acción Participativa** (IAP) a través de la cual el alumnado pueda entrar en un proceso de descubrimiento, debate, reflexión y construcción colectiva de saberes con el propósito de conseguir un cambio social (cuidado del entorno más cercano, reciclaje, ...).

En la IAP se siguen básicamente cuatro fases:

1^a.- La observación participante, en la que el investigador se involucra en la realidad que se estudiará, relacionándose con sus actores y participando en sus procesos.

2^a.- La investigación participativa, en la que se diseña la investigación y se eligen sus métodos, basados en el trabajo colectivo, la utilización de elementos de la cultura popular y la recuperación histórica. El investigador presenta al grupo los diversos métodos disponibles para la obtención de información, explicándoles su lógica, eficacia y limitaciones, para que aquél los valore y elija en base a los recursos humanos y materiales disponibles. Para la recogida de información se usan técnicas como la observación de campo, la investigación en archivos y bibliotecas, las historias de vida, los cuestionarios, las entrevistas, etc. La información es recogida, y luego sistematizada y analizada, por la propia comunidad, siendo el papel del investigador de mero facilitador.

3^a.- La acción participativa implica, primero, transmitir la información obtenida al resto de la comunidad u otras organizaciones, mediante reuniones, representaciones teatrales u otras técnicas, y, además, con frecuencia, llevar a cabo acciones para transformar la realidad.

4^a.- La evaluación, sea mediante los sistemas ortodoxos en las ciencias sociales o simplemente estimando la efectividad de la acción en cuanto a los cambios logrados, por ejemplo en cuanto al desarrollo de nuevas actitudes, o la redefinición de los valores y objetivos del grupo (Guzmán et. al, 1994).



d) El desarrollo de las **Inteligencias Múltiples**. Howard Gardner añade que, así como hay muchos tipos de problemas que resolver, también hay muchos tipos de inteligencia. Ocho son las inteligencias que ha identificado y las voy a tener en cuenta en el desarrollo del programa. En mayor medida se trabajarán las que están marcadas con color.

1	Inteligencia lingüístico-verbal	Capacidad para comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura, al hablar y escuchar.
2	Inteligencia lógica-matemática	Capacidad para identificar modelos abstractos, calcular numéricamente, formular y verificar hipótesis, utilizar el método científico y los razonamientos inductivo y deductivo.
3	Inteligencia espacial	Capacidad para presentar ideas visualmente, crear imágenes mentales, percibir detalles visuales, dibujar y confeccionar bocetos.
4	Inteligencia musical	Capacidad para escuchar, cantar, tocar instrumentos así como analizar sonido en general.
5	Inteligencia corporal cinestésica	Capacidad para realizar actividades que requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio.
6	Inteligencia intrapersonal	Capacidad para plantearse metas, evaluar habilidades y desventajas personales y controlar el pensamiento propio.
7	Inteligencia interpersonal	Capacidad para trabajar con gente, ayudar a las personas a identificar y superar problemas.
8	Inteligencia naturalista	Capacidad para reconocer plantas, animales, personas o elementos de nuestro entorno natural. Las interacciones con el medio físico nos ayudan a desarrollar la percepción de las causas y sus efectos y los comportamientos o fenómenos que puedan existir en el futuro.



e) El **uso adecuado de las herramientas tecnológicas** de la Sociedad del Conocimiento.-
Les va a permitir:

- Ser participantes activos en su propio aprendizaje.
- Trabajar a su propio ritmo y nivel de habilidad.
- Crear productos originales e innovadores.
- Conocer y aplicar el uso de instrumentos aplicables al mundo fuera de la clase.
- Investigar independientemente.
- Pensar críticamente en las situaciones del mundo real.
- Colaborar con otros como solucionadores de problemas.

f) El **espíritu emprendedor** a partir del fomento de competencias como: la capacidad de resolver problemas, de analizar, planificar, evaluar y tomar decisiones, de asumir responsabilidades, de cooperar, de trabajar en equipo, de comprometerse en nuevos papeles, de desarrollar la confianza en uno mismo, de aprender a pensar de modo crítico e independiente, de ser más creativo e innovador y con más iniciativa personal, de prepararse para asumir y limitar el riesgo.

Estos principios metodológicos abogan por el fomento del desarrollo de la autonomía del alumno proporcionándole estrategias para la **resolución creativa de problemas en su proceso de enseñanza- aprendizaje**. El alumno será el verdadero protagonista de su aprendizaje siendo el docente un mediador y guía del mismo. El aprendizaje se complementará con un impulso del Pensamiento creativo de los participantes así como de las tutorías entre iguales.

3.4.3.- Modelos de enseñanza

Los modelos de enseñanza que se han asumido en cada una de las tareas han orientado la enseñanza en el aula. No se ha asumido un sólo modelo de enseñanza sino que se ha optado por varios que se han aplicado según las actividades propuestas. Así hemos usado:

CONDUCTUAL	Facilita el aprendizaje de conductas y/o habilidades de comportamiento personal y de relación social. <ul style="list-style-type: none"> • Aceptación del grupo de compañeros de menor o mayor edad, tomar acuerdos y decisiones que beneficien a todos, ...
COGNITIVO Y CONSTRUCTIVO	Facilita el razonamiento inductivo, el pensamiento lógico, incrementa la capacidad creativa y memorística, el aprendizaje por descubrimiento, potencia la eficacia del



	<p>procesamiento de información, ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contrucciones en Minecraft, estudio de mercado, gastos/ ingresos/beneficios, ...
INTERACCIÓN SOCIAL O DESARROLLO SOCIAL	<p>Facilita la participación en procesos sociales, desarrolla la capacidad para la resolución de problemas sociales, desarrolla los valores personales y sociales, desarrolla las habilidades personales y de grupo; y desarrolla la comprensión de los procesos de decisión y la forma personal de decidir.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de proyectos comunes: una empresa, un museo, ...
PERSONAL E INDIVIDUAL	<p>Facilita una enseñanza no directiva.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visualización de tutoriales que guían su aprendizaje: TinkerCAD, técnicas plásticas, técnicas de marketing, ...

3.4.4. Modelos de pensamiento

A lo largo del desarrollo de los dos proyectos el alumnado ha tenido la oportunidad de poner en práctica distintos tipos de tareas.

Tipos de tareas (adaptado de Doyle, 1977)

- Tareas de **memoria**, han tenido que retener ciertos conceptos, ciertas maneras de proceder, secuenciación de actividades para obtener buenos resultados, ...
- Tareas de **aplicación**, han tenido que implementar los conceptos adquiridos: montar una empresa, crear un proyecto común tecnológicamente, decorar una camiseta con una técnica concreta, ...
- Tareas de **comprensión** (para la resolución de problemas), la comunicación y la reflexión se han usado mucho en los grupos como medio imprescindible para posibilitar una mejor comprensión de las tareas a ejecutar.
- Tareas de **comunicación** (exponer las conclusiones), se hace imprescindible una buena comunicación entre los miembros del grupo, en las salidas que se realizan con el fin de





poder solucionar posibles interrogantes de manos de especialistas, de recoger datos de otros compañeros para realizar encuestas, ...

e) Tareas de **investigación** (observar un fenómeno), la implementación de cualquier tarea ha tenido que ir acompañado de un proceso de investigación y reflexión.

f) Tareas de **organización** (ordenar), el orden como factor clave en cualquier tipo de intervención. Hecho que se ha recalcado en todo momento.

Esta estructura de tareas ha posibilitado que el alumnado haya desarrollado competencias básicas que de una u otra manera se asocian a operaciones intelectuales representadas por cada una de las siguientes formas de pensamiento:

MODELOS DE PENSAMIENTO	
<i>Pensamiento Reflexivo</i>	Nos llevaría, a adoptar diferentes concepciones para averiguar qué sucedería en cada caso; se trata de un encadenamiento ordenado de ideas.
<i>Pensamiento Analítico</i>	Se compara distintas características de las situaciones, se establecen relaciones causales o condicionales entre ellas o se identifican secuencias temporales.
<i>Pensamiento Lógico</i>	Explica fenómenos de la vida cotidiana, ayudando al hombre a interrogarse por el funcionamiento de todo lo que nos rodea.
<i>Pensamiento Crítico</i>	Examina la estructura de los razonamientos sobre cuestiones de la vida diaria, y tiene una doble vertiente analítica y evaluativa.
<i>Pensamiento Analógico</i>	Es un proceso consistente en extrapolar una estructura de razonamiento cognitivo, desde un dominio más fácil, conocido o cercano (dominio fuente o dominio base), a otro dominio más complejo, desconocido o lejano.
<i>Pensamiento Sistémico</i>	Visión compleja de múltiples elementos con sus diversas interrelaciones.
<i>Pensamiento Deliberativo</i>	Nos conduce a tomar una decisión según unos criterios o unos valores.
<i>Pensamiento Práctico</i>	Se utiliza para realizar un cúmulo de acciones que conlleven a un resultado final deseable.





<i>Pensamiento Creativo</i>	Se utiliza en la creación o modificación de algo, introduciendo novedades, es decir, la producción de nuevas ideas para desarrollar o modificar algo existente.
------------------------------------	---

3.4.5. Contextos de aprendizaje

Para la adquisición de las Competencias Clave, es esencial que los alumnos realicen Tareas en todos los contextos, de manera que los aprendizajes, habilidades y destrezas permitan un desarrollo equilibrado.

Se pueden diferenciar:

CONTEXTO PRIMARIO	
INDIVIDUAL	FAMILIAR
<p>Referido a tareas que implique el desarrollo personal del alumno: autoestima, autoconcepto, empatía, seguridad,...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rol que asume dentro del grupo. • Tarea individual que se ha asignado. 	<p>Referido a un contexto en el que se relacione familia- escuela.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colaboración de las familias en algunas sesiones.

CONTEXTO SECUNDARIO	
COMUNITARIO	ESCOLAR
<p>Referido a las prácticas que compartimos las personas que tenemos un mismo concepto de vida.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visita a comercios de la localidad. • Visita de una diseñadora local. 	<p>Referido al uso de las instalaciones y el cumplimiento de normas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Venta de zumos de naranja.

CONTEXTO Terciario
SOCIAL



Referido a la pertenencia a una sociedad que tenemos que compartir como ciudadanos que somos.

- Visualización de los vídeos del trabajo realizado.

El desarrollo del Programa ha dado una gran importancia al uso de las Nuevas Tecnologías como medio para gestionar, informar, comunicar, buscar, seleccionar, comprender, crear, ... La difusión del producto obtenido en las distintas áreas para valoración no sólo de la Comunidad Educativa sino también personal.

3.5.- DESTINATARIOS DEL PROGRAMA

El Programa CRE@RTE se ha dirigido al alumnado del Centro que cursa tercer ciclo, en este caso tres cursos, uno de 5º y dos de 6º. Un total aproximado de 75 alumnos.



3.6.- DESARROLLO CURRICULAR DEL PROGRAMA

El Programa CRE@RTE: Educación Emocional, Social y para la Creatividad, ha contado con tres áreas de trabajo con el fin de que cada alumno elegiera la que mejor se adaptara a sus habilidades, capacidades, intereses o necesidades. De esta manera, obtuvimo grupos de alumnos internivel en los que se ha favorecido notablemente las relaciones sociales entre discentes de tres aulas distintas, pero con un objetivo común, compartir la misma rama objeto de estudio, una elección realizada por ellos y no impuesta por la norma.

Las áreas de trabajo que se han desarrollado han sido:

ÁREA DE EDUCACIÓN EMOCIONAL, SOCIAL Y PARA LA CREATIVIDAD		
ÁREA ARTÍSTICA	ÁREA TECNOLÓGICA	ÁREA DE EMPRENDIMIENTO
Enfocada al desarrollo de creaciones artísticas que les permitan un desarrollo y satisfacción personal para obtener un reconocimiento social. Pintura Diseño	Enfocada al desarrollo de creaciones informáticas multimedia, dinámicas e interactivas, como las que disfrutan en su día a día permitiéndoles que se desarrollen como pensadores computacionales y no como	Enfocada al desarrollo de creaciones empresariales que les lleven a la organización y administración de las mismas para un progreso social y económico.



	<p>meros consumistas.</p> <p> Informática creativa *Minecraft *TinkerCAD</p>	<p> Cooperativa *Frutisabor</p>
--	--	--

PRINCIPIOS PARA UN ENFOQUE CONSTRUCTIVISTA DEL APRENDIZAJE EN EL PROGRAMA CRE@RTE

P.1.- **CREANDO.-** Les hemos ofrecido oportunidades para que se lancen a diseñar y crear, no solo escuchar, observar y utilizar.

P.2.- **PERSONALIZANDO.-** Les hemos ofrecido oportunidades para practicar actividades que son personalmente relevantes y significativas.

P. 3.- **COMPARTIENDO.-** Les hemos ofrecido oportunidades para interaccionar con otras personas actuando como creadores, público o guías.

P. 4.- **REFLEXIONANDO.** Les hemos ofrecido oportunidades para revisar y recapacitar sobre su proceso creativo.



PROYECTO 1. “COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER”		CURSO: 5º E.P. y 6º E.P.	TEMPORALIZACIÓN: 21 sesiones/ Del 14 de septiembre al 22 de febrero
Este proyecto va a dar comienzo a una nueva forma de aprendizaje en el que el alumnado de tres cursos y dos niveles distintos van a interactuar para realizar un trabajo conjunto. Un proyecto que apuesta por la educación social, emocional y para la creatividad.			
ÁREA TECNOLÓGICA		En este proyecto en concreto se va a trabajar con el videojuego Minecraft. Es un juego de construcción y mundo abierto, por lo que no posee un objetivo específico, permitiéndole al jugador una gran libertad en cuanto a la elección de su forma de jugar. En este caso vamos a jugar a construir un museo en el que mostraremos los cuadros pintados por los/as compañeros/as de la Rama Artística.	
CONCRECIÓN CURRICULAR			
OBJ.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONT.	CONTENIDOS
O.CPD.1 O.CPD.2. O.CPD.4. O.CPD.5.	1.- Cambiar el concepto de videojuego asumiendo el carácter educativo que puede llegar a tener Minecraft. 2.- Crear un museo virtual respetando las construcciones de los demás jugadores. 3.- Cooperar y colaborar para mejorar la construcción. 4.- Respetar las reglas del juego asumiendo retos de manera responsable.	B.CPD 1. 1.2/ 1.3 B.CPD 3. 3.1.	1.- Minecraft, un videojuego de construcción y mundo abierto. 2.- Modos de juego. 3.- Dependencias de un museo. 4.- Reglas del juego.
CC	INDICADORES DE EVALUACIÓN		C. EVAL.
CD, CMCT, SIEP,CE	CPD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.		CE.4 CE.5 CE.7
CD, CMCT, CAA,CE	CPD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.		
CD, CMCT,CE	CPD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc).		
CD, SIEP, CEC,CE	CPD. 7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.		
CD, SIEP, CEC,CE	CPD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.		
EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN	
Las tareas serán evaluadas online en función a la calidad de las construcciones realizadas así como su actitud colaborativa y de respeto hacia las construcciones de los demás. La valoración de las tareas se realizará por rúbricas como se marca en cada una de las tareas propuestas.		<ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase • Lista de control • Análisis de la producción realizada. • Participación en el Brainstorming. 	



PROYECTO 1. “COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER”	CURSO: 5º E.P. y 6º E.P.	TEMPORALIZACIÓN: 21 sesiones/ Del 14 de septiembre al 22 de febrero
--	---------------------------------	--

Este proyecto va a dar comienzo a una nueva forma de aprendizaje en el que el alumnado de tres cursos y dos niveles distintos van a interactuar para realizar un trabajo conjunto. Un proyecto que apuesta por la educación social, emocional y para la creatividad.

ÁREA EMPRENDEDORA	En este proyecto vamos a crear una empresa, tipo cooperativa, trabajando todos con el mismo objetivo de crear un proyecto común que aporte beneficios económicos, a la vez que éxito en la ejecución de la actividad a la que se dedica la empresa. Partiendo del respeto, la valoración positiva de todas las aportaciones, la crítica constructiva, la reflexión y siendo muy responsables del trabajo y responsabilidad individual para poder conseguir un trabajo cooperativo eficaz.
--------------------------	--

CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJ.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONT.	CONTENIDOS
	1.- Crear una empresa cooperativa que aporte beneficios. 2.- Diseñar una campaña publicitaria usando medios audiovisuales e impresos para dar la mayor difusión posible al producto. 3.- Conocer la manera de administrar una gestión económica empresarial para obtener el máximo de beneficios, entendiendo las consecuencias para la empresa de ganancias y pérdidas, y actuando en función de los resultados. (Inversiones, mejoras...) 4.- Aprender los pasos generales que hay que seguir para emprender una actividad en el sector empresarial, la principales dificultades a las que se enfrenta un empresario, ayudas que puede recibir y tipos de empresas que existen. 5.- Colaborar, participar activamente y con responsabilidad y constancia, respetar las opiniones de los demás y ser tolerante para conseguir el éxito de un proyecto común. 6.- Aprender a pedir un préstamo, condiciones, intereses... 7.- Experimentar el contrato a un proveedor, buscando la mejor oferta que permita un margen máximo de ganancias. 8.- Trabajar como empresa, trabajo en equipo con un mismo objetivo con la responsabilidad de cumplir la función de uno mismo dentro de la empresa.		1.- Carácter emprendedor 2.- Mundo empresarial, sector terciario, tipos de empresas 3.- Publicidad 4.- Administración económica.





CC	INDICADORES DE EVALUACIÓN	C. EVAL.
CCL, SIEP, CMCT	CS.2.9.1. Identifica y define materias primas y productos elaborados, los asocia con las actividades y sectores de ventas, ordenando su proceso hasta su comercialización y explicando sus características, así como las de los tres sectores de actividades económicas, clasificando las distintas actividades en cada grupo al que pertenecen, según su localización en el entorno.	
CSYC, SIEP, CE	CS. 3.3.3 Utiliza estrategias creativas y de emprendimiento para realizar trabajos de forma individual y en equipo, planificando trabajos en grupo, coordinando, tomando decisiones y aceptando responsabilidades con habilidad para la resolución pacífica de conflictos.	
CCL, SIEP, CAA, CD, CE	CS.3.10.1 Valora con espíritu crítico la función de la publicidad y reconoce y explica las técnicas publicitarias más habituales, analizando ejemplos concretos e investiga sobre distintas estrategias de compra, comparando precios y recopilando información, desarrollando la creatividad y la capacidad emprendedora.	CE.4 CE.5 CE.7
SIEP, CMCT, CEC	CS.3.10.2 Identifica distintos tipos de empresas locales en función de su actividad, describiendo formas de organización y reconociendo el espíritu emprendedor, planificando una pequeña acción empresarial en el grupo clase, con un presupuesto de ingresos y gastos, comparando precios, recopilando información y decidiendo de forma creativa y autónoma. (
CSYC, SIEP, CE	CS.3.2.1. Realiza las tareas que se proponen mostrando actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.	
EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN
Evaluación continua, teniendo en cuenta el progreso del alumno dentro del grupo y el nivel de logro de los diferentes objetivos que se irán planteando a lo largo de las sesiones. Se medirá a través de la observación y de los resultados en las diferentes actividades necesarias para la consecución de la tarea final.		<ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase • Lista de control • Análisis de la producción realizada. • Participación en el Brainstorming. • Cuaderno de alumno • Proyecto “Creamos una empresa”



PROYECTO 1. “COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER”		CURSO: 5º E.P. y 6º E.P.	TEMPORALIZACIÓN: 21 sesiones/ Del 14 de septiembre al 22 de febrero
Este proyecto va a dar comienzo a una nueva forma de aprendizaje en el que el alumnado de tres cursos y dos niveles distintos van a interactuar para realizar un trabajo conjunto. Un proyecto que apuesta por la educación social, emocional y para la creatividad.			
ÁREA ARTÍSTICA		En este proyecto se va a trabajar la pintura. Se busca el disfrute y la expresión de sus curiosidades e intereses a través de la pintura apartando el temor que suele tener el alumnado a “yo no sé dibujar”. Utilizaremos distintas técnicas de dibujo novedosas para el alumnado donde podrán expresar toda su creatividad. Los cuadros realizados se mostrarán en un museo virtual que construirán los compañeros de la Rama Tecnológica.	
CONCRECIÓN CURRICULAR			
OBJ. ÁREA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS	
O.EA.2. O.EA.5. O.EA.6. O.EA.8.	1.- Conocer el lugar físico donde se puede desarrollar el arte de la pintura como carrera universitaria. 2.- Conocer y manipular técnicas nuevas de dibujo y pintura. 3.- Expresar sentimientos y emociones a través del uso de distintas texturas y colores. 4.- Respetar las producciones propias y de los compañeros contribuyendo a un buen clima de trabajo y compañerismo.	1.- La Facultad de Bellas Artes de Sevilla. 2.- Técnicas de dibujo y pintura: Transferencia de Imágenes, Lápices Acuarelables y Estarcido. 3.- Elaboración creativa de producciones plásticas como expresión de sensaciones y sentimientos 4.- Respeto y compañerismo.	
CC	INDICADORES DE EVALUACIÓN		C. EVAL.
CSYC, CEC	EA.3.2.1. Se acerca a la lectura, análisis e interpretación del arte y las imágenes fijas en sus contextos comprendiendo de manera crítica su significado y función social, y es capaz de elaborar imágenes nuevas a partir de las adquiridas.		CE.3.2. CE.3.4. CE.3.5. CE.3.6. CE.3.11.
CSYC, CEC	EA.3.4.1. Identifica el entorno próximo y el imaginario y expresa con un lenguaje plástico creativo las características a sus propias producciones.		
CEC	EA.3.5.1. Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones utilizando el lenguaje visual para transmitir diferentes sensaciones e las composiciones plásticas.		
CEC	EA.3.6.1. Conoce y aplica las distintas técnicas, materiales e instrumentos dentro de un proyecto grupal respetando la diversidad de opiniones y creaciones.		
CMCT, CEC	EA.3.11.1. Innova en el conocimiento y manejo de instrumentos y materiales propios del dibujo y aprecia la utilización correcta de los mismos.		



EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN
<p>Las tareas serán evaluadas en función al esfuerzo, interés por un buen resultado y la calidad de las producciones realizadas así como su actitud colaborativa y de respeto hacia las producciones ajenas. La valoración de las tareas se realizará por rúbricas como se marca en cada una de las tareas propuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Diario de clase.• Lista de control.• Análisis de la producción realizada.





PROYECTO 2. “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”		CURSO: 5º E.P. y 6º E.P.	TEMPORALIZACIÓN: 13 sesiones/ Del 1 de marzo al 14 de junio
Este proyecto va a continuar con una forma de aprendizaje en el que el alumnado de tres cursos y dos niveles distintos van a interactuar para realizar un trabajo conjunto. Un proyecto que apuesta por la educación social, emocional y para la creatividad.			
ÁREA TECNOLÓGICA		En este proyecto en concreto se va a trabajar con una aplicación gratuita de Diseño en 3D que se llama TinkerCAD. Hemos cambiado la propuesta inicial, programar con Scratch, puesto que creemos que el Diseño en 3D va más acorde con la propuesta integral.	
CONCRECIÓN CURRICULAR			
OBJ.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONT.	CONTENIDOS
O.CPD.1 O.CPD.2. O.CPD.4. O.CPD.5.	1.- Conocer y usar una herramienta gratuita on line para el diseño y la impresión en 3D. 2.- Crear objetos tridimensionales con el propósito de desarrollar la creatividad y la imaginación. 3.- Fomentar el desarrollo de la percepción espacial. 4.- Aprender a combinar formas y volúmenes en el ordenador para llegar a crear nuestros propios juguetes, mascotas, edificios, coches, ... y poder ver el producto creado. 5.- Compartir o hacer uso de las producciones que se alojan en la comunidad. 6.- Cooperar y colaborar para mejorar en el diseño.	B.CPD 1. 1.1/ 1.4 B.CPD 3. 3.1./ 3.2	1.- TinkerCAD, herramienta de diseño 3D y de impresión 3D que sea simple, online y preparada para todos los públicos. 2.- Estrategias de diseño en 3D. 3.- Exposición de objetos creados en 3D. 4.- Actitudes de cooperación y colaboración.
CC	INDICADORES DE EVALUACIÓN		C. EVAL.
CD, CMCT, CSYC	CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.		CE.4 CE.5 CE.7
CD, CMCT, SIEP,CE	CPD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.		
CD, CMCT, CAA,CE	CPD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.		
CD, SIEP, CEC,CE	CPD. 7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.		
CD, SIEP, CEC,CE	CPD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.		





EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN
<p>Las tareas serán evaluadas en función a la creatividad manifiesta en cada una de sus producciones en 3D así como su actitud colaborativa y de respeto hacia las creaciones de los demás. La valoración de las tareas se realizará por rúbricas como se marca en cada una de las tareas propuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Diario de clase• Lista de control• Análisis de la producción realizada.• Participación en el Brainstorming.





PROYECTO 2. “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”	CURSO: 5º E.P. y 6º E.P.	TEMPORALIZACIÓN: 13 sesiones/ Del 1 de marzo al 14 de junio
--	---------------------------------	--

Este proyecto va a continuar con una forma de aprendizaje en el que el alumnado de tres cursos y dos niveles distintos van a interactuar para realizar un trabajo conjunto. Un proyecto que apuesta por la educación social, emocional y para la creatividad.

ÁREA EMPRENDEDORA	En este proyecto en concreto se va a realizar un cortometraje, se van a elaborar guiones
--------------------------	---

CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJ.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONT.	CONTENIDOS
O.LCL.1 O.LCL.2. O.LCL.3. O.LCL.5.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer qué es un cortometraje, qué es una productora, distintos elementos necesarios para realizar un cortometraje. 2. Escuchar experiencias de niños actores para aumentar la motivación, la autoestima y la capacidad de todos de formar parte de un proyecto como este. 3. Elaborar de manera individual y grupal un guión para realizar y producir un cortometraje, siguiendo unas pautas de orden y respeto a las aportaciones y opiniones de los demás. 4. Expresarse oralmente, para dar a conocer a los demás la producción elaborada por el grupo, respetando las normas de intercambio comunicativo. 5. Interpretar el papel adjudicado o elegido con la responsabilidad y el compromiso de estar haciendo un trabajo en equipo, reconociendo que el esfuerzo de todos es necesario para un buen resultado. 	B.1. 1.1 1.4 B2: 2.2. B3: 3.1 3.2. 3.5.	<ol style="list-style-type: none"> 1.- Elaboración de un guión. 2.- Elegir escenarios de rodaje. 3.- Estrategias de memorización e interpretación de un papel. 4.- Montaje de un cortometraje a partir de las escenas rodadas 5.- Estrenar un cortometraje al público. 6.- Actitudes de cooperación y colaboración.

CC	INDICADORES DE EVALUACIÓN	C. EVAL.
CCL, CSYC,CAA	LCL3.1.1.,2.,3. Participa en situaciones de comunicación ,transmite valores e ideas con claridad, coherencia y corrección, escucha con respeto y atención las intervenciones de los compañeros.	CE.1 CE.2
CCL	LCL.3.6.1. Lee diferentes tipos de textos apropiados a su edad con velocidad, fluidez y entonación adecuada, respetando los signos ortográficos.	CE.4 CE.6
CCL, CD	LCL.3.10.1. Escribe textos propios del ámbito de la vida cotidiana siguiendo modelos, en diferentes soportes: diarios, cartas, correos electrónicos, etc, cuidando la ortografía y la sintaxis, ajustándose a las diferentes realidades comunicativas. (CCL, CD).	CE.7 CE.10
CCL	LCL.2.4.1. Reconoce y reproduce con creatividad textos orales y sencillos, cercanos a sus gustos e intereses, de los géneros más habituales según la intención y necesidades comunicativas del contexto. (CCL).	CE.19 CE.39



		CE.40
EVALUACIÓN		INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN
<p>Las tareas serán evaluadas en función a la creatividad, su actitud colaborativa y de respeto hacia las producciones de los demás. La valoración de las tareas se realizará por rúbricas como se marca en cada una de las tareas propuestas.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Diario de clase • Lista de control • Análisis de la producción realizada. • Participación en el Brainstorming.





PROYECTO 2. “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”	CURSO: 5º E.P. y 6º E.P.	TEMPORALIZACIÓN: 13 sesiones/ Del 1 de marzo al 14 de junio
--	---------------------------------	--

Este proyecto va a continuar con una forma de aprendizaje en el que el alumnado de tres cursos y dos niveles distintos van a interactuar para realizar un trabajo conjunto. Un proyecto que apuesta por la educación social, emocional y para la creatividad.

ÁREA ARTÍSTICA	En este proyecto se va a trabajar el diseño de camisetas donde el alumnado, tras experimentar con diversas técnicas de estampado de camisetas, para culminar el Proyecto con un diseño propio, creativo y original.
-----------------------	--

CONCRECIÓN CURRICULAR

OBJ. ÁREA	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CONTENIDOS
O.EA.1. O.EA.5. O.EA.8	1.- Conocer el diseño de camisetas como una nueva vía de expresión de ideas y de creatividad. 2.- Fomentar el gusto por el dibujo como fuente de creación de ideas para el diseño. 3.- Conocer distintas técnicas de estampación de camisetas a través de los medios audiovisuales y las tecnologías de la información y comunicación. 4.- Experimentar con las nuevas técnicas conocidas de diseño de camisetas. 5.- Crear un diseño propio. 6.- Respetar las producciones propias y de los compañeros contribuyendo a un buen clima de trabajo y compañerismo.	1.- Valoración de los medios de comunicación y tecnologías de la información y comunicación como instrumentos de conocimiento, producción y disfrute, con una utilización responsable. 2.- Elaboración y realización creativa de producciones plásticas como expresión de sensaciones utilizando técnicas elementales como el punto y la línea y materiales cotidianos de su entorno. 3.- Manipulación y experimentación con distintos tipos de materiales para concretar su adecuación al contenido para el que se propone, interesándose por aplicar a las representaciones plásticas los hallazgos obtenidos. 4.- Organización del espacio en producciones bidimensionales utilizando la composición, proporción y equilibrio. 5.- Respetar las producciones propias y de los compañeros contribuyendo a un buen clima de trabajo y compañerismo.
CC	INDICADORES DE EVALUACIÓN	C. EVAL.
CD	EA.3.3.1. Aplica las tecnologías de la información y comunicación de manera responsable para la búsqueda, creación y difusión de imágenes fijas y en movimiento, sirviéndole para la ilustración de sus propios trabajos.	CE.3.3. CE.3.4. CE.3.5. CE.3.6. CE.3.8.
CEC, CSYC	EA.3.4.1. Identifica el entorno próximo y el imaginario y expresa con un lenguaje plástico creativo las características a sus propias producciones.	
CEC	EA.3.5.1. Representa de forma personal ideas, acciones y situaciones utilizando el lenguaje visual para transmitir diferentes sensaciones en las composiciones plásticas.	
CEC	EA.3.6.1. Conoce y aplica las distintas técnicas, materiales e instrumentos dentro de un proyecto grupal respetando la diversidad de opiniones y creaciones.	
CEC	EA.3.8.1. Imagina, dibuja y crea obras tridimensionales partiendo de las recogidas en el patrimonio artístico de Andalucía, eligiendo la solución más adecuada a sus propósitos con los materiales necesarios.	



EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS DE EVALUACIÓN
<p>Las tareas serán evaluadas en función al esfuerzo, interés por un buen resultado y la calidad de las producciones realizadas así como su actitud colaborativa y de respeto hacia las producciones ajenas. La valoración de las tareas se realizará por rúbricas como se marca en cada una de las tareas propuestas.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Diario de clase• Lista de control• Análisis de la producción realizada.• Participación en el Brainstorming.



3.7.- TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

Las sesiones se han dividido en tres momentos:

1.- Asamblea de bienvenida.- En la que se trabajará alguna dinámica de grupo para un mejor conocimiento y autogestión de las emociones. Todo ello como elemento favorecedor para el desarrollo de un pensamiento creativo y de una convivencia positiva. Seguidamente se procederá a explicar la tarea del día, organizando y planificando el trabajo. Este es un momento de diálogo y comunicación entre docente y alumnado. Un espacio muy importante en un programa de estas características.

2.- Ejecución de las actividades propuestas.- En este momento se procede al trabajo marcado bien individual bien en equipo con unos u otros recursos.

3.- Momento Feedback.- Es el momento de la despedida en el que los alumnos comentan qué les ha parecido la sesión. Es un momento importante porque sin ellos saberlo están realizando una autoevaluación al manifestar sus opiniones, reflexiones y sugerencias.

Como hemos mencionado anteriormente el Área de Educación Emocional, Social y para la Creatividad se ha dividido en tres áreas de experiencia y conocimiento.

Hemos realizado dos proyectos a lo largo del curso:

Proyecto 1: “**COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER**”.

Proyecto 2: “**AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN**”




De esta manera, el alumnado ha podido participar en dos áreas. El alumnado que este curso está en 5º tendrá la posibilidad de participar en la tercera área que le falta.

Las tres áreas han sido impartidas en el mismo horario semanal, lo que quiere decir que el alumnado de 5º y 6º se han mezclado para hacer un proyecto común en función al área que han elegido.

PROYECTOS DE TRABAJO		
ÁREA ARTÍSTICA	ÁREA TECNOLÓGICA	ÁREA EMPRESARIAL O DE EMPRENDIMIENTO
PROYECTO I: “ COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER ”		
 Pintura	 Informática creativa	 Cooperativa





TAREA 1.- Pintura	TAREA 1.- Minecraft, un programa para la construcción de tu propio mundo. Creación de un museo virtual en el que se recogen las pinturas creadas por los otros compañeros.	TAREA 1.- Creación de la empresa Frutisabor.
PROYECTO II: “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”		
 Diseño TAREA 2.- Diseño de moda, complementos, o cualquier otra cosa que le apetezca diseñar.	 Informática creativa TAREA 2.- TinkerCAD, programa gratuito de diseño en 3D.	 Cooperativa TAREA 2.- Creación de una Productora de Cortometrajes.
<p>No se ha conseguido lo que se pretendía, que las tareas desempeñadas en cada una de las áreas se vincularan estrechamente las unas con las otras.</p> <p>Sí se ha conseguido que a iniciativa del alumnado, el dinero recaudado en el área de emprendimiento haya sido donado a UNICEF como complemento a la recaudación obtenida en la Carrera Solidaria “Gotas para Níger”.</p>		



**TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. Proyecto 1: “COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER”.****ÁREA TECNOLÓGICA**

SESIÓN 1

TAREA 1.- Presentación del Programa CRE@RTE

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Visualizar la presentación del Programa CRE@RTE por parte de las responsables del mismo. 1 sesión	1.- Plantear dudas o preguntas. 2.- Hacer alguna propuesta. 3.- Rellenar junto a su familia el consentimiento de participación. 4.- Entregarlo a la mayor brevedad posible.	Personal e Individual	Reflexivo Crítico Deliberativo	Primario: Individual y Familiar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha entrega el consentimiento en el tiempo establecido. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha entregado el consentimiento fuera de plazo. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque entrega el consentimiento en el plazo establecido. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque entrega el consentimiento en el plazo establecido. Y aporta ideas al Programa. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE. Bien a través de la maestra bien a través de la mentoría entre iguales.			

SESIÓN 2,3 y 4

TAREA 2.- Presentación y conocimiento del grupo de trabajo

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Participar con gusto en las dinámicas de grupo que se proponen.</p> <p>3 sesiones</p>	<p>1.- La cesta está revuelta. (S.1)</p> <p>2.- Encuentro a través de objetos. (S.1)</p> <p>3.- Familia de animales. (S.2.)</p> <p>4.- Quién es quién. (S.2.)</p> <p>5.- La botella loca (S.3.)</p> <p>6.- Drácula (S.3)</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Sistémico</p> <p>Deliberativo</p>	<p>Secundario:</p> <p>Escolar</p>
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no participa e incumple las reglas del juego. 0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa pero no con la seriedad que se le solicita. 1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa con agrado en las dinámicas planteadas. 2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa con agrado en las dinámicas planteadas y además es capaz de proponer alguna nueva. 3 puntos</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<p>El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más. Se respetará el tiempo que precise para expresarse y se le facilitará sus intervenciones orales que requieran del recuerdo de algunas informaciones.</p>			

SESIÓN 5, 6 y 7

TAREA 3.- Presentación del mundo en el que vamos a construir delimitando el área de trabajo y las dependencias a crear.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Introducción al mundo de Minecraft 2 sesiones	1.- Conocer las bases del videojuego, sus potencialidades, sus modalidades de juego, sus comandos, ... 2.- Realizar algunos ejercicios para practicar algunas construcciones sencillas.	Conductual Cognitivo Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico	Secundario: Escolar
2.- Visita al museo de Bellas Artes de Sevilla. 1 sesión	1.- Realizar anotaciones escritas o gráficas sobre la construcción, la cartelería, las dependencias, tipo de obras, la distribución de las mismas, ...	Personal e Individual Cognitivo Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo Analógico Analítico Práctico	Terciario: Social



			Creativo	
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha participado en la salida y no ha dado ideas para la construcción. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa en la salida pero no aporta ideas al proyecto. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa en la salida realizando anotaciones y aportando ideas al proyecto. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa en la salida realizando anotaciones y aportando ideas muy creativas al proyecto. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE recibirá un apoyo especial en esta área preferiblemente por parte de algún compañero/a "experto/a" que le hará de mentor/a. Todo ello bajo la supervisión constante de la docente responsable.			

SESIÓN de la 8 a la 21

TAREA 4.- Creación de un museo virtual con obras realizadas por los/as compañeros/as del grupo artístico.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Construcción de un museo virtual.	1.- Participar en un brainstorming en clase sobre qué queremos que tenga nuestro museo. 2.- Repartir las tareas que cada uno/a va a realizar en la construcción del museo. 3.- Comenzar la construcción de la dependencia asignada. 4.- Solicitar información a los pintores sobre	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo Creativo	Primario: Individual Secundario: Escolar



	<p>la temática de sus obras.</p> <p>5.- Adaptar las dependencias construidas en función a las informaciones recogidas.</p> <p>6.- Incluir las fotos de los cuadros en las dependencias asignadas.</p>		<p>Anológico</p> <p>Analítico</p> <p>Práctico</p> <p>Crítico</p>	
2.- Presentación del museo virtual.	<p>1.- Participar como guía en el museo virtual explicando al público cómo se ha realizado.</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Conductual</p> <p>Cognitivo y Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Sistémico</p> <p>Deliberativo</p> <p>Creativo</p> <p>Anológico</p> <p>Analítico</p> <p>Práctico</p>	<p>Secundario: Escolar</p> <p>Terciario: Social</p>
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha sido capaz de construir la dependencia asignada.</p> <p>0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha sido capaz de construir aunque sin seguir las premisas dadas.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque ha sido capaz de construir la dependencia asignada.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque ha sido capaz de construir la dependencia asignada y otras nuevas; además de ser mentor/a de algunos/as compañeros/as.</p> <p>3 puntos</p>



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

El alumnado con NEE realizará una tarea acorde a sus habilidades bajo la supervisión y ayuda de un/a mentor/a. En función a sus logros se le irá proponiendo nuevos retos.

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. Proyecto 1: “COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER”.

ÁREA DE EMPRENDIMIENTO

SESIÓN 1

TAREA 1.- Presentación del Programa CRE@RTE

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Visualizar la presentación del Programa CRE@RTE por parte de las responsables del mismo.</p> <p>1 sesión</p>	<p>1.- Plantear dudas o preguntas.</p> <p>2.- Hacer alguna propuesta.</p> <p>3.- Rellenar junto a su familia el consentimiento de participación.</p> <p>4.- Entregarlo a la mayor brevedad posible.</p>	<p>Personal e Individual</p>	<p>Reflexivo</p> <p>Crítico</p> <p>Deliberativo</p>	<p>Primario:</p> <p>Individual y Familiar</p>
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA no ha entrega el consentimiento en el tiempo establecido.</p> <p>0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA ha entrega el consentimiento fuera de plazo.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA entrega el consentimiento en el plazo establecido.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE entrega el consentimiento en el plazo establecido. Y aporta ideas</p>



				al Programa. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE. Bien a través de la maestra bien a través de la mentoría entre iguales.			

SESIÓN 2,3 y 4

TAREA 2.- Presentación y conocimiento del grupo de trabajo

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Participar con gusto en las dinámicas de grupo que se proponen. 3 sesiones	1.- La cesta está revuelta. (S.1) 2.- Encuentro a través de objetos. (S.1) 3.- Familia de animales. (S.2) 4.- Quién es quién. (S.2) 5.- La botella loca (S.3) 6.- Drácula (S.3)	Personal e Individual Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo	Secundario: Escolar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA no participa e incumple las reglas del juego. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA participa pero no con la seriedad que se le solicita. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA participa con agrado en las dinámicas planteadas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE participa con agrado en las dinámicas planteadas y además es capaz de proponer alguna nueva.



				3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más. Se respetará el tiempo que precise para expresarse y se le facilitará sus intervenciones orales que requieran del recuerdo de algunas informaciones.			

SESIÓN 5 y 6

TAREA 3.- ¿Qué es ser emprendedor?

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
Creación del cuaderno del emprendedor	Elaborar y encuadernar el cuaderno del emprendedor, donde se irá anotando todo el proceso de investigación para poder sacar conclusiones, y que nos acompañará a lo largo de todas las sesiones.	Conductual Cognitivo Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico	Primario: Personal Secundario: Escolar
Visita a empresas de la localidad	Salida por la localidad para conocer y tomar nota de las experiencias de 3 empresas, conociendo de primera mano dificultades, pros, contras, y cosas a tener en cuenta para montar un negocio	Personal e Individual Cognitivo Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo	Terciario: Social



			Analó	
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA no ha participado en la salida y no ha dado ideas para la construcción. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA participa en la salida pero no aporta ideas al proyecto. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA participa en la salida realizando anotaciones y aportando ideas al proyecto. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE participa en la salida realizando anotaciones y aportando ideas muy creativas al proyecto. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE recibirá un apoyo especial en esta área preferiblemente por parte de algún compañero/a "experto/a" que le hará de mentor/a. Todo ello bajo la supervisión constante de la docente responsable.			

SESIÓN de la 7 a la 21

TAREA 4.- Creamos una empresa

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
-Reflexión sobre la salida . -Experiencia práctica	-Analizar en grupos las conclusiones a las que llegamos para tenerlas en cuenta a la hora de realizar nuestra empresa. -Calcular precio del kg de naranjas. Calcular cuántos litros de zumo salen con las naranjas, haciendo una experiencia	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo	Primario: Individual Secundario: Escolar



<p>-Estudio de mercado</p> <p>- Hacer publicidad del producto</p> <p>-Pedir un préstamo</p> <p>- Contratar a un proveedor</p>	<p>práctica en clase.</p> <p>-Conocer la realidad de la demanda que puede tener el producto que vamos a vender, haciendo encuestas, cálculos, estadísticas, porcentajes...</p> <p>-Crear publicidad por medios escritos y orales, aprovechar los medios que tenemos en el centro para dar difusión máxima a la empresa.</p> <p>-Hacer un sorteo para despertar el interés por el producto que vendemos.</p> <p>- Solicitar un préstamo al "banco" intentando conseguir las mejores condiciones de intereses y devolución, teniendo en cuenta qué puede haber pérdidas.</p> <p>Contratar telefónicamente a un proveedor que nos ofrezca el producto más económico posible, manteniendo la calidad que nos permita tener éxito en la inauguración.</p>	<p>Personal e Individual</p>	<p>Creativo</p> <p>Analógico</p> <p>Analítico</p> <p>Práctico</p> <p>Crítico</p> <p>Lógico</p>	<p>Secundario: Escolar</p>
<p>TAREA: Crear una empresa</p>	<p>Inauguración de la empresa, dónde cada uno tendrá que desempeñar la función</p>			



<p>Análisis de la experiencia</p>	<p>asignada por ellos mismos, dentro de su organización empresarial.</p> <p>Trabajar en las distintas zonas de la empresa: Zona de cortado, exprimir, colado, ventas, caja y atención al público.</p> <p>Analizar los resultados obtenidos</p>	<p>Conductual</p> <p>Cognitivo y Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Reflexivo</p> <p>Sistémico</p> <p>Deliberativo</p> <p>Creativo</p> <p>Analógico</p> <p>Analítico</p> <p>Práctico</p>	<p>Terciario: Social</p>
<p>EVALUACIÓN POR RÚBRICAS</p>	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha sido capaz de construir la dependencia asignada.</p> <p>0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha sido capaz de construir aunque sin seguir las premisas dadas.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque ha sido capaz de construir la dependencia asignada.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque ha sido capaz de construir la dependencia asignada y otras nuevas; además de ser mentor/a de algunos/as compañeros/as.</p> <p>3 puntos</p>
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>El alumnado con NEE realizará una tarea acorde a sus habilidades bajo la supervisión y ayuda de un/a mentor/a. En función a sus logros se le irá proponiendo nuevos retos.</p>			

**TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. Proyecto 1: “COOPERAR PARA CREAR Y EMPRENDER”.****ÁREA ARTÍSTICA**

SESIÓN 1

TAREA 1.- Presentación del Programa CRE@RTE

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Visualizar la presentación del Programa CRE@RTE por parte de las responsables del mismo.</p> <p>1 sesión</p>	<p>1.- Plantear dudas o preguntas.</p> <p>2.- Hacer alguna propuesta.</p> <p>3.- Rellenar junto a su familia el consentimiento de participación.</p> <p>4.- Entregarlo a la mayor brevedad posible.</p>	<p>Personal e Individual</p>	<p>Reflexivo</p> <p>Crítico</p> <p>Deliberativo</p>	<p>Primario:</p> <p>Individual y Familiar</p>



EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha entrega el consentimiento en el tiempo establecido. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha entrega el consentimiento fuera de plazo. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque entrega el consentimiento en el plazo establecido. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque entrega el consentimiento en el plazo establecido. Y aporta ideas al Programa. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE. Bien a través de la maestra bien a través de la mentoría entre iguales.			

SESIÓN 2, 3 y 4

TAREA 2.- Presentación y conocimiento del grupo de trabajo

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Participar con gusto en las dinámicas de grupo que se proponen. 3 sesiones	1.- La cesta está revuelta. (S.1) 2.- Encuentro a través de objetos. (S.1) 3.- Familia de animales. (S.2) 4.- Quién es quién. (S.2) 5.- La botella loca (S.3)	Personal e Individual Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo	Secundario: Escolar



	6.- Drácula (S.3)			
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no participa e incumple las reglas del juego. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa pero no con la seriedad que se le solicita. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa con agrado en las dinámicas planteadas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa con agrado en las dinámicas planteadas y además es capaz de proponer alguna nueva. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más. Se respetará el tiempo que precise para expresarse y se le facilitará sus intervenciones orales que requieran del recuerdo de algunas informaciones.			

SESIÓN 5 y 6

TAREA 3.- Presentación de las posibilidades y diversidad de la rama artística a nivel profesional.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Introducción al mundo del arte como carrera universitaria. 1 sesión	1.- Conocer las distintas especialidades que se dan en la Facultad de Bellas Artes: pintura, escultura, tallado, diseño... 2.- Localización de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla (PDI). 3.- Visualización de algunos trabajos realizados en la Facultad a través de su web.	Conductual Cognitivo Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Analítico	Secundario: Escolar



<p>2.- Visita a la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.</p> <p>1 sesión</p>	<p>1.- Preparar preguntas previas que quieran formular así como anotaciones tras la información recibida de la persona encargada de mostrarnos y explicarnos curiosidades de la Facultad.</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Cognitivo Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Deliberativo</p> <p>Analítico</p> <p>Práctico</p> <p>Creativo</p>	<p>Terciario:</p> <p>Social</p>
<p>EVALUACIÓN POR RÚBRICAS</p>	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha participado en la salida.</p> <p>0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa en la salida pero no aporta ninguna pregunta.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa en la salida y aporta preguntas interesantes.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa en la salida, aporta preguntas interesantes y realiza anotaciones.</p> <p>3 puntos</p>
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>El alumnado con NEE recibirá un apoyo especial en esta área preferiblemente por parte de algún compañero/a que le hará de mentor/a. Todo ello bajo la supervisión constante de la docente responsable.</p>			



SESIÓN de la 7 a la 21

TAREA 4.- Producción de obras artísticas a través de distintas técnicas.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Creación de una obra personal a través de la técnica de la Transferencia de Imagen. 4 sesiones	1.- Presentar los materiales que vamos a necesitar y cómo se aplican. 2.- Reflexión personal sobre la imagen que queremos emplear para esta técnica. 3.- Comenzar la obra plástica. 4.- Repetir la obra personal si no se ha obtenido el resultado esperado.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Lógico-Reflexivo Deliberativo-Creativo Analógico-Analítico Práctico-Crítico	Primario: Individual Secundario: Escolar
2.- Creación de una obra personal utilizando la técnica de Lápices Acuarelables. 5 sesiones	1.- Presentar los materiales que vamos a necesitar y cómo se aplican. 2.- Reflexión personal sobre el dibujo que queremos emplear para esta técnica. 3.- Experimentar con el nuevo material para ver cómo puede quedar el resultado. 4.- Comenzar la obra plástica. 5.- Corregir o retocar el resultado final.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Lógico-Reflexivo Sistémico-Deliberativo Creativo-Analógico Analítico-Práctico	Primario: Individual Secundario: Escolar



<p>3.- Creación de una obra personal a través de la técnica del Estarcido con Pajita (o soplado con pajita).</p> <p>5 sesiones</p>	<p>1.- Presentar los materiales que vamos a necesitar y cómo se aplican.</p> <p>2.- Elegir la plantilla que se quiere utilizar para esta técnica.</p> <p>3.- Comenzar la obra plástica.</p> <p>4.- Elegir la cartulina que servirá de trasera para la producción elaborada.</p> <p>5.- Fotografiar todas las obras realizadas.</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Cognitivo y Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico-Reflexivo</p> <p>Deliberativo-Creativo</p> <p>Analógico-Analítico</p> <p>Práctico-Crítico</p> <p>Sistémico</p>	<p>Primario: Individual</p> <p>Secundario: Escolar</p>
<p>EVALUACIÓN POR RÚBRICAS</p>	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha sido capaz de terminar las obras pedidas ni ha cuidado su material, no presentándolo en el tiempo estimado.</p> <p>0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha sido capaz de terminar una de las obras solicitadas y ha colaborado con el grupo en el cuidado del material, propio y del grupo.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque ha sido capaz de terminar dos de las obras pedidas y ha colaborado con el grupo en el cuidado del material, propio y del grupo.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque ha sido capaz de terminar las obras pedidas y ha colaborado con el grupo en el cuidado del material, propio y del grupo además de ser mentor/a de algunos/as compañeros/as.</p> <p>3 puntos</p>
<p>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</p>	<p>El alumnado con NEE realizará una tarea acorde a sus habilidades bajo la supervisión y ayuda de un/a mentor/a. En función a sus logros se le irá proponiendo nuevos retos.</p>			

**TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. Proyecto 2: “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”****ÁREA TECNOLÓGICA**

SESIÓN 1

TAREA 1.- Presentación del Proyecto de Trabajo 2 a los tres grupos de alumnos de manera conjunta.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Presentar por cada una de las mentoras las actividades que se van a hacer en cada área y cómo las vamos a interconectar. 1 sesión	1.- Informar de la asignación de grupos. 2.- Plantear dudas o preguntas. 3.- Hacer alguna propuesta.	Personal e Individual	Reflexivo Crítico Deliberativo	Primario: Individual y Familiar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha prestado atención a las indicaciones marcadas por las mentoras. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha aceptado el grupo al que se le ha asignado 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque acepta el grupo al que se le ha asignado y plantea dudas o preguntas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque acepta el grupo al que se le ha asignado y realiza alguna propuesta interesante. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE. Bien a través de la maestra bien a través de la mentoría entre iguales.			



SESIÓN 2

TAREA 2.- Presentación y conocimiento del grupo de trabajo

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Participar con gusto en las dinámicas de grupo que se proponen. 1 sesión	D. de Presentación:: Pedro llama a Pablo. D. de Confianza: El amigo secreto. D. de Distensión: El baile de la escoba.	Personal e Individual Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo	Secundario: Escolar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no participa e incumple las reglas del juego. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa pero no con la seriedad que se le solicita. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa con agrado en las dinámicas planteadas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa con agrado en las dinámicas planteadas y además es capaz de proponer alguna nueva. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más. Se respetará el tiempo que precise para expresarse y se le facilitará sus intervenciones orales que requieran del recuerdo de algunas informaciones.			



SESIÓN de la 3 a la 9

TAREA 3.- Presentación de la herramienta de diseño en 3D, TinkerCAD.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Introducción a TinkerCAD</p> <p>4 sesiones</p>	<p>1.- Registrarse (lo habrán hecho en casa porque precisan de email y algunos no tienen) para que cada alumno se cree una cuenta.</p> <p>2.- Realizar algunos ejercicios básicos de exploración de la herramienta siguiendo los siguientes tutoriales:</p> <p>Vídeo: Introducción a TinkerCAD. https://www.youtube.com/watch?v=ePM7KkZYrsk</p> <p>Vídeo: Primeros pasos (está en inglés pero observando se va conociendo el manejo) https://www.youtube.com/watch?v=KCaenAGeK_Q</p> <p>Vídeo: Aprende a usar TinkerCAD https://www.youtube.com/watch?v=zUo_TLJuGDY</p> <p>Documento: Aprendiendo a diseñar con TinkerCAD http://diwo.bq.com/aprendiendo-a-disenar-en-tinkercad/</p> <p>3.- Descarga un diseño que los que has realizado</p>	<p>Conductual</p> <p>Cognitivo Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Sistémico</p>	<p>Secundario:</p> <p>Escolar</p>



	y envíasele a la seño.			
2.- Diseñando con TinkerCAD 3 sesiones	1.- Crear tu propio proyecto. Vídeo: Cómo crear un Minions. https://www.youtube.com/watch?v=5WeMZ7DI78E 2.- Envía el proyecto realizado a la seño.	Personal e Individual Cognitivo Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo Analogico Analítico Práctico Creativo	Terciario: Social
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no se registra en la aplicación. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque se registra en la aplicación y visualiza los vídeos que se le recomiendan. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque realiza algunos ejercicios básicos con la aplicación. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque realiza su propio proyecto con la aplicación. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE recibirá un apoyo especial en esta área preferiblemente por parte de algún compañero/a "experto/a" que le hará de mentor/a. Todo ello bajo la supervisión constante de la docente responsable.			



SESIÓN de la 10 a la 13

TAREA 4.- Creación de una exposición de medios de transportes creados con TinkerCAD.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Construcción de un medio de transporte creado con TinkerCAD. (3 sesiones)	1.- Diseñar un medio de transporte. 2.- Construirlo con TinkerCAD. 3.- Descargar el medio de transporte diseñado y enviarlo a la seño.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo Creativo Analógico Analítico Práctico Crítico	Primario: Individual Secundario: Escolar
2.- Presentación de todos los diseños (1 sesión)	1.- Realizar un montaje con todos los diseños para que puedan ser vistos por todos.	Personal e Individual Conductual Cognitivo y Constructivo	Lógico Reflexivo Sistémico	Secundario: Escolar Terciario: Social



		Interacción Social	Deliberativo Creativo Analógico Analítico Práctico	
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha sido capaz de construir ningún medio de transporte. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque construye un medio de transporte muy básico y lo envía a la tutora. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque realiza el medio de transporte pero no lo envía a la mentora para incluirlo en el proyecto común. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque ha sido capaz de construir un medio de transporte poniendo en práctica algunas de las técnicas estudiadas y de compartir su creación para el proyecto común. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE realizará una tarea acorde a sus habilidades bajo la supervisión y ayuda de un/a mentor/a. En función a sus logros se le irá proponiendo nuevos retos.			



**TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. Proyecto 2: “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”****ÁREA DE EMPRENDIMIENTO**

SESIÓN 1

TAREA 1.- Presentación del Proyecto de Trabajo 2 a los tres grupos de alumnos de manera conjunta.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Presentar por cada una de las mentoras las actividades que se van a hacer en cada área y cómo las vamos a interconectar. 1 sesión	1.- Informar de la asignación de grupos. 2.- Plantear dudas o preguntas. 3.- Hacer alguna propuesta.	Personal e Individual	Reflexivo Crítico Deliberativo	Primario: Individual y Familiar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha prestado atención a las indicaciones marcadas por las mentoras. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha aceptado el grupo al que se le ha asignado 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque acepta el grupo al que se le ha asignado y plantea dudas o preguntas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque acepta el grupo al que se le ha asignado y realiza alguna propuesta interesante. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE. Bien a través de la maestra bien a través de la mentoría entre iguales.			



SESIÓN 2

TAREA 2.- Presentación y conocimiento del grupo de trabajo

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Participar con gusto en las dinámicas de grupo que se proponen. 1 sesión	D. de Presentación: Pedro llama a Pablo. D. de Confianza: El amigo secreto. D. de Distensión: El baile de la escoba.	Personal e Individual Interacción Social	Lógico Reflexivo Sistémico Deliberativo	Secundario: Escolar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no participa e incumple las reglas del juego. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa pero no con la seriedad que se le solicita. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa con agrado en las dinámicas planteadas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa con agrado en las dinámicas planteadas y además es capaz de proponer alguna nueva. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más. Se respetará el tiempo que precise para expresarse y se le facilitará sus intervenciones orales que requieran del recuerdo de algunas informaciones.			

SESIÓN de la 3 a la 4
TAREA 3.- Presentación del proyecto: Creamos una empresa productora de cine: Elaboramos un Cortometraje

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Qué es ser emprendedor</p> <p>Elaboración de los cuadernos de trabajo</p> <p>1 sesión</p>	<p>Lectura y análisis de los 10 aspectos necesarios para ser emprendedor.</p> <p>Elaborar los cuadernos para trabajar durante el semestre.</p>	<p>Conductual</p> <p>Cognitivo Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p>	<p>Secundario:</p> <p>Escolar</p>
<p>2 Qué es un cortometraje</p> <p>Elementos básicos para poder hacer un cortometraje.</p> <p>Conoceos las experiencias de 2 niños actores</p> <p>2 sesiones</p>	<p>Explicar qué es un cortometraje, tipos de cortometrajes, qué tipo de cortometraje, es viable con los medios que disponemos.</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Cognitivo Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Deliberativo</p> <p>Práctico</p> <p>Creativo</p>	<p>Secundario:</p> <p>Escolar</p>
<p>EVALUACIÓN POR RÚBRICAS</p>	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA no participa.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA muestra respeto por las aportaciones de los demás y hace alguna aportación.</p> <p>2 puntos</p>		<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE sus aportaciones son trabajadas y muestra respeto por las</p>



			aportaciones de los demás 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE recibirá un apoyo especial en esta área preferiblemente por parte de algún compañero/a "experto/a" que le hará de mentor/a. Todo ello bajo la supervisión constante de la docente responsable.		

SESIÓN de la 5 a la 9

TAREA 4.Elaboración del guión

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Elaboración del guión 4 sesiones	1.Elaborar un borrador de guión sobre un tema que les interese y vean posible rodar. 2.- Leer cada grupo su borrador de guión. 3.- Elegir uno para trabajarlo entre todos. 4.Repartirse el trabajo y elaborar un único guión para todos.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Lógico Reflexivo Deliberativo Creativo Analítico Práctico Crítico	Primario: Individual Secundario: Escolar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA no elabora ni participa en la elaboración de su grupo 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA se muestra atento a las participaciones de su grupo. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA participa en la elaboración y respeta las participaciones de los demás	Nivel 3. TAREA EXCELENTE Participa de forma muy activa y positiva tanto con



			2 puntos	sus producciones como con la de sus compañeros. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD				

SESIÓN de la 5 a la 10

TAREA 5.-Rodaje

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Rodamos el cortometraje 5 sesiones 2- Estreno del cortometraje al público. 1 sesión	1. Estudiarse el papel asignado o elegido 2.- Interpretar el papel con estrategias para que se vea natural, usando un lenguaje más coloquial si es necesario y utilizando lenguaje no verbal. 3.- Respetar los entornos tanto dentro del centro como fuera del mismo en los que vamos a rodar. 4.- Hacer una sesión pública como empresa productora, poniendo un precio a la entrada del evento. 5.- Disfrutar de cada logro personal y ajeno.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Interacción Social	Reflexivo Creativo Práctico Analítico Reflexivo Deliberativo	Secundario: Escolar Terciario: Social



	6.- Análisis de las ganancias económicas que ha producido la empresa. Decisión de en qué invertir el dinero.			
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA participa 0 puntos		Nivel 2. TAREA CORRECTA participa. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE Participa de forma muy activa y positiva tanto con sus producciones como con la de sus compañeros. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD				



**TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA. Proyecto 2: “AHONDANDO EN MI IMAGINACIÓN”****ÁREA ARTÍSTICA**

SESIÓN 1

TAREA 1.- Presentación del Proyecto de Trabajo 2 a los tres grupos de alumnos de manera conjunta.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Presentar por cada una de las mentoras las actividades que se van a hacer en cada área y cómo las vamos a interconectar. 1 sesión	1.- Informar de la asignación de grupos. 2.- Plantear dudas o preguntas. 3.- Hacer alguna propuesta.	Personal e Individual	Reflexivo Crítico Deliberativo	Primario: Individual y Familiar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha prestado atención a las indicaciones marcadas por las mentoras. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha aceptado el grupo al que se le ha asignado 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque acepta el grupo al que se le ha asignado y plantea dudas o preguntas. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque acepta el grupo al que se le ha asignado y realiza alguna propuesta interesante. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE. Bien a través de la maestra, monitora o bien a través de la mentoría entre iguales.			

SESIÓN 2

TAREA 2.- Presentación y conocimiento del grupo de trabajo

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Participar con gusto en las dinámicas de grupo que se proponen.</p> <p>1 sesión</p>	<p>D. de Presentación: Pedro llama a Pablo.</p> <p>D. de Confianza: El amigo secreto.</p> <p>D. de Distensión: El baile de la escoba.</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Sistémico</p> <p>Deliberativo</p>	<p>Secundario:</p> <p>Escolar</p>
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no participa e incumple las reglas del juego. 0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque participa pero no con la seriedad que se le solicita. 1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque participa con agrado en las dinámicas planteadas. 2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque participa con agrado en las dinámicas planteadas y además es capaz de proponer alguna nueva. 3 puntos</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	<p>El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más. Se respetará el tiempo que precise para expresarse y se le facilitará sus intervenciones orales que requieran del recuerdo de algunas informaciones.</p>			

SESIÓN 4
TAREA 4.- Presentación de distintas técnicas de estampación de camisetas a través de los medios audiovisuales y de las tecnologías de la información.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
<p>1.- Técnicas de diseño de camisetas</p> <p>1 sesión</p>	<p>1.- Visualización de diferentes técnicas de diseño de camisetas que pueden ser realizadas en clase.</p> <p>2.- Selección de técnicas.</p>	<p>Personal e Individual</p> <p>Conductual</p> <p>Cognitivo Constructivo</p> <p>Interacción Social</p>	<p>Lógico</p> <p>Reflexivo</p> <p>Sistémico</p> <p>Deliberativo</p> <p>Analógico</p> <p>Analítico</p> <p>Práctico</p>	<p>Secundario:</p> <p>Escolar</p>
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	<p>Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no presta ningún tipo de interés manteniendo una actitud disruptiva.</p> <p>0 puntos</p>	<p>Nivel 1. TAREA SUPERADA porque mantiene una actitud de respeto aunque con poco interés.</p> <p>1 puntos</p>	<p>Nivel 2. TAREA CORRECTA porque mantiene una actitud de respeto e interés.</p> <p>2 puntos</p>	<p>Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque mantiene una actitud de respeto e interés y aporta ideas propias.</p> <p>3 puntos</p>
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	El alumnado con NEE realizará las actividades como uno más.			



SESIÓN de la 5 a la 8

TAREA 5.- Experimentación con las técnicas visualizadas en la sesión anterior.

ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Técnicas de diseño de camisetas: con rotuladores textiles y con ceras duras. (4 sesiones)	1.- Crear el dibujo de una camiseta personal utilizando la técnica de las ceras duras con plantilla. 2.- Crear el dibujo de una camiseta personal utilizando la técnica de rotuladores textiles.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Conductual	Lógico, Reflexivo Sistémico, Deliberativo Creativo, Analógico Analítico, Práctico, Crítico	Primario: Individual Secundario: Escolar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha sido capaz de reproducir ninguna técnica. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha reproducido al menos una de las técnicas. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque realiza las dos técnicas en el tiempo estimado. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque realiza las dos técnicas en el tiempo estimado aportando ideas creativas propias. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE a través de la monitora. Se respetará el tiempo que precise.			



SESIÓN de la 9 a la 13				
TAREA 6.- Diseño propio y original de una camiseta.				
ACTIVIDADES	EJERCICIOS	M. DE ENSEÑANZA	M. DE PENSAMIENTO	CONTEXTOS
1.- Producción de un diseño creativo, propio y original para estamparlo en una camiseta. (5 sesiones)	1.- Elaborar el boceto de un diseño propio. 2.- Reproducir el dibujo en una camiseta personal utilizando la técnica que más se adapte al diseño elegido.	Personal e Individual Cognitivo y Constructivo Conductual	Lógico, Reflexivo Sistémico, Deliberativo Creativo, Analógico Analítico, Práctico, Crítico	Primario: Individual Secundario: Escolar
EVALUACIÓN POR RÚBRICAS	Nivel 0. TAREA NO SUPERADA porque no ha sido capaz de realizar el boceto. 0 puntos	Nivel 1. TAREA SUPERADA porque ha elaborado el boceto aunque no lo ha reproducido en la camiseta. 1 puntos	Nivel 2. TAREA CORRECTA porque ha realizado el boceto y lo ha reproducido en la camiseta. 2 puntos	Nivel 3. TAREA EXCELENTE porque ha realizado el boceto y lo ha reproducido cuidando el estilismo una la correcta producción final. 3 puntos
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	Se prestará una atención individualizada al alumnado con NEE a través de la monitora. Se respetará el tiempo que precise.			

3.7.1. Visualización de la experiencia

A continuación, os dejamos dos montajes de vídeo con las actividades realizadas en cada una de las áreas en los dos proyectos que se han implementado.



3.8.- CRONOGRAMA

Las sesiones aproximadas que se impartirán durante el curso quedan recogidas en el siguiente cuadrante:

PRIMER TRIMESTRE: 10 Sesiones		
OCTUBRE 2017 4 Sesiones	NOVIEMBRE 2017 4 Sesiones	DICIEMBRE 2017 2 Sesiones
SEGUNDO TRIMESTRE: 10 Sesiones		
ENERO 2018 4 Sesiones	FEBRERO 2018 3 Sesiones	MARZO 2018 3 Sesiones
TERCER TRIMESTRE: 9 Sesiones		
ABRIL 2018 4 Sesiones	MAYO 2018 3 Sesiones	JUNIO 2018 2 Sesiones



3.9.- RECURSOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DEL PROGRAMA

Tres son los recursos que hemos necesitado para la puesta en funcionamiento del Programa.

3.9.1.- Recursos humanos

La elaboración del Programa y la coordinación del mismo ha sido llevada a cabo por Dña. M^a Carmen Medina Vela, directora del Centro, licenciada en Psicopedagogía y experta en altas capacidades por la Universidad de Sevilla.

Se ha precisado de la colaboración de dos docentes más que se han encargado junto a la coordinadora de ejercer la mentoría de las tres áreas de experiencia. Una de ellas será Dña. Adelaida Castillo Mayén, secretaria del Equipo Directivo y especialista de Música en el Centro. La otra Dña. Tatiana Coma González, jefa de estudios y especialista de Inglés en el Centro.

La colaboración de las familias del alumnado implicado se ha hecho necesaria no sólo para el asesoramiento a sus hijos/as sino para su ayuda y participación en las tareas que han requerido de su supervisión o de su apoyo en casa o en el aula (acompañamiento al museo de Bellas Artes, colaboración en la venta de zumos de naranja, colaboración en la pintura de camisetas, visita a sus comercios y/o empresas, ...).

3.9.2.- Recursos materiales e infraestructura necesaria

En el Centro se ha contado con la infraestructura adecuada para el desarrollo del Programa:

- ✚ **UN AULA de INFORMÁTICA** para el desarrollo del área **Tecnológica** que cuenta con 28 puestos.
- ✚ **DOS AULAS DE CLASE**, para el desarrollo de las **áreas Artística y Emprendimiento**.
- ✚ **ESPACIOS COMUNES**, como Biblioteca de Centro, Sala de Usos Múltiples, Hall, Pista cubierta, patio y huerto.

Hemos contado en todo momento con los recursos disponibles en el Centro:

- Estudio de radio
- Cámara de fotos y de vídeo.
- Grabadora digital.
- Impresoras a color y escáner.
- Tablets y portátiles.
- PDI.





3.9.3.- Recursos económicos

El programa ha contado con una dotación económica de 1000 euros a raíz de su aprobación como Proyecto de Innovación Educativa y Desarrollo Curricular.

La dotación económica ha permitido que el Centro pueda hacerse con un material no inventariable que podrá usarse por cualquier docente del mismo: una impresora 3D y atriles para pintura y claqueta de cine.

3.9.4.- Recursos didácticos

Entre los recursos didácticos multimedia, hemos utilizado los siguientes:

- Consultas realizadas por la red.
- Consultas bibliográficas.
- Videjuegos: Minecraft
- TinkerCAD: Programa gratuito de diseño en 3D.
- Videotutoriales.
- Programa para la edición de vídeos.
- Web del colegio.
- Otros.

3.10.- CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se ha realizado al finalizar cada proyecto, en cada una de las áreas de trabajo, por lo que se han realizado dos evaluaciones a lo largo del curso. Han tenido un carácter cualitativo y no cuantitativo. El objetivo de la misma ha sido contar con una valoración y reflexión para la mejora; y no un número para conocer el mejor o el peor.

* **Criterios**.- Los criterios de evaluación se muestran en función a las distintas áreas de experiencia y conocimiento trabajadas.

* **Procedimientos**.- Los procedimientos y estrategias que usaremos para realizar una evaluación adaptada a cada alumno serán variados para que así el alumnado pueda demostrar por distintas vías la consecución de los criterios marcados. Así podremos observar el grado de calidad de las siguientes producciones:

- Respuesta creativa a las tareas planteadas.
- Creación de producciones.
- Elaboración de carteles, anuncios, fichas de inscripción, instrucciones, ...
- Creación de proyectos con Minecraft y TinkerCAD.
- Creación de proyectos empresariales.
- ...





* **Instrumentos**.- Los instrumentos de los que nos hemos servido para la evaluación serán los que siguen:

- Rúbricas de valoración para cada una de las tareas.
- Hoja de registro de seguimiento diario de la mentora (Anexo 1).
- Manifestaciones orales en las asambleas en las que se trabajan las emociones.
- Hoja de registro de autoevaluación del alumno (Anexo 2).
- Hoja de registro de seguimiento de la familia (Anexo 3).

4.- PROSPECCIÓN DE FUTURO

Las valoraciones obtenidas por parte de las familias y el alumnado nos han animado a continuar con este proyecto aun cuando no sea reconocido como Proyecto de Innovación. El enriquecimiento experimentado por los/as niños/as ha sido sorprendente no sólo para las familias sino también como docentes implicadas.

A continuación os mostramos las valoraciones que se han recogido de las autoevaluaciones realizadas por las familias y el alumnado:

PROYECTO 1.	AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO	AUTOEVALUACIÓN DE LAS FAMILIAS
<p style="text-align: center;">ÁREA TECNOLÓGICA (Minecraft)</p>	<p>Haberse sentido muy bien y haberse divertido.</p> <p>Lo que más les ha gustado es hacer un proyecto común, el museo CRE@RTE, y además jugar en distintas modalidades como creativo y supervivencia con los compañeros de clase. Por otro lado, comentan que han aprendido jugando y eso gusta mucho. La salida al Museo de Bellas Artes también ha sido valorada como algo positivo.</p> <p>Lo que menos les ha gustado es cuando se producían algunos problemas técnicos como la conexión a internet o el conectar algunos ordenadores con el servidor. Algunos mencionan que las tres primeras sesiones dedicadas a dinámicas de grupo y que no jugaron, no les gustó. El alboroto que se ocasiona en algunas modalidades molesta a algunos niños. El hecho de que hubiera compañeros que querían destruir en lugar de construir, incumpliendo las normas del juego, ha molestado a algunos niños.</p> <p>Lo que han aprendido ha sido a</p>	<p>Las familias tienen un grado de satisfacción con el programa muy bueno:</p> <ul style="list-style-type: none"> •Consideran que han recibido una información clara y suficiente de los objetivos del programa. •Sus hijos/as se han sentido motivados/as por asistir a las sesiones y han experimentado una nueva forma de aprendizaje. •Consideran que la creación de un grupo de trabajo internivel ha supuesto un enriquecimiento para sus hijos/as. •Les gustaría que el Programa continuara en próximas ediciones. <p>Entre otras valoraciones que hacen se encuentran:</p> <ul style="list-style-type: none"> •El entusiasmo manifiesto por sus hijos/as por las Nuevas Tecnologías como medio para conseguir un fin creativo. •La adquisición de nuevos conocimientos y mejor dominio de las Nuevas Tecnologías. •El enriquecimiento personal al tener que interactuar con compañeros/as de otros grupos clase. •El trabajar en un equipo organizado haciendo





	<p>jugar de manera colaborativa a un videojuego y a jugar en equipo mientras que otros se han iniciado en él. Han aprendido a usar mods , en este caso el de los cuadros. Han experimentado lo bien que se pasa jugando en equipo.</p> <p>Proponen tener más tiempo para poder hacer más cosas en el proyecto, que no quieren irse del proyecto porque les gustaría seguir profundizando y hacer otras estructuras como castillos, granjas, ... Les ha sorprendido poder jugar a un videojuego en el colegio.</p>	<p>un buen uso de la tecnología para un fin concreto y común, se conectan todos para construir un proyecto.</p> <ul style="list-style-type: none"> •El desarrollo de su creatividad y sociabilidad. •El hacer una tarea con diversión. •El desarrollo en aspectos tan importantes como la visión espacial, la imaginación, la creatividad, y hábitos positivos como la organización y el orden. •La responsabilidad de pertenecer a un equipo y cumplir con sus normas para que el proyecto salga bien. <p>Pocas familias son las que mencionan que no hacen un seguimiento de las actividades a través de su hijo/a o de la web del colegio.</p>
<p>ÁREA DE EMPRENDIMIENTO (Frutisabor)</p>	<p>La valoración que el alumnado realiza sobre el desarrollo del Proyecto 1, en el que hemos creado una empresa, es muy positiva, el alumnado concluye:</p> <p>Haberse sentido muy a gusto con los nuevos compañeros, les ha gustado estar mezclados con alumnado de otros cursos, se han divertido y han aprendido.</p> <p>Lo que más les ha gustado es el día de la puesta en marcha de la empresa, elaborar, el producto y venderlo..</p> <p>Lo que menos les ha gustado nada.</p> <p>Lo que han aprendido a trabajar en equipo, escuchar las opiniones de los demás, ser responsables en el trabajo propio para el éxito de todo el grupo. Lo difícil que es montar una empresa, todas las dificultades que hay que pasar, la satisfacción de ganar dinero cuando una empresa funciona bien.</p> <p>Proponen que el proyecto no se acabe, quieren seguir.</p>	<p>Las familias tienen un grado de satisfacción con el programa muy bueno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consideran que han recibido una información clara y suficiente de los objetivos del programa. • Sus hijos/as se han sentido motivados/as por asistir a las sesiones y han experimentado una nueva forma de aprendizaje. • Consideran que la creación de un grupo de trabajo internivel ha supuesto un enriquecimiento para sus hijos/as. • Les gustaría que el Programa continuara en próximas ediciones. <p>Entre otras valoraciones que hacen se encuentran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El entusiasmo manifiesto por sus hijos/as por CRE@RTE. • La adquisición de mayor autonomía e iniciativa para emprender, seguridad en la gestión de trámites y la capacidad de innovar. • El enriquecimiento personal al tener que interactuar con compañeros/as de otros grupos clase. • Dar valor al esfuerzo necesario para conseguir éxito. • Desarrollo de valores como compañerismo, esfuerzo, continuidad en el trabajo...





<p style="text-align: center;">ÁREA ARTÍSTICA (creatividad a través de diferentes técnicas de dibujo para la creación de cuadros)</p>	<p>Haberse sentido muy bien, a gusto, relajad@s, content@s, algunos han encontrado su lado artístico.</p> <p>Lo que más les ha gustado: referente a lo personal el alumnado destaca la relación relajada que han mantenido con sus compañeros en este taller, la posibilidad de conocer a otros compañeros y el grupo que les ha tocado. Algunos mencionan que han hecho más amigos.</p> <p>Valorando las distintas técnicas aprendidas mencionan que les ha gustado mucho trabajar con técnicas y materiales que no son habituales en el aula ordinaria.</p> <p>De entre las técnicas trabajadas (Transferencia de Imágenes-Lápices Acuarelables-Estarcido) la que más ha gustado es el Estarcido. El 35% del alumnado ha valorado todas las técnicas positivamente gustándole todas ellas a pesar de las dificultades encontradas. Algunos alumnos recomiendan esta área de trabajo.</p> <p>Lo que menos les ha gustado: la técnica de Transferencia de Imagen; y la curiosidad e inquietud que este proyecto ha generado en el alumnado ha provocado que el grupo en general haya sido movido y ruidoso, lo que no ha gustado a un grupo de alumnos ya que se perdía tiempo. La visita a la Facultad de Bellas Artes tampoco fue lo que esperaban. Les hubiese gustado poder asistir a una clase.</p> <p>Lo que han aprendido: a tener paciencia, a intentar de nuevo las cosas cuando no salen, a imaginar, a divertirse mientras aprenden cosas nuevas, a ser ellos mismos, técnicas nuevas, a pintar.</p> <p>Proponen: tener más sesiones para poder realizar más técnicas y más tiempo a la semana para este proyecto. El 20% del alumnado no cambiaría de área de trabajo.</p>	<p>Las familias tienen un grado de satisfacción con el programa muy bueno (72%) o bueno (28%):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Consideran que han recibido una información clara y suficiente de los objetivos del programa. • Sus hijos/as se han sentido motivados/as por asistir a las sesiones y han experimentado una nueva forma de aprendizaje. • Consideran que la creación de un grupo de trabajo internivel ha supuesto un enriquecimiento para sus hijos/as. • Les gustaría que el Programa continuara en próximas ediciones. <p>Entre otras valoraciones que hacen se encuentran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El desarrollo y fomento de la creatividad e imaginación, pudiéndoles servir en el futuro a enfrentarse y resolver distintos problemas que pueden encontrarse a lo largo de su formación. • Fomento de compañerismo, motivación y emprendimiento. • Poder relacionarse con los demás con más soltura. • Adquisición de competencias. • La oportunidad de participar en proyectos nuevos. • Han podido desarrollar nuevos conocimientos y potenciar su expresión. • Trabajar en equipo. • Conocimiento y habilidad en el desarrollo de nuevas técnicas artísticas. • Se divierten a la vez que aprenden. <p>Muy pocas familias son las que mencionan que no hacen un seguimiento de las actividades a través de su hijo/a o de la web del colegio.</p>
--	---	---





PROYECTO 2.	AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO	AUTOEVALUACIÓN DE LAS FAMILIAS
<p style="text-align: center;">ÁREA TECNOLÓGICA (TINKERCAD)</p>	<p>Tras la valoración que el alumnado realiza sobre el desarrollo del Proyecto 2, en el que hemos trabajado con el “Diseño en 3D”, hemos concluido que el alumnado manifiesta:</p> <p>Haberse sentido muy bien, haberse divertido, haber desarrollado su creatividad, entretenidos, contentos, alegres, felices, cómodos, orgullosos y trabajadores.</p> <p>Lo que más les ha gustado han sido los diseños en 3D que han realizado, el comprobar que el diseño 3D está en la vida real, el experimentar cosas nuevas con el diseño en 3D junto a mis compañeros, crear en 3D lo que yo quiera, conocer cómo funciona una impresora en 3D, poder usar la imaginación para crear proyectos y aprender a manejar el TINKercad.</p> <p>Lo que menos les ha gustado ha sido que he tenido problemas para construir, el tener que hacer un medio de transporte para la exposición me hubiera gustado que fuera libre, el modo para saber cómo enviar el diseño y que algunas veces el ordenador no reconocía mi cuenta.</p> <p>Lo que han aprendido ha sido a usar el programa de diseño en 3D Tinkercad,</p> <p>Proponen que la exposición de diseños 3D debería haber sido libre, comprar más colores de plástico para imprimir,</p> <p>Otras cosas que les gustaría decir: “me ha encantado”, “no quiero que termine”, “ha sido muy guay crear cosas en 3D”, “he visto por primera una impresora 3D y cómo trabaja”, “ojalá se repita”, “me ha gustado mucho este último año en el colegio”, “gracias CRE@RTE”, y “he disfrutado muchísimo”.</p>	<p>Las familias tienen un grado de satisfacción con el programa muy bueno al igual que en el proyecto 1.</p> <p>Entre otras valoraciones que hacen las familias es la oportunidad de aprender a crear diseños en 3D conociendo una nueva disciplina ; y la necesidad de dedicar más tiempo a este tipo de aprendizajes más funcionales y motivadores.</p>
<p style="text-align: center;">ÁREA DE EMPREDIMIENTO (Cortometraje)</p>	<p>La valoración que el alumnado realiza sobre el desarrollo del Proyecto 2, en el que hemos creado una empresa productora de cine y grabado un cortometraje, es muy positiva, el alumnado concluye:</p> <p>Haberse sentido muy a gusto, se han divertido y han aprendido cosas nuevas, les gusta estar mezclados con niños de otros</p>	<p>Las familias tienen un grado de satisfacción con el programa muy bueno al igual que en el proyecto 1.</p> <p>Entre otras valoraciones destacamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El entusiasmo manifiesto por sus hijos/as por CRE@RTE. • La adquisición de mayor autonomía e





	<p> cursos, tras la experiencia del primer proyecto, ya se conocen mejor y es más rápida la adaptación al grupo.</p> <p>Lo que más les ha gustado es la grabación del corto, haber salido a hacer escenas fuera del cole, sentirse como actrices y actores.</p> <p>Lo que menos les ha gustado nada.</p> <p>Lo que han aprendido: trabajar en equipo, escuchar con respeto las aportaciones de los demás para hacer un guión, ser responsables en el trabajo, a actuar delante de una cámara, a no tener miedos ni prejuicios y sentirse capaz de poder hacer cosas que no pensaban.</p> <p>Proponen que haya más clases a la semana.</p>	<p> iniciativa, perder timidez, relacionarse con los demás.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El enriquecimiento personal al tener que interactuar con compañeros/as de otros grupos clase. • Desarrollo de valores como compañerismo, esfuerzo, continuidad en el trabajo...
<p>ÁREA</p> <p>ARTÍSTICA</p> <p>(Diseño de camisetas)</p>	<p>Tras la valoración que el alumnado realiza sobre el desarrollo del Proyecto 2, en el que hemos trabajado con el “Diseño de camisetas”, hemos concluido que el alumnado manifiesta:</p> <p>Haberse sentido muy bien, creativo, y entretenido.</p> <p>Lo que menos les ha gustado ha sido el tener que pensar lo que va a poner en la camiseta.</p> <p>Lo que han aprendido ha sido a diseñar su propia camiseta lo cual les provoca una gran satisfacción, hacer algo que después pueden lucir.</p> <p>Proponen que haya más visitas de gente que se dedique profesionalmente al diseño.</p> <p>Otras cosas que les gustaría decir: la visita de la diseñadora local ha sido muy positiva porque nos ha enseñado cómo trabaja.</p>	<p>Las familias tienen un grado de satisfacción con el programa muy bueno al igual que en el proyecto 1.</p> <p>Entre otras valoraciones destacamos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El entusiasmo manifiesto por ver el resultado de la camiseta diseñada por ellos mismos. • La adquisición de una mayor creatividad.





5.- VALORACIÓN REFLEXIVA

Las investigaciones más actuales sobre la creatividad (Runco 2007, Sternberg 2007, entre otros), analizan cómo se relacionan y contribuyen al proceso creativo cada una de las siguientes características individuales: **inteligencia, imaginación, intuición y revelaciones repentinas, originalidad, innovación, espíritu innovador y explorador, persistencia, flexibilidad y capacidad de adaptarse y evaluar.** Intentemos analizar a los niños y niñas que dan vida a nuestras aulas y comprobemos cuántas de ellas cumplen. Reflexionemos en cuántas situaciones hemos sido capaces de fomentarlas o de exterminarlas.

Nuestros alumnos se encuentran sometidos a una rutina rígida que es la que marca una metodología tradicional en la que lo importante es enseñar a obedecer órdenes sin salirse del guión, a memorizar, aquí no se piensa y menos, hay espacio para crear. Por este motivo, se hace necesario una formación del profesorado que centre su metodología en planteamientos de tareas creativas, dinámicas, y flexibles desarrollada a través de proyectos de investigación-acción. En ellos es donde los niños se convierten en los auténticos protagonistas de su aprendizaje, en los que se fomenta su pensamiento divergente a la hora de interpretar distintas situaciones por sencillas que éstas puedan parecer. **El papel del maestro es relevante a la hora de despertar la creatividad.**

Sólo trabajando en esta línea podremos lograr que nuestros alumnos logren su realización personal, ejerzan una ciudadanía activa, sean capaces de ver las cosas desde múltiples perspectivas, se incorporen a la vida adulta de manera satisfactoria y sean capaces de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida. Así serán capaces de contribuir al progreso y modernización del mundo.

Nosotros como educadores tenemos en nuestras manos la posibilidad de despertar esas mentes creadoras a lo largo de todas las etapas educativas.



ANEXOS

ANEXO 1.- REGISTRO DE SEGUIMIENTO DIARIO DE LA MENTORA

ANEXO 2.- REGISTRO DE AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

ANEXO 3.- REGISTRO DE SEGUIMIENTO DE LA FAMILIA

ANEXO 4.- CONSENTIMIENTO DE LA FAMILIA PARA LA PARTICIPACIÓN DE SU HIJO/A EN EL PROGRAMA CRE@RTE



ANEXO 1.- REGISTRO DE SEGUIMIENTO DIARIO DE LA MENTORA

FECHA:	
ASPECTOS POSITIVOS	
ASPECTOS NEGATIVOS	
ALUMNADO	MOTIVACIÓN/PARTICIPACIÓN:
	TRAB. COOPERATIVO:
	RELACIONES INTERPERSONALES:
	RENDIMIENTO:
PROPUESTAS DE MEJORA	





ANEXO 2.- REGISTRO DE AUTOEVALUACIÓN DEL ALUMNADO

FECHA:	RAMA:	PROYECTO:
--------	-------	-----------

EN ESTE PROYECTO ME HE SENTIDO ...

LO QUE MÁS ME HA GUSTADO

LO QUE MENOS ME HA GUSTADO

LO QUE HE APRENDIDO ...

OTRA COSA QUE ME GUSTARÍA DECIR...



ANEXO 3.- REGISTRO DE SEGUIMIENTO DE LA FAMILIA

FECHA:	RAMA:	PROYECTO:
--------	-------	-----------

PREGUNTAS	VALORACIÓN		
	MUY BUENO	BUENO	MEJORABLE
Recibimos información clara y suficiente de los objetivos del Programa.			
Nuestro/a hijo/a se siente motivado/a y con interés por asistir a las sesiones del Programa.			
Nuestro/a hijo/a ha experimentado nuevas formas de aprendizaje.			
		SÍ	NO
¿Considera un enriquecimiento para su hijo/a el que pueda compartir este tiempo con compañeros/as de otras aulas?			
¿Hacen un seguimiento de las actividades a través de su hijo/a o de la web del cole?			
¿Cree que sería necesario continuar con el Programa en próximas ediciones?			

¿QUÉ CREEN QUE LE PUEDE APORTAR ESTE PROGRAMA A SU HIJO/A PARA SU VIDA FUTURA?	
OTRAS OBSERVACIONES (aportaciones nuevas, sugerencias, propuestas para seguir mejorando, ...)	

GRADO DE SATISFACCIÓN CON EL PROGRAMA	Muy bueno	Bueno	Mejorable	Malo
---------------------------------------	-----------	-------	-----------	------





ANEXO 4. CONSENTIMIENTO DE LA FAMILIA PARA LA PARTICIPACIÓN DE SU HIJO/A EN EL PROGRAMA CRE@RTE

D./Dña. _____ como padre/madre/tutor-a legal del alumno/a _____ de _____ curso de Educación Primaria

DOY MI CONSENTIMIENTO para que mi hijo/a participe en el Programa CRE@RTE aprobado por la Consejería de Educación como Proyecto de Innovación para el curso 2017/ 2018 en el Centro, dirigido al alumnado de 3^{er}. Ciclo. Por todo ello, confirmo que he sido informado/a previamente por el personal del Centro responsable del Programa de los objetivos, organización y funcionamiento del mismo, a través de una sesión presencial el 11 de septiembre de 2017.

El orden de prioridad para la participación de mi hijo/a en las actividades sería el que sigue:

ÁREA TECNOLÓGICA	ÁREA ARTÍSTICA	ÁREA DE EMPRENDIMIENTO
------------------	----------------	------------------------

NO DOY MI CONSENTIMIENTO para que mi hijo/a participe en el Programa de CRE@RTE habiendo sido informado/a previamente por personal del Centro de las condiciones en las que se realizará.

Fdo. _____

con fecha de _____

