

ESPACIOS CREATIVOS

BIBLIOTECA

ORDENADORES-ROBÓTICA

PATIOS DINÁMICOS

RINCÓN MULTIMEDIA

EXPOSICIÓN



BIBLIOTECA ESCOLAR



BIBLIOTECA ESCOLAR

CLEMENTE FERNÁNDEZ DE LA DEVEZA



Objetivos:

1. Fomentar la lectura como experiencia lúdica y personal.

- Promover el gusto por la lectura a través de actividades como clubes cuentacuentos o lecturas dramatizadas.
- Crear rincones temáticos (fantasía, ciencia, misterio) que inviten a explorar nuevos géneros.

2. Transformar la biblioteca en un espacio de creación.

- Estimular la escritura creativa con talleres de cuentos, poesía, cómic o diarios personales.
- Usar la biblioteca como laboratorio de ideas para proyectos interdisciplinarios.

3. Impulsar el pensamiento crítico y la investigación.

- Enseñar a los estudiantes a buscar, seleccionar y evaluar fuentes de información.
- Organizar retos de investigación o ferias del conocimiento con temas elegidos por los alumnos.

4. Integrar la tecnología de forma creativa.

- Incorporar recursos digitales como libros interactivos, podcasts, realidad aumentada o apps educativas.
- Crear espacios multimedia para grabar reseñas, entrevistas o narraciones.

5. Convertir la biblioteca en un centro cultural activo.

- Celebrar efemérides literarias, exposiciones temáticas o encuentros con autores.
- Organizar concursos de lectura, escritura o ilustración.

6. Fomentar la colaboración y el aprendizaje.

- Promover proyectos colaborativos como revistas escolares, blogs literarios o bibliotecas vivas.
- Establecer roles como “padrinos lectores” entre los estudiantes.

7. Desarrollar la autonomía y la responsabilidad.

- Enseñar a los alumnos a gestionar su tiempo de lectura y préstamo.
- Involucrarlos en la organización y dinamización del espacio bibliotecario.

Metodología:

Enfoque pedagógico.

- **Activa y participativa:** El alumnado es protagonista de su aprendizaje, con actividades que promueven la exploración, la creación y la colaboración.
- **Interdisciplinar:** Las propuestas se vinculan con el resto de las áreas curriculares.
- **Inclusiva y flexible:** Se adapta a distintos ritmos, intereses y estilos de aprendizaje.

Estrategias metodológicas

Investigación guiada

- Se plantean retos o preguntas abiertas que los alumnos deben investigar usando recursos de la biblioteca (libros, revistas, medios digitales).
- Se fomenta el uso de fuentes diversas y el desarrollo del pensamiento crítico.

Creación literaria y artística

- Se promueve la escritura de cuentos, poemas, cómics...
- Se integran técnicas de ilustración, collage, dramatización y narración oral.

Aprendizaje colaborativo

- Se organizan grupos de trabajo para proyectos como revistas escolares, podcasts, exposiciones o juegos literarios.
- Se asignan roles dentro de los equipos (coordinador, redactor, ilustrador, editor).

Juego y dramatización

- Se utilizan dinámicas lúdicas como cuentacuentos, juegos de pistas y dramatizaciones para explorar contenidos.
- Se estimula la expresión corporal, oral y emocional.

Integración tecnológica

- Se incorporan herramientas digitales para la creación de contenidos (audio, video, diseño gráfico).
- Se enseña el uso responsable y ético de la información en línea.

Evaluación:

- **Formativa:** Se realiza durante todo el proceso, observando avances, dificultades y logros.
- **Continua:** Se aplica en cada actividad, no solo al final.
- **Participativa:** Incluye autoevaluación, coevaluación y evaluación del docente.
- **Cualitativa y cuantitativa:** Se valoran tanto los productos como los procesos.

Utilización del espacio:

Calendario semanal de uso de la Biblioteca con distribución de horas para cada una de las aulas-clases.

Tecnología y mobiliario.

- Ordenador para préstamo de libros.
- Panel digital móvil.
- Altavoz con micrófono.
- Tablets.
- Armario cargador móvil con miniportátiles.

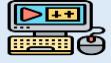
- Estanterías con libros organizadas por edades y temáticas.
- Mesas y sillas.
- Alfombra con cojines.
- Decoración variada.

Actividades:

- Pickatale: aplicación para lectura de libros en inglés con sus correspondientes actividades, correcciones, audios...
- Fiction express (en castellano e inglés).
- Prestamos de libros.
- Dramatizaciones - Miniteatros.
- Cuentacuentos.
- Padrinos lectores: los mayores leen a los pequeños.
- Creación y concursos literarios.
- Juegos de pistas.
- Adivinanzas – Trabalenguas.
- Crear historias en grupo.
- Tabú: adivinar palabras sin decir unas prohibidas.
- Palabras encadenadas.
- Memorys, diferencias, ahorcados...
- Pienso en una palabra y me van haciendo preguntas para adivinarla.
- Juegos con diccionario.
- Visionado y trabajo de cortometrajes.
- Lectómetro lector.
- Radio – podcasts.
- Visita Biblioteca Municipal.
-

 **Rúbrica.**

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Conocimiento de la biblioteca	Conoce perfectamente la organización, normas y recursos disponibles	Conoce la mayoría de los recursos y su ubicación	Tiene nociones básicas, pero necesita ayuda frecuente	Desconoce la organización y requiere asistencia constante
Uso de recursos	Utiliza variedad de recursos (libros, digitales, audiovisuales) de forma autónoma	Usa algunos recursos con orientación	Usa pocos recursos y con ayuda	No utiliza recursos o lo hace incorrectamente
Comprensión lectora	Demuestra análisis profundo y reflexión sobre lo leído	Comprende y resume adecuadamente los textos	Comprensión básica con dificultades para resumir	No comprende o interpreta incorrectamente los textos
Participación en actividades	Participa activamente y colabora con entusiasmo	Participa con regularidad	Participa ocasionalmente	No participa o lo hace de forma pasiva



INFORMÁTICA Y ROBÓTICA



Objetivos:

1. Desarrollar el pensamiento lógico y secuencial.

- Reconocer patrones y secuencias mediante juegos y actividades digitales.
- Comprender instrucciones simples y ordenarlas para lograr un objetivo.
- Introducir conceptos básicos de programación.

2. Fomentar la creatividad y la expresión tecnológica.

- Diseñar y construir modelos sencillos de robots con materiales accesibles.
- Personalizar robots y escenarios para contar historias o resolver retos.
- Usar herramientas digitales para dibujar, crear música o narrar cuentos.

3. Promover el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.

- Participar en equipos para programar y alcanzar una meta común.
- Aprender a compartir ideas, turnarse y tomar decisiones en grupo.
- Resolver desafíos prácticos mediante ensayo y error.

4. Introducir el uso responsable de la tecnología.

- Familiarizarse con el uso básico del ordenador, tablet y otros dispositivos.
- Aprender normas de cuidado, seguridad y respeto en el entorno digital.
- Explorar recursos educativos digitales de forma guiada.

5. Desarrollar y trabajar contenidos curriculares.

- Realizar actividades interactivas de los contenidos curriculares trabajados.
- Trabajar de forma interdisciplinar.
- Conocer diferentes webs o sitios donde trabajar estos contenidos.

6. Desarrollar la autonomía y la confianza

- Tomar decisiones y tener iniciativa en las decisiones a tomar.
- Evaluar sus propios logros y aprender de los errores.
- Sentirse capaces de crear, explorar y presentar sus ideas.

Metodología:

Enfoque pedagógico.

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** Los alumnos trabajan en retos concretos que integran programación, diseño y resolución de problemas.
- **Aprendizaje activo y manipulativo:** Se prioriza el uso de materiales físicos (robots, piezas, sensores) y entornos visuales de programación.
- **Juego como motor de aprendizaje:** En infantil y primeros cursos de primaria, se utiliza el juego como estrategia para introducir conceptos tecnológicos de forma natural y motivadora.
- **Enseñanza personalizada:** Se adapta el ritmo y nivel de dificultad según la edad, intereses y capacidades de cada alumno.

Evaluación:

- **Observación directa:** Seguimiento del trabajo en equipo, la participación y la resolución de problemas.
- **Autoevaluación y coevaluación:** Reflexión sobre lo aprendido y valoración entre compañeros.
- **Rúbricas adaptadas:** Instrumentos para valorar creatividad, lógica, colaboración y presentación del proyecto.

Utilización del espacio.

Calendario semanal de uso de este espacio con distribución de horas para cada una de las aulas-clases.

- ✓ Estaciones de trabajo: Equipos con ordenadores.
- ✓ Zona de pruebas: Espacio para experimentar.
- ✓ Rincón de ideas: Para compartir sugerencias y soluciones.
- ✓ Zona de materiales: robot mouse de learning resources, merge cube, microbit TPBot, tarjetas microbit.

Tecnología y mobiliario:

- Ordenadores con ratones.
- Material de robótica.
- Mesas con sillas.
- Estanterías.

Actividades:

- Webs para la realización de actividades de repaso de los contenidos curriculares:
 - Liveworsheets.
 - Wordwall.
 - Mundo primaria
 - ...
- Robótica:
 - Robot mouse de learning resources.
 - Merge cube.
 - Microbit TPBot.
 - Tarjetas microbit.

Rúbrica:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Encendido y uso básico	Enciende, inicia sesión y abre programas sin ayuda	Realiza estas acciones con poca ayuda	Necesita ayuda frecuente para tareas básicas	No logra realizar tareas básicas
Manipulación de materiales y kits de robótica	Usa correctamente ratón, teclado y componentes robóticos	Comete pocos errores al usar los materiales	Usa los materiales con dificultad o inseguridad	No sabe usar los materiales correctamente
Seguimiento de instrucciones	Sigue instrucciones paso a paso con autonomía	Sigue instrucciones con apoyo ocasional	Requiere guía constante para seguir instrucciones	No sigue instrucciones o se distrae fácilmente
Pensamiento lógico y computacional	Organiza pasos de forma clara, aplica razonamiento y algoritmos sencillos para resolver problemas.	Organiza la mayoría de los pasos y aplica razonamiento, aunque necesita apoyo en algunos momentos.	Reconoce problemas, pero no logra estructurar soluciones completas.	No aplica razonamiento ni pasos lógicos para resolver problemas.
Uso crítico y responsable de los materiales	Selecciona y utiliza materiales de forma adecuada, cuidadosa y sostenible, evitando desperdicios.	Usa los materiales de forma correcta, aunque con algunos descuidos.	Usa los materiales sin valorar del todo su cuidado o sostenibilidad.	No cuida los materiales, los desperdicia o los daña con frecuencia.
Participación y colaboración	Participa activamente y colabora con sus compañeros	Participa con interés y colabora en grupo	Participa poco o de forma pasiva	No participa ni colabora



PATIOS DINÁMICOS, LÚDICOS Y DIVERTIDOS.



P A T I O S
D I V E R T I D O S



Objetivos:

1. Fomentar la inclusión y la convivencia positiva *entre el alumnado*.
2. Transformar el patio en un espacio educativo y emocionalmente seguro.
3. Promover el juego libre, cooperativo y creativo.
4. Reducir conflictos y mejorar el clima escolar.

Metodología:

➤ Enfoque pedagógico

- *Juego libre y dirigido*: Se combina el juego espontáneo con actividades organizadas que fomentan la cooperación y la creatividad.
- *Aprendizaje socioemocional*: Se promueve la empatía, la resolución de conflictos y la autorregulación emocional.
- *Inclusión activa*: Se diseñan actividades que permiten la participación de todo el alumnado, incluyendo a quienes tienen dificultades sociales o motrices.

➤ Rol del profesorado

- *Facilitadores del juego*: Los docentes acompañan, observan y promueven el juego inclusivo.
- *Evaluación continua*: Se revisan los resultados y se ajustan las estrategias según la evolución del grupo.

Evaluación:

- ✓ *Instrumentos*: Fichas de observación, encuestas al alumnado, reuniones de equipo.
- ✓ *Indicadores*: Participación, reducción de conflictos, satisfacción del alumnado, inclusión efectiva.

Espacios:

- Patio del colegio.
- Gimnasio.
- Biblioteca.
- Estudio de radio.
- Exterior del colegio.

Actividades:

- Lunes: Taller de radio (también algunos miércoles).
- Martes: Juegos de mesa educativos: Pelusas, RinoHero, Virus
- Jueves: Club del corredor: salen varios profesores con los alumnos que quieran a correr fuera del centro.
- Viernes: Ligas del patio: por equipos, a lo largo del curso se juegan a diferentes actividades: chapas, peonzas, shoot-ball, piedra-papel-tijera, muralla, atrapa la bandera...).

 **Rúbrica:**

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Participación	Participa con entusiasmo en todas las actividades propuestas	Participa con interés en la mayoría de las actividades	Participa ocasionalmente o con poca motivación	No participa o evita las actividades
Respeto por las normas	Respeta todas las normas y promueve el buen ambiente	Respeta las normas con recordatorios ocasionales	A veces incumple normas o necesita supervisión	No respeta normas y genera conflictos
Relación con compañeros	Coopera, comparte y se comunica de forma positiva	Se relaciona adecuadamente con la mayoría de los compañeros	Tiene dificultades para relacionarse o colaborar	Se aísla o tiene conflictos frecuentes
Actitud lúdica	Muestra alegría, curiosidad y disposición para jugar	Disfruta de los juegos y se involucra con interés	Participa sin entusiasmo o por obligación	No muestra interés por el juego
Creatividad e iniciativa	Propone ideas, juegos nuevos o variantes de forma espontánea	Aporta ideas cuando se le anima	Sigue las propuestas sin aportar nuevas ideas	No propone ni se involucra en la dinámica
Autonomía de elección	Elige de manera autónoma las actividades y materiales, mostrando seguridad y criterio propio.	Elige actividades y materiales con cierta autonomía, aunque necesita apoyo ocasional.	Elige actividades y materiales de forma limitada, dependiendo mucho de la guía del adulto.	No muestra autonomía en la elección, espera siempre instrucciones.
Atendeción a la diversidad	Reconoce y respeta las diferencias individuales, adapta juegos y materiales para incluir a todos.	Respeta las diferencias y participa en actividades inclusivas, aunque con apoyo ocasional.	Muestra respeto básico hacia la diversidad, pero no adapta sus acciones.	No respeta las diferencias ni favorece la inclusión en el juego.



RINCÓN MULTIMEDIA – GRABACIÓN



**RINCÓN
MULTIMEDIA**

Objetivos:

1. Fomentar la competencia digital y audiovisual del alumnado.
2. Desarrollar habilidades comunicativas, creativas y colaborativas.
3. Integrar el lenguaje audiovisual como herramienta de aprendizaje transversal.
4. Promover la inclusión y la expresión personal a través de medios digitales.

Metodología:

➤ *Aprendizaje basado en proyectos (ABP).*

- Los alumnos crean productos audiovisuales (podcasts, cortos, entrevistas, documentales) como parte de proyectos curriculares.
- Se trabaja en grupos, fomentando la cooperación y la planificación.

➤ *Gamificación.*

- Se plantean retos creativos.
- Se usan elementos de juego para motivar la participación.

➤ *Uso del croma como recurso transversal.*

- Permite simular escenarios históricos, científicos o literarios.
- Se integra en áreas como lengua, ciencias, historia, idiomas y arte.
- Se trabaja la edición básica con apps como Kinemaster, CapCut o iMovie.

➤ *Uso de la radio como recurso transversal.*

- Permite desarrollar competencias comunicativas.
- Promueve el trabajo colaborativo.
- Integra contenidos curriculares de diferentes áreas.
- Fomenta la creatividad y el pensamiento crítico.

Evaluación:

- ✓ Rúbricas para valorar creatividad, trabajo en equipo, expresión oral y técnica.
- ✓ Autoevaluación y coevaluación entre pares.
- ✓ Presentación pública de los productos audiovisuales.

Materiales y espacio:

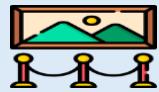
- Disponemos de croma o pantalla verde.
- Tablet para grabación de vídeo y miniportátiles.
- Micrófonos para grabación de audio y auriculares.
- Software de edición y mezclador de audio.
- El espacio de grabación o croma está situado en la biblioteca.
- El espacio destinado a la radio escolar en un aula junto a la biblioteca.
- Existe un calendario semanal de organización para la utilización de este espacio.

Rúbrica:

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Bajo (1)
Preparación del contenido	El guion o idea está bien estructurado, claro y creativo	El contenido está organizado y cumple los objetivos	El contenido es básico o incompleto	No hay preparación o el contenido es confuso
Uso del equipo técnico	Maneja correctamente micrófonos, cámaras, software de edición	Usa el equipo con ayuda ocasional	Usa el equipo con dificultad o errores frecuentes	No sabe usar el equipo o lo usa incorrectamente
Expresión oral y corporal	Se comunica con claridad, seguridad y expresividad	Se expresa adecuadamente, aunque con poca naturalidad	Tiene dificultades de expresión o se muestra inseguro	No se expresa con claridad ni seguridad
Trabajo en equipo	Colabora activamente, respeta roles y aporta ideas	Participa en grupo con actitud positiva	Participa poco o de forma pasiva	No colabora o interfiere en el trabajo grupal
Responsabilidad y cuidado	Usa el espacio y los equipos con responsabilidad y respeto	Respeto normas y cuida el material con recordatorios	A veces descuida el equipo o necesita supervisión	No respeta normas ni cuida el material



ZONA DE EXPOSICIONES



EXPOSICIONES



Objetivos:

1. Fomentar la creatividad.
2. Priorizar el trabajo colaborativo.
3. Reconocer el esfuerzo de los alumnos mediante la exposición de los trabajos realizados.

Metodología:

Los alumnos de cursos superiores enseñarán y compartirán sus creaciones y conocimientos con los cursos inferiores o más pequeños.

Ubicación:

- Los trabajos realizados se expondrán en el hall de entrada al colegio o vestíbulo.
- Se utilizará para ello las paredes, escaleras, techos, paneles móviles, mesas, vitrinas, soportes para colgar trabajos...

Áreas o trabajos a exponer:

- ✓  Lengua y literatura: cuentos, poemas, cómics...
- ✓  Art: dibujos, pinturas, esculturas...
- ✓  Natural: experimentos, maquetas...
- ✓  Social: mapas, líneas del tiempo...
- ✓  Tecnología: proyectos digitales, robótica...

Utilización del espacio:

Los trabajos serán expuestos a medida que se vayan creando por las diferentes clases y en las distintas áreas.

 **Rúbrica:**

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
Organización del espacio	El espacio está ordenado, limpio y bien distribuido.	El espacio está mayormente ordenado, con algunos detalles por mejorar.	El espacio está desordenado o poco cuidado.
Presentación visual	Los materiales están bien presentados, atractivos y fáciles de leer.	Los materiales son comprensibles, aunque podrían ser más llamativos.	Los materiales son poco claros o descuidados.
Contenido expuesto	La información es completa, clara y relevante.	La información es adecuada, aunque algo incompleta.	La información es confusa o insuficiente.
Creatividad	Se nota originalidad y esfuerzo en la exposición.	Hay algunas ideas creativas, pero poco desarrolladas.	Falta creatividad o esfuerzo en la presentación.