

1. Título del proyecto.

“El laberinto del alma: descubriendo mis inteligencias a través de la lectura y el juego”

2. Justificación y contextualización.

La gran variedad de dificultades de aprendizaje, conlleva que muchos alumnos y alumnas se sientan desmotivados, angustiados e incluso incomprendidos. Todo ello, les afecta a nivel emocional. La importancia de una educación basada en las capacidades individuales es la clave para que los niños y niñas aprendan y crezcan felices, viendo fortalecida su autoestima. La inteligencia no es un factor único y estable. Por ello, como maestros y maestras de Infantil y Primaria podemos desarrollar a nivel de centro un entrenamiento diferente de la inteligencia a través de la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner y el desarrollo funcional de las Competencias Clave.

Para descubrirlas propongo una metodología basada en el aprendizaje a través del juego y la lectura y motivación gracias al Álbum Ilustrado, diferentes técnicas de cuentacuentos, gamificación, Escape Room y desarrollo de la Inteligencia Emocional, elementos altamente motivadores e innovadores para los niños y niñas de cualquier nivel.

Este proyecto se está llevando a cabo con el alumnado de las etapas de Infantil y de Primaria del CEIP “Hispanidad” de la localidad de Garrucha, Almería a través del Programa de Bibliotecas Escolares durante el curso 2020-2021. Ya se inició el curso anterior como proyecto piloto en un curso de infantil y otro de primaria dotando de especial importancia al alumnado de Pedagogía Terapéutica, que desde el aula de PT dieron a conocer a todo el centro el proyecto. Dado que los resultados fueron altamente satisfactorios, este curso se está aplicando a nivel de centro, lo cual nos hizo plantearnos una premisa fundamental: *¿Cómo es la población a la que dirigimos el proyecto?*

Dentro de la población escolar a la que va dirigida este proyecto, encontramos un conjunto numeroso de alumnos/as que presenta importantes desigualdades socio culturales y necesidades específicas de apoyo educativo. El equipo docente ha analizado sus características y detectado las siguientes dificultades a nivel general:

1. Dificultades de inserción social y dificultades de aprendizaje derivadas del desconocimiento del español y por tanto un déficit curricular significativo.
2. Necesidades de apoyo derivadas de una escolarización irregular (en parte provocada a consecuencia de la situación de COVID) y por lo tanto un desfase escolar significativo.
3. Pobres expectativas académicas y profesionales.
4. Poca implicación familiar en la vida del centro.
5. Desinterés del alumnado por las materias curriculares.
6. Escasez de recursos y materiales pedagógicos para una adecuada integración del alumnado con Necesidades Educativas Especiales.
7. Alumnos que no están iniciados en la lectoescritura, por lo que los libros de texto y tareas propuestas no se ajustan al inicio en el aprendizaje de la lectoescritura.

Mediante este proyecto el profesorado participante pretende elaborar y trabajar sobre distintos **álbumes ilustrados y materiales manipulativos en diversos soportes, Unidades Didácticas Integradas para trabajar el proyecto del “laberinto del alma” (gestión emocional), cuentos cortos con trasfondo emocional adaptados en múltiples soportes (teatro de sombras, kamishibai, mesa de luz, sala de luz negra, etc), creación de distintos “murales lectores” en el patio de recreo para conseguir un patio educativo y un canal de “booktubers”, de radio y periódico del centro** donde se recomendarán distintas lecturas y se dará a conocer a la comunidad educativa el trabajo desarrollado. Igualmente tendremos en cuenta para el desarrollo del proyecto, la integración de los distintos Planes y programas que se llevan a cabo transversalmente en el centro (Biblioteca, Coeducación, Paz, Aldea y TDE (TIC)) y guías de orientaciones para el desarrollo de proyectos que mejoren el aprendizaje de las distintas áreas curriculares usando como metodología principal el juego formando parte del currículum integrado del centro atendiendo a los siguientes criterios:

- Continuidad y coherencia del material en la programación de ciclo.

- Diversidad de fuentes de información.
- Presentación de diferentes niveles de profundidad para su adaptación al alumnado.
- Conexión con los conocimientos e intereses del alumnado para la mejora de la motivación.
- Promoción del desarrollo de capacidades expresivas y comunicativas.
- Secuenciación didáctica y lógica de los contenidos.
- Adecuación a las características del alumnado de NEAE y su vocabulario.
- Posibilidad de adaptación y reutilización de los materiales.

3. Tipo o tipos de soporte (impreso, informático, audiovisual u otros).

Atendiendo a los criterios mencionados anteriormente, los tipos de soporte que vamos a usar y/o elaborar para nuestro material de trabajo serán los siguientes:

➔ Soporte Papel:

- Libro del alumnado plastificado y reutilizable que integre de forma adaptada contenidos de distintas áreas curriculares.
- Libro de cuentos adaptados para trabajarlos en distintos formatos.
- Unidades Didácticas para trabajar las distintas emociones a través del laberinto del alma.
- Revista “Súper Hispanidad”.

➔ Soporte Digital:

- Guías Didácticas que desarrollen la implementación del proyecto.
- Presentaciones de distintos vídeos, músicas, sensaciones, etc.
- UDIS en soporte digital para su seguimiento desde casa en caso de confinamiento.
- Plataforma Educativa (web del proyecto y biblioteca) para difundir contenidos, actividades y dinamizar la participación de la comunidad educativa.
- Revista “Súper Hispanidad” en formato digital e impreso.

➔ Soporte Audiovisual:

- Canal de “booktubers” por parte del alumnado de tercer ciclo.

- Podcasts integrados en la web del proyecto como inicio de la radio local.
- ➔ **Soportes Varios. Se elaborarán los cuentos trabajados en distintos formatos como:**
Kamishibai, teatro de sombras, franelógrafo, cuentos en distintos formatos: delantal, paraguas, cajitas, botón, etc.
- ➔ Material para la elaboración y preparación de tres Escape Room.
- ➔ Material para la elaboración de tres juegos de mesa (para trabajar la atención, memoria, etc) y la expresión y comprensión oral.
- ➔ Patios didácticos: murales interactivos de nuestro “laberinto del alma” así como distintos elementos para el uso didáctico de la zona de recreo.
- ➔ Creación de una sala “negra” en el aula de usos múltiples de infantil:
- ➔ Mesa de luz y material para trabajar con la mesa de luz: diapositivas, papeles transparentes de colores, etc.

4. Aspectos innovadores de los materiales a realizar o diseñar.

Los materiales didácticos son un recurso muy interesante para elevar la calidad educativa, mejorando las competencias y la motivación de nuestro alumnado. Además, despertar las distintas inteligencias de nuestro alumnado para explotar el máximo de su potencial dando una especial importancia al desarrollo emocional, el juego cooperativo y el fomento de la lectura es fundamental, desarrollándose especialmente la capacidad de aprender a aprender ya que se pretende la investigación y búsqueda de la mejor forma de aprendizaje de cada uno. Y dos nuevas competencias que nos han parecido fundamentales: la emocional y la psicomotriz.

El objetivo final de nuestra labor docente es que el alumno sea consciente de todas sus capacidades, aprenda, y sobre todo que se interese en el mundo que le rodea. El interés es la principal base de motivación del ser humano y aquello que procura los aprendizajes significativos. Por ello, la elaboración de diferentes recursos como materiales didácticos lúdicos y manipulativos en las aulas son considerados una herramienta imprescindible.

Los materiales que se elaboren harán posible la implementación del Aprendizaje basado Proyectos, la gamificación, el escape room, el juego, la cooperación y el desarrollo de la expresión y comprensión oral y escrita para, de esta forma relegar a un segundo plano el libro de texto como eje vertebrador del aprendizaje.

5. Fundamentación pedagógica del proyecto.

El equipo de profesorado participante manifiesta con este proyecto la inquietud de ofrecer a nuestro alumnado con dificultades de aprendizaje y dificultades socio-culturales un aprendizaje basado en el fomento de la lectura, el debate y oralidad, en el juego y en la manipulación e intervención activa y a nuestro alumnado con inquietudes más creativas una forma de expresión diferente. Es por ello que buscamos la integración de estos recursos en el aula.

Por otro lado, buscamos el desarrollo máximo de las inteligencias de todo nuestro alumnado y la búsqueda y comprensión de sus distintos estados anímicos a través del trabajo cuidadoso de la Inteligencia Emocional. Igual de importante para nosotros es el trabajo y fomento de la lectura, haciendo disfrutar a nuestros alumnos y alumnas de múltiples ventanas a mundos fantásticos e imaginativos mediante la lectura y el juego.

Finalmente el medio ideal de expresión oral y escrita para nuestra población escolar será la creación de una revista y un podcast radifónico como premisa para la creación del primer canal literario dirigido por niños y niñas de la zona.

Esta inquietud, se está transformando en una necesidad imperiosa de cambio metodológico. Nuestro alumnado demanda más recursos tanto en cantidad como en diversidad. A raíz de un proceso de formación docente de los cursos ofertados por el CEP, parte de nuestro equipo ha tenido acceso a la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos y el desarrollo emocional así como la creación de espacios de aprendizaje mediante distintas técnicas literarias y conocimiento sobre distintas técnicas radiofónicas, por este motivo pretendemos iniciar un cambio en nuestra dinámica docente y aplicar todas estas nuevas metodologías en un proyecto unificado.

A continuación, basándonos en todo lo expuesto con anterioridad, establecemos la siguiente fundamentación pedagógica:

El **aprendizaje basado en proyectos**. El aprendizaje y la enseñanza basados en proyectos forman parte del ámbito del "aprendizaje activo". Dentro de este ámbito encontramos junto al aprendizaje basado en proyectos otras metodologías como el aprendizaje basado en tareas, el aprendizaje basado en problemas, el aprendizaje por descubrimiento o el aprendizaje basado en retos que nos permiten desarrollar todas las inteligencias y potencialidades de nuestros discentes.

En el artículo "*El proyecto no es el postre, es el plato principal*", se explica algo importantísimo y básico en ABP:

- Pretende enseñar contenido significativo. Los objetivos de aprendizaje planteados en un proyecto derivan de los estándares de aprendizaje y competencias clave de la materia.
- Requiere pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y diversas formas de comunicación, además, aprender a trabajar en equipo. Deben escuchar a otros y también ser capaces de exponer con claridad sus ideas. Ser capaces de leer diferentes tipos de materiales y también de expresarse en diferentes formatos. Estas son las llamadas capacidades clave para el siglo XXI.
- La investigación es parte imprescindible del proceso de aprendizaje, así como la necesidad de crear algo nuevo.
- Está organizado alrededor de una pregunta guía abierta.
- Crea la necesidad de aprender contenidos esenciales y de alcanzar competencias clave.
- Permite algún grado de decisión a los alumnos. La oportunidad de elegir y de expresar lo aprendido a su manera también contribuye a aumentar la implicación del alumno con su proceso de aprendizaje.
- Incluye un proceso de evaluación y reflexión. Los alumnos aprenden a evaluar y ser evaluados para mejorar la calidad de los productos en los que trabajan.

- Implica una audiencia. Los alumnos presentan su proyecto a otras personas fuera del aula (presencial o virtualmente). Esto aumenta la motivación del alumno al ser consciente de que tiene un público y, además, le da autenticidad al proyecto. Y en nuestro caso, que mejor proyecto que una ***Revista escolar, un programa de radio y un canal literario en youtube.***

Otra de las líneas metodológicas que llevaremos a cabo en nuestro proyecto será el refuerzo de las capacidades básicas y la cooperación mediante los **juegos de mesa** así como la lectura de diferentes libros y álbumes ilustrados para desarrollar cada una de las Inteligencias múltiples y competencias clave, buscando alternativas para su uso directo en el aula que se puedan convertir en poco tiempo en una experiencia divertida, estimulante y motivadora para nuestros alumnos/as; también que nos ayuden a conseguir el tan ansiado aprendizaje activo y significativo, de ahí la importancia del **Escape Room, los Juegos de Mesa y el Álbum Ilustrado** como centro motivador, donde la lectura y la comprensión del texto en su interpretación adquieren un papel fundamental.

Con el proyecto que os propongo y sus actividades a través del Escape Room, álbum ilustrado y juegos de mesa, potenciaremos cada una de estas inteligencias:

- Inteligencia Lingüística: trabajaremos la comprensión y aplicaremos las distintas reglas del lenguaje, ya sea verbal, escrito o pictórico.
- Inteligencia lógico-matemática: al desarrollar la capacidad para resolver problemas, la aplicación de cálculos numéricos, el análisis geométrico y la identificación de secuencias lógicas, a través de nuestros **talleres de matemáticas manipulativas**, donde destacará el uso de la mesa de luz, la sala de luz negra, las lecturas de cuentos con tintes matemáticos, búsqueda de curiosidades matemáticas y una nueva forma de resolver y comprender los problemas.
- Inteligencia visual-espacial: al interpretar planos y mapas, reconocer y representar formas y resolver problemas espaciales. Los **Escape Room** propuestos serán la herramienta ideal.

- Inteligencia musical: reconociendo y reproduciendo melodías que se verán materializadas a través de nuestro **Proyecto Timbre** donde pretendemos ofrecer al alumnado una variedad musical y de biografías de autores muy amplia.
- Inteligencia corporal-cinestésica: cuando utilizamos el cuerpo de forma precisa para realizar actividades y al usar efectivamente objetos y herramientas. A través de la construcción de nuestros **cuentos en distintos formatos.**
- Inteligencia interpersonal: expresando nuestras emociones, identificando nuestras fortalezas para compensar las debilidades, la cual trabajaremos activamente a través de nuestro **Proyecto del Laberinto del alma y sus talleres como: risoterapia, mindfulness y yohashibai.**
- Inteligencia naturalista: al observar la naturaleza y los elementos que nos rodean, a través de la **Gamificación “El Secreto de Ulani”**, donde conoceremos el mundo a través de los ojos de una niña Inuit que busca salvar el Ártico.

¿Porqué los Juegos de Mesa y el álbum Ilustrado para el desarrollo de la lectura y la estimulación de las inteligencias? La razón por la que nos tenemos que animar a identificar y potenciar las inteligencias múltiples en nuestro alumnado es detectar su talento en una fase temprana, para así centrar el esfuerzo en potenciar esas virtudes y poder explotarlas adecuadamente. Aquí es donde el juego pasa a tener un valor especial como herramienta y medio de acción.

Reunir a un grupo de niños y niñas alrededor de un **juego de mesa** y un cuento motivador nos permite mejorar su concentración, progresar en comprensión lectora, elevar la empatía, mejorar en la resolución de un problema, etc. y en todas estas actividades se encuentra profundamente implicado el proceso lector.

Además, en este proyecto se plantea una propuesta didáctica de animación a la lectura a través de álbumes ilustrados concretos. Un **álbum ilustrado** es un libro que se centra en las imágenes para transmitir su mensaje. Puede tener sólo imágenes o que éstas vayan en compañía de

un texto. Esta característica visual del álbum ilustrado hace que sea muy bien aceptado por los niños, incluso por los que aún no saben leer, teniendo gran importancia en la captación de futuros lectores y ayudando a padres y maestros a inculcar en los niños hábitos lectores y de proximidad y contacto con los libros.

El álbum ilustrado se presenta como un “artefacto cultural multicanal” que presenta múltiples ventajas:

- Estos libros les familiarizan con el mundo del Arte, cultivan su sensibilidad y les muestran el trabajo con todo tipo de materiales.
- Nos acercan a otras culturas y formas de entender la vida, ya que sus autores, procedentes de diferentes países y entornos culturales, aportan esta riqueza expresiva.
- Podemos fomentar el gusto por la lectura mucho antes de que el niño aprenda a leer. Pueden ser una excusa para iniciar un discurso entre niños y adultos.
- Usamos la literatura infantil como una metodología interactiva y bidireccional (dialógica) que potencia la comprensión.
- Un cuento ilustrado deja más espacio a la imaginación y por lo tanto a la creatividad.
- Para comprender la historia que cuentan las imágenes, el niño tiene que prestar mucha atención a los detalles del dibujo, por lo que estimula la concentración y observación.
- Promueve la autonomía del niño pues el niño puede seguir la historia sin el apoyo del texto.
- Gracias a las imágenes a través del álbum ilustrado podemos hacernos preguntas, consultarnos dudas y apuntar observaciones. Un momento ideal para una buena conversación. Es una herramienta fabulosa para aumentar su vocabulario y desarrollar sus habilidades lingüísticas.

¿Por qué usamos el Escape Room como herramienta de motivación e investigación?

El Escape Room consiste en resolver un enigma para poder salir de una habitación desarrollando el pensamiento lógico y la creatividad. Algunas de las ventajas que encuentro al usar esta metodología con el alumnado son:

- Fomenta el trabajo en equipo. Nos ayuda a desarrollar en el alumnado su capacidad de colaboración para lograr una meta.
- Potencia el razonamiento lógico. Los niños tendrán que resolver el enigma a través de la lógica deductiva, mediante técnicas de ensayo y error hasta dar con la solución.
- Desarrolla la creatividad y la imaginación. Durante el escape los niños van a tener que estar inventando posibles, dando rienda suelta a su imaginación y la creatividad.
- Mejoran las relaciones interpersonales. Los niños y niñas participarán en un juego real en lo que lo importante es la interacción.
- Favorece el sentimiento de felicidad. Esta experiencia hará que nuestros alumnos y alumnas vivan toda una aventura emocionante durante la que segregarán dopamina o adrenalina.
- Ayuda a mejorar la comunicación. Mejorarán su expresión verbal y capacidad de negociar y dialogar. Aprenderán a escuchar a los demás de forma activa y a estructurar su propio discurso.
- Potencia la inteligencia. Desarrollan su memoria y agilidad mental. También mejora su organización temporal y espacial, además de favorecer su capacidad cognitiva.
- Enseña reglas y normas con un control del tiempo.
- Desarrolla habilidades sociales. Los juegos de escape ayudarán a nuestros alumnos y alumnas a expresarse ante los demás, a desarrollar habilidades sociales como la empatía y a integrarse en el grupo.

Una vez expresadas todas las ventajas de las distintas metodologías interrelacionadas en este proyecto nos damos cuenta como en todas ellas cobra especial relevancia el **fomento de la lectura y la mejora de la misma en todas sus vertientes, comprensión y expresión.**

6. Concreción de los objetivos, competencias básicas, contenidos, métodos pedagógicos y/o criterios de evaluación que se trabajarán en el material y su relación con el desarrollo de las materias y áreas del currículo.

6.1 OBJETIVOS, COMPETENCIAS BÁSICAS Y CONTENIDOS:

A través del proyecto se van a trabajar los objetivos, competencias, contenidos e indicadores y estándares de aprendizaje recogidos en la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas. Desarrollaremos especialmente las habilidades y destrezas que insta dicha orden: debate, oratoria, desarrollo de la inteligencia emocional, resolución de conflictos, etc.

◆ OBJETIVOS:

Como maestros y maestras de Infantil y Primaria, al conocer el tipo de inteligencia que posee nuestro alumnado, podemos intervenir para aumentar su motivación y mejorar sus resultados curriculares. La mayoría de las veces el problema parte de la falta de destrezas en las habilidades lectoras de nuestro alumnado, seguida de una falta de motivación dentro del aula, por tanto nos marcaremos como objetivo prioritario:

1. Adaptar el currículo tanto en los contenidos como en la metodología para llevar a cabo un proceso de aprendizaje basado en las competencias e intereses del alumnado a través de la lectura y el juego como elemento central.

Partiendo de éste, lo primero que deberemos hacer para empezar es saber qué es lo que le interesa a cada uno de nuestros alumnos y alumnas para adaptar la programación y hacerla compatible con los intereses del grupo-clase en el que se encuentren integrados. Saber cuáles son los temas que más les atraen y por los que centrarían más su atención, sus capacidades, sus puntos

fuertes, sus debilidades..., y usar este conocimiento para lograr que lleguen a los objetivos propuestos.

Sin perder de vista nuestro objetivo general, con un proyecto como éste, se pretenden conseguir los siguientes OBJETIVOS:

1. Adaptar el currículo a las características, necesidades e intereses de los alumnos/ as, lo cual generará un mayor aprovechamiento de sus aprendizajes.
2. Proporcionar a nuestro alumnado aprendizajes significativos y funcionales para mantener su motivación en todas las materias y lograr mantener su atención.
3. Promover el trabajo cooperativo para poder trabajar en equipo y aprender de las habilidades individuales de cada uno.
4. Implementar una metodología cambiante en el aula para favorecer la investigación y la motivación a través de experiencias directas y prácticas que ayuden al desarrollo de las Inteligencias múltiples.
5. Dar a conocer nuevas metodologías basadas en el Escape Room, el álbum ilustrado y los juegos de mesa.
6. Favorecer la participación de las familias proporcionándoles información y recursos para que puedan continuar desde casa.
7. Mejorar la lectura, tanto en su expresión como en su comprensión, a través de un material altamente polivalente y motivador.

Aspectos comunes entre las Competencias Básicas y las Inteligencias				TALLERES Y TAREAS
Múltiples				
CC	Inteligencias Múltiples	¿Qué le gusta hacer al alumnado?	¿Cómo las vamos a descubrir en nuestro alumnado?	¿Cómo responderemos a través de nuestro proyecto?
Comunicación lingüística	• Inteligencia lingüística.	Les gusta leer, escribir,	• Escribe mejor que la media de su edad.	-Kamishibai. -Cuentos en distintos formatos: delantal,

		<p>hablar, explicar historias, escuchar activamente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene buena memoria para recordar nombres o lugares. • Tiene una buena ortografía. • Tiene un adecuado vocabulario para su edad. 	<p>paragüas, cajita, piedras, etc.</p> <p>-Proyecto Timbre, adaptando la música de entrada y salida a las lecturas y emociones.</p> <p>-Tareas con contenidos en distintas áreas: oral y escrita (comprensión y expresión).</p> <p>-Cuentos en Teatro de sombras.</p> <p>-Cuentos en Franelograma.</p> <p>-Desarrollo de UDIS emocionales.</p> <p>-Construcción de las distintas secciones de la Revista “Súper Hispanidad”: cuentos, entrevistas, etc.</p> <p>-Juegos de mesa: vocabulario y expresión.</p> <p>-Canal de Booktubers/radio podcast.</p>
<p>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lógico-matemática. • Inteligencia naturalista. 	<p>Les gustan los números, experimentar y resolver problemas con datos científicos y cuantitativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Se lo pasa bien trabajando con números. • Plantea muchos interrogantes acerca del funcionamiento de las cosas. • Le gusta jugar a distintos juegos de 	<p>-Juegos de mesa: razonamiento, atención y estrategia.</p> <p>-Canal de Booktubers/radio podcast.</p> <p>-Construcción de las secciones de la Revista “Súper Hispanidad”: Matemáticas y Naturaleza. Educación para la Salud.</p> <p>-Gamificación “El secreto de Ulani”: la mochila solar de Khamlia.</p>

			<p>mesa y estrategia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasifica las cosas en categorías. • Efectúa experimentos en su tiempo libre. • Realiza acciones para cuidar el medio ambiente. 	<p>-Actividades con la mesa de luz y la sala negra relacionadas con las matemáticas.</p> <p>-Juegos educativos y didácticos pintados en el patio para trabajar el área matemática.</p>
<p>Competencia digital</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia Lingüística. • Inteligencia visual-espacial • Inteligencia lógico-matemática. 	<p>Les gusta utilizar todos los medios tecnológicos con el objetivo de facilitar el aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta habitualmente medios tecnológicos. • Sabe cómo buscar y obtener información por medios tecnológicos. • Le resulta más fácil aprender con el uso de las TIC. • Lee con facilidad mapas y gráficos. 	<p>-Construcción de las distintas secciones de la Revista “Súper Hispanidad”.</p> <p>-Gamificación “El secreto de Ulani”.</p> <p>Reto deportivo: recorro el mapa de España haciendo km. Interpreto el mapa de búsqueda de Nergal.</p> <p>-Canal de Booktubers/ radio Podcast.</p> <p>-Juegos de ingenio en tablero y en la revista.</p> <p>-Actividades en la mesa de luz y sala negra.</p>
<p>Competencias sociales y cívicas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia interpersonal. 	<p>Les gusta comprender y analizar la realidad, negociar con otras personas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Le gusta relacionarse con sus compañeros y compañeras. • Lidera situaciones. • Pertenece a alguna entidad o organización. • Se preocupa por los 	<p>-Proyecto mochila solar Khamlia.</p> <p>-Entrevistas para la Revista “Súper Hispanidad”.</p> <p>-Padrinos de lectura para los menores de las casas de acogida ACRE.</p> <p>-Canal de booktubers: contamos cuentos en infantil/radio podcast.</p>

		y participar en la sociedad.	demás.	
Aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia intrapersonal. • Inteligencia interpersonal. 	Les gusta intercambiar ideas con los compañeros y compañeras, mejorar y regular su propio proceso de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a sus compañeros en caso que tengan alguna duda. • Aprende tanto de forma individual como mediante el trabajo cooperativo. • Es responsable con las tareas a realizar. • Se siente satisfecho cuando aprende. • Se organiza de forma adecuada. 	<p>-Alumnado de atención a la diversidad: Escape room.</p> <p>-Talleres: risoterapia y mindfulness.</p> <p>-Proyecto: Laberinto del alma. UDIS para trabajar durante un mes cada emoción.</p> <p>-Juegos de mesa.</p> <p>-Juegos en los patios educativos e inclusivos.</p> <p>-Construcción de distintas secciones de la revista “Super Hispanidad”.</p> <p>-Canal de boottubers: contamos nuestra propia versión del cuento.</p>
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia intrapersonal. 	Les gusta reflexionar, planificar, soñar.	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un sentido realista acerca de sus potencialidades y limitaciones. • No habla, demasiado emprendedor. • Prefiere trabajar solo. • Expresa sus sentimientos. 	<p>-Proyecto: Laberinto del alma. UDIS para trabajar durante un mes cada emoción.</p> <p>- Juegos de mesa.</p> <p>- Juegos en los patios educativos e inclusivos.</p> <p>- Talleres de risoterapia y mindfulness.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> • Tiene una buena autoestima. • En ocasiones asume riesgos. • Tiene iniciativa. 	
Comprensión y expresión cultural	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia visual-espacial. • Inteligencia musical. • Inteligencia cinético-corporal. 	Le gusta aprender imágenes y sonidos y expresarse con el propio cuerpo.	<ul style="list-style-type: none"> • Destaca en algún deporte. • Le gustan las actividades manipulativas. • Canta bien. • Recuerda las melodías de las canciones. • Toca un instrumento musical. • Dibuja bien. 	<p>-Proyecto Timbre: relacionamos la música con una emoción y con una obra pictórica de un famoso pintor que nos evoque esa emoción.</p> <p>-Proyecto laberinto y todo su desarrollo artístico: Creación de imágenes mentales y expresión pictórica de las distintas emociones.</p> <p>-Patios educativos e inclusivos: recorrido pictórico por distintos estilos de ilustración que nos produzcan sentimientos emocionales al contemplarlos.</p>

6.2 MÉTODO PEDAGÓGICO:

Las competencias y las inteligencias múltiples pueden trabajarse atendiendo a diferentes metodologías y estrategias educativas. Por lo tanto, es fundamental que se desarrollen con el “aprender haciendo”, con el trabajo por proyectos, con el trabajo colaborativo y con el desarrollo de las propias capacidades y la creatividad. Por último, destacamos la necesidad de que las TIC sean

incorporadas de modo efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Algunas de las metodologías más importantes que usaremos son las siguientes:

1. **Aprendizaje cooperativo.** La cooperación consiste por tanto en trabajar juntos para lograr objetivos comunes de manera que se busca el éxito para todos. Permite crear una comunidad de aprendizaje en la que se genera una interdependencia positiva entre los alumnos.
2. **Rincones.** Los rincones se caracterizan porque los alumnos, realizan diferentes tipos de actividades, en función del “rincón”, en el que permanecen, pasando cada uno de los alumnos por cada uno de los “rincones” establecidos en el aula por parte del/de la maestro/a. Como elementos importantes, permiten el desarrollo y cumplimiento de normas, el fomento de la autonomía, respetar los intereses y los ritmos de aprendizaje de cada alumno/a y sobre todo ofrecer una atención personalizada.
3. **Metodología AICLE.**
 - ➔ **Enseñanza centrada en el alumno** lo que supone promover la implicación de los aprendices. A la vez este aprendizaje debe promover la **cooperación** de todas las partes (alumnos y profesor).
 - ➔ **Enseñanza flexible y facilitadora**, atendiendo a los distintos estilos de aprendizaje.
 - ➔ **Aprendizaje más interactivo y autónomo.**
 - ➔ **Uso de múltiples recursos y materiales, especialmente las TIC**, lo que aporta un contexto más rico y variado.

6.3 CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

Se evaluarán los **Indicadores y Estándares establecidos en la orden mencionada de nuestra legislación andaluza.** Para llevarla a cabo emplearemos la siguientes estrategias o herramientas:

- **Diarios de aprendizaje.** Cuestiones prácticas:

- Pedir a los alumnos que, al de finalizar la sesión, dediquen unos minutos para poner por escrito lo que piensan o sienten respecto de lo que han aprendido.
- Se concentren en:
 - ¿Qué he aprendido con esta actividad en concreto?, ¿Qué valor tiene este aprendizaje para mi vida o para la vida de mi comunidad o mi entorno?, ¿Qué actividad o tarea resulta ser la más difícil? ¿Y la más fácil? ¿Lo más interesante? ¿Lo menos interesante?, lo que han concluido a partir de las experiencias, lo que les gustaría hacer como consecuencia de las experiencias.
- Recoger, leer y comentar los diarios periódicamente, para que los alumnos tengan la responsabilidad de llevarlos y el docente pueda recibir un feedback sobre su aprendizaje.
- Pueden usarse herramientas TIC para la elaboración del diario: blog, doc en Google Drive, wiki (wikiespaces), glogster,...
- **Rúbricas.** Una rúbrica consta de cuatro elementos: aquellos aspectos del proceso de aprendizaje que se quieren evaluar; una definición o aclaración del aspecto que se va a evaluar; una escala de valores mediante la cual puntuaremos cada dimensión.(Una escala de cuatro puntos puede ser suficiente); descriptores de cada nivel de ejecución o desempeño.
- **Portafolios.** Es una herramienta flexible de evaluación que nos permite recoger evidencias y reflexiones sobre el proceso de aprendizaje.

7. Método de trabajo del equipo, distribución de tareas entre el profesorado.

Cada miembro de este proyecto llevará a cabo tareas individuales como se ha especificado en el punto anterior en una de las fases. Habrá reuniones extraescolares de coordinación ya que colaboraremos con entidades externas a nuestro centro. Será imprescindible la comunicación vía email y el compartir plataformas de trabajo y documentos como Drop box, entre otras. Y por último será fundamental la coordinación con el profesorado que imparte la enseñanza de la lectoescritura

para que la complejidad de las unidades vaya en consonancia con el mismo así como de los coordinadores de los distintos planes y proyectos.

8. Posibilidades de aplicación, adaptación y generalización del material a otros centros y contextos educativos.

Cualquier centro educativo puede aplicar todos los proyectos que aquí se diseñen y lleven a cabo, siempre teniendo en cuenta que se debe contar con una dotación económica para elaborar y diseñar materiales acordes con los mismos. Como es un proyecto dirigido a la diversidad, integración, interculturalidad es perfectamente aplicable a cualquier tipo de contexto.

ANEXO 1. Muestra de integración del proyecto de fomento de la lectura a través de los distintos planes y proyectos del centro (tercer trimestre):

MES	ÁLBUM ILUSTRADO (FOMENTO DE LA LECTURA-BIBLIOTECA)	EMOCIÓN (ED. EMOCIONAL-PAZ)	TALLER (ALDEA)+ Proyecto Timbre (música al entrar y salir del colegio)	TAREA (COOPERATIVO)	AUTORA (COEDUCACIÓN) Estudiaremos a su autora e intentaremos contactar para entrevistarla
ABRIL	CUENTOS POPULARES DE ÉRASE DOS VECES.	Empatía	Cuentos en diapositiva. Se proyectarán cuentos populares en formato diapositiva y disco de vinilo con canciones populares.	Cuento en un delantal. Mural patio: representación de la empatía a través de la ilustración del “Laberinto del Alma” de Anna Llenas. Booktubers: representación de la nueva versión del cuento “La ratita presumida”	Belén Gaudes Se hará un trabajo de reflexión comparando los cuentos populares tradicionales como la Bella durmiente con las nuevas versiones.
MAYO	El banquete de los monstruos/ Camuñas/ la llave de los sueños	Miedo	Teatro de sombras. Creación del tarro del miedo donde guardaremos todo lo que nos provoca esta emoción. Música: BSO películas de miedo.	Franelograma Camuñas. Juego MONSTER KIT. Elaboración de mi monstruo. Realización de mi llave de los sueños. Mural patio miedo.	Enma Yarlett/ Margarita del Mazo/Ana Meilán
JUNIO	Elmer/ Mucho	Alegría	Kamishibai. Música en el corazón (taller de risoterapia con canciones como: I feel good, happy, eso que tú me das, me sube la bilirrubina...)	Cuento en un paraguas. Se vestirán los pasillos con las elaboraciones de los cuentos en formato paraguas. Mural patio alegría.	Sol Ruiz

ANEXO 2. Secciones que componen la revista “Súper Hispanidad”. Todos los trabajos se realizarán a través de las tareas propuestas en cada una de las áreas curriculares.

SECCIÓN	TEMÁTICA
SECCIÓN 1 “Déjame que te cuente”	Relatos, cuentos, poemas, microcuentos sobre: Naturaleza, terror, deportes, inventos, personajes o tradiciones (como por ejemplo... ¿de dónde nace el personaje del Ratón Pérez?)
SECCIÓN 2 ENTREVISTAS	Entrevistas a familiares, conocidos, maestros/as, comerciantes, médicos...)
SECCIÓN 3 Galería de Exposiciones	Cualquier trabajo, destacando aquellos realizados en la celebración de distintas efemérides.
SECCIÓN 4 “Bla, bla, bla... One, dos, trois”	Algún contenido en inglés o francés. Poemas, relatos, juegos, etc.
SECCIÓN 5 “Va de arte...”	En la sección de música incluiremos el Proyecto Timbre y sus beneficios para el alumnado, a modo de artículo de opinión. En la sección de arte, incluiremos cuadros de artistas famosos versionados por nuestro alumnado (como el realizado para el día de la Paz “El Guernica” de Picasso, aprovechando ofrecer una explicación sobre los autores y el significado de la obra.
SECCIÓN 6 “Para saber más”	Curiosidades relacionadas con las matemáticas. Por ejemplo, historia del número pi; algún dato interesante sobre Da Vinci, o incluso algún truco de magia.
SECCIÓN 7 Manualidades	Explicación sobre como elaborar alguna manualidad para que el alumnado realice en casa durante el verano.
SECCIÓN 8 “Deporte para todos”	Experiencias, curiosidades o historia sobre el deporte. Alguna sugerencia de tabla básica de mantenimiento o incluso algún ejercicio de yoga o meditación.
SECCIÓN 9 “¿Qué leemos?”	Aprovechando el Plan Lector, haremos un listado con libros recomendados para Infantil y Primaria. Este listado estará disponible en la mayor brevedad para que, el alumnado que voluntariamente quiera participar, tras la lectura de algún libro, en el programa de radio de Guillermo Nieto (radio local), colaborando a través de un comentario y recomendación sobre su lectura. Igualmente el alumnado de infantil puede participar recitando alguna poesía, trabalenguas, chiste...
SECCIÓN 10 “El club de las campeonas”	Historias sobre mujeres interesantes. Realizar una investigación, entrevista o artículo de opinión sobre distintas mujeres influyentes. El alumnado de Infantil puede trabajar también sobre ellas e incluir algún dibujo.
SECCIÓN 11 Animaladas	Hablar/dibujar mi mascota o algún animal interesante, en peligro de extinción, extinto o mitológico.
SECCIÓN 12 Receta Saludable	Realizar, exponer, describir, dibujar o fotografiar una receta saludable.
SECCIÓN 13 “Escucha mi voz”	A través de una web (blog) específica para la biblioteca del Hispanidad se abrirá una sección donde poder enviar cualquier sugerencia, mejora, opinión positiva, comentario por parte de toda la comunidad educativa.
SECCIÓN 14 Una de pasatiempos	Juegos, laberintos, crucigramas, busca las diferencias... Básicamente esta sección está orientada a que el alumnado realice los juegos una vez editada la revista., aunque se aceptan sugerencias de todos.
SECCIÓN 15 “El laberinto del alma”	Se expondrán 4 emociones básicas y como trabajarlas desde casa a través del cine, la música, el arte y la literatura. Exposición del proyecto “El laberinto del Alma”. Cada curso elegirá una emoción y cada alumno/a expresará esa emoción a través de una palabra. Cada curso elaborará un listado con las palabras que se entregarán al equipo de biblioteca antes del 4 de Abril. Las palabras se plasmarán en una tablita de madera que nos servirá para colgar en los árboles de nuestro centro y así crear nuestro “bosque de las letras”
SECCIÓN 16 “TIC-TAC”	Exponer algún descubrimiento interesante, hablar sobre alguna experiencia como los talleres de robótica educativa y las experiencias del canal de “booktubers”