

### 3. FORMALIZACIÓN Y DESPLIEGUE

En base a haber realizado diversos cuestionarios digitales a diferentes sectores de la comunicad educativa el pasado curso 2016-17, elaborando además una memoria final bastante completa donde se planteaban entre otros aspectos los resultados académicos de los alumnos, consideramos que es necesario plantear nuevas propuestas para conseguir una mayor atención y motivación por parte de todos en el transcurso de las clases. De manera general, se destacaron aspectos de mejora como:

- Comprensión y expresión escrita.
- Fluidez lectora.
- Capacidades de los alumnos.
- Rutinas diarias, trabajo personal.
- Normas de convivencia.
- Fomentar una actitud de esfuerzo e interés.

Cada año proponemos un proyecto de Centro con el que trabajaremos durante todo el curso y que utilizamos de referencia en la fiesta de carnaval, la semana cultural y otras actividades (en algunas aulas son más puntuales y en otras más habituales). Este año el tema elegido ha sido “Harry Potter y la magia”, el cuál entusiasma a la mayoría de los alumnos y con el que creemos, podemos conseguir alcanzar muchas más metas para enriquecer sus procesos de aprendizaje a través de la emoción y la curiosidad, aplicando las propuestas en las diferentes áreas curriculares y no sólo en los momentos puntuales comentados anteriormente. Para ello es necesario el compromiso total por parte de las personas que formen parte de este plan de mejora con el que intentaremos enfocar el tema clave de la magia hacia actividades que mejoren la adquisición de las competencias clave y los resultados académicos, sobre todo, de aquellos alumnos que hasta ahora no han destacado o arrastran áreas suspensas o con calificaciones bajas en diferentes áreas.

En base a las pruebas de evaluación individualizada del año 2016-17 destacamos la importancia de mejorar en el área de la comprensión lectora, algo que también abordaremos en este plan (aunque se elabore un plan de refuerzo específico).

Además, tras haber obtenido el Nivel 4 de Certificación TIC y haber participado en el Proyecto FORMapps durante el curso pasado, queremos seguir planteando mejoras en este campo. En varias clases se comprobó que el usar las nuevas tecnologías sirve de refuerzo y los niños consiguen mejores resultados, por lo que continuaremos por este camino.

AREA DE MEJORA	MEJORAR LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE NUESTROS ALUMNOS	
<p><b>¿DE DÓNDE PARTIMOS?</b> (Breve descripción de la situación de partida)</p> <p>En cursos previos se han realizado Proyectos de Centro con el objetivo de mejorar los resultados académicos, sin embargo, seguimos detectando que parte del alumnado se va quedando atrás. Analizando esto, consideramos que ocurre por falta de esfuerzo, motivación y curiosidad hacia los contenidos que se dan en el aula, y que un cerebro que no se emociona o no se encuentra bien a nivel emocional, es un cerebro que no aprende.</p>	<p><b>¿DÓNDE QUEREMOS LLEGAR?</b> (Breve descripción de la situación deseada)</p> <p>Queremos que, tal y como aparece reflejado en la LOMCE, el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje, partiendo de sus intereses y capacidades, analizando sus talentos y debilidades, para saber qué puede aportar al grupo y en qué aspectos puede ser ayudado.</p> <p>Partiendo de esta base, pretendemos potenciar la motivación y la curiosidad del alumnado, al considerar que la suma de ambas es la gasolina que cualquier cerebro necesita, acercando el aprendizaje a su entorno próximo.</p>	<p><b>OBJETIVOS DE MEJORA ( muy específicos):</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fomentar el trabajo cooperativo a través del esfuerzo individual. <ul style="list-style-type: none"> <li>· Que el alumno sea consciente de que su nivel de trabajo y esfuerzo influye sobre el resultado del grupo.</li> <li>· Que conozca tanto su función dentro del equipo como las funciones de los demás para poder valorar de forma objetiva si todos han cumplido con los objetivos planteados.</li> </ul> </li> <li>2. Trabajar la inteligencia emocional. <ul style="list-style-type: none"> <li>· Que el alumno sepa identificar las diferentes emociones valorando que todas ellas son necesarias y le sirvan para su propio autoconocimiento y la mejora de su autoestima, sabiendo reconocer si sus resultados se ajustan o no al esfuerzo empleado, que sea autocrítico y reflexione sobre lo que le emociona, le gusta... (y sea capaz de tomar decisiones en este sentido, no quedándose en blanco ante puestas en común o planteamientos del profesor o del resto de compañeros).</li> </ul> </li> <li>3. Potenciar la curiosidad del alumnado. <ul style="list-style-type: none"> <li>· Que el alumno se pregunte cosas, que quiera investigar tanto dentro como fuera del Centro, que entienda que no existe nadie que esté exento de dudar en esta vida y por eso todos tenemos la capacidad de querer y poder buscar soluciones y respuestas ante cualquier tema.</li> </ul> </li> <li>4. Trabajar de forma transversal las diferentes áreas y nuevas tecnologías</li> </ol>

		<p>para darles un sentido global y conseguir que los alumnos trabajen en base a ese sentido global con más entusiasmo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Que los alumnos sientan que existe una unión entre todas las áreas trabajadas sobre el tema de la magia.</li> </ul>
--	--	---

## EDUCACIÓN PRIMARIA

<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<b>1º OBJETIVO</b>	Organización de la clase por equipos de <b>aprendizaje cooperativo</b> .
	<b>Gamificación:</b> aplicación Class Dojo. Para ganar o perder puntos en función de los conocimientos, actitudes, comportamiento, esfuerzo y trabajo diario de los alumnos; ya que lo que hace uno repercute en la puntuación de toda la clase.
	<b>Pinzómetro:</b> en cada clase habrá un medidor del comportamiento, que se moverá en función de cómo esté trabajando cada alumno.
<b>2º OBJETIVO</b>	<b>Caja de las emociones:</b> cada alumno contará con una caja donde irán guardando aquellas cosas que les vayan emocionando a lo largo del curso, desde un ticket de una película que hayan ido a ver al cine, la fotografía de un ser querido, una hoja del patio o la carta de un amigo. El último día de curso podrán abrir su caja.
	<b>Cariñograma:</b> es un mural con un sobre para cada alumno, dónde los demás compañeros de la clase van metiendo lo que quieran decirle o regalarle (siempre que sea bueno y positivo), con el fin de aumentar su motivación y autoestima. La única condición para ver lo que hay en los sobres es que todos los alumnos tengan algo dentro.

<b>3° OBJETIVO</b>	<p><b>Caja mágica o caja de la curiosidad:</b> se abre cada vez que se empieza una unidad y en ella habrá: un acertijo; uno o varios objetos relacionados con los contenidos de la unidad; un cuento o leyenda; una película, un vídeo o un documental sobre la unidad; un desafío mental que tendrán que resolver al final de la unidad, utilizando los contenidos; y tres preguntas de diferentes ámbitos que tendrán que responder.</p>
	<p>Se plantearán <b>actividades inesperadas:</b> cajas cerradas, misterios que resolver, planteamiento de retos, nuevos objetos o cambios en el aula, etc.</p>
<b>4° OBJETIVO</b>	<p><b>Lengua:</b> Pasaporte de lectura: Cada niño tendrá un pasaporte de lectura que tendrá que ir completando con libros que se haya leído. Estos libros los sacará de la Biblioteca del centro y, una vez que se lo haya leído, tendrá que hacer una ficha de lectura que será valorada de 1 a 10 puntos, que se sellarán en su pasaporte. Cada niño debe conseguir 100 puntos antes de llegar a fin de curso para poder viajar a la “Noche Mágica” o “jornada mágica”.</p> <p>Farmacia mágica: creación de poesías o relatos para regalar a quienes lo necesiten.</p> <p>Booktrailer: de libros o películas de magia.</p> <p>Elaboración de libros de relatos creados por los propios alumnos que se añadirán a la biblioteca de aula.</p>
	<p><b>Ciencias:</b> historia y la localización en mapas de las diferentes “Escuelas de Magia” que hay en el mundo; análisis de los diferentes seres vivos utilizando la película de “Animales fantásticos y dónde encontrarlos” y libros de magia (“Libro de Magia: guía práctica” y “El herbario de las Hadas”).</p> <p>Elaboración y repaso de conjuros y pociones, manejando cantidades, elementos naturales y humanizados, partiendo de la curiosidad de los niños, donde tendrán que memorizar y verbalizar oralmente los procesos.</p> <p>Libros viajeros en relación a la magia que semanalmente se llevarán a casa con propuestas vistas en el aula y otras extras que podrán hacer junto a sus familiares.</p> <p>Ilusiones ópticas de movimiento.</p> <p>Aquelarre en la naturaleza: la transformación de ramitas en varitas requiere un encuentro místico con el bosque al que tenemos que agradecer el regalo que nos ha otorgado de multitud de ramitas. Sólo después de dicho encuentro las varitas tendrán verdaderos poderes. Salida al entorno para realizar el conjuro de la transformación.</p>

	<p><b>Matemáticas:</b> trucos de magia utilizando las cartas o el cálculo mental y distintas aplicaciones o páginas web como “didacticamagica.com.”</p> <p>Elaboración de un supermercado mágico.</p>
	<p><b>E.F:</b> juego del Quidditch.</p>
	<p><b>Valores:</b> debates y asambleas utilizando citas sacadas de la saga de Harry Potter.</p> <p>Emocionario de Harry Potter.</p>
	<p><b>Inglés:</b> se trabajarán las diferentes destrezas haciendo uso de las películas y los libros de Harry Potter.</p> <p>Juegos de mesa para practicar vocabulario, gramática...</p> <p>ABC mágico.</p> <p>Localización en el mapa de la escuela de Hogwarts.</p>
	<p><b>Plástica:</b> Decoración de las aulas (por fuera y por dentro) y pasillos, diseño de un escudo por cada casa de magia (casa=aula), asignando, trajes de mago, pócimas utilizando la mezcla de colores básicos, baritas, celebración y elaboración de recursos y disfraces para el día de Halloween.</p>
	<p><b>Música:</b> trabajar la BSO de las películas de Harry Potter, a través de las instrumentaciones y las audiciones.</p>
	<p><b>Nuevas tecnologías de la información y la comunicación:</b></p> <p>Aplicación web/ blog donde se publicarán noticias y relatos elaborados por los alumnos.</p> <p>Iniciación a la programación y robótica a través de Bee-Bot, una abeja programable con la que repasaremos y abordaremos cuestiones sobre dicho plan.</p> <p>Uso de aplicaciones como Kahoot, Quizziz, Socrative, Edpuzzle y Plickers.</p> <p>Visionado de películas, cortos de animación, canciones...</p>

# EDUCACIÓN INFANTIL

## OBJETIVOS DE MEJORA:

1. Fomentar el trabajo cooperativo a través del esfuerzo individual.
  - Conocer cada una de las funciones de cada componente del grupo y llevar a cabo el rol asignado así como favorecer que los demás puedan llevar el suyo adelante.
  - Ser capaz de valorar los logros propios y ajenos así como aprender a ser crítico con aquellos aspectos a mejorar.
  - Interpretar y completar herramientas de evaluación con fluidez y analizar el avance del grupo.
2. Trabajar la inteligencia emocional.
  - Conocer los nombres de las emociones, las manifestaciones propias y ajenas de los mismos y conseguir una consciencia y autocontrol para favorecer conductas favorables a la autoestima, la comunicación y a la empatía.
  - Aprender a valorar como positivos y enriquecedores los diferentes puntos de vista dentro de un grupo.
3. Potenciar la curiosidad del alumnado.
  - Conseguir la implicación del 100% del alumnado en todas las actividades.
  - Fomentar que los alumnos muestren un gusto por el aprendizaje realizando las tareas que se les asignen (lúdicas, de investigación, académicas...)
  - Estimular la capacidad de hacerse preguntas e intentar buscar respuestas facilitándoles las herramientas precisas para ello.
4. Trabajar de forma transversal las diferentes áreas para darles un sentido global y conseguir que los alumnos trabajen en base a ese sentido global con más entusiasmo.
  - Conseguir que los alumnos sean capaces de expresar lo aprendido a través de los diferentes lenguajes practicados relacionándolos y utilizándolos de manera funcional a cada necesidad del momento.
  - Fomentar que sean capaces de relacionar y explicar sucesos mágicos o ilusorios desde un punto de vista científico.
  - Fomentar en nuestros alumnos el sentido crítico con el fin de transformar con lo aprendido el entorno que les rodea en la medida de sus posibilidades.

<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<b>1º OBJETIVO</b>	Organización de la clase por equipos de <b>aprendizaje cooperativo</b> .
	<b>Gamificación:</b> Class Dojo. Para ganar o perder puntos en función de los conocimientos, actitudes, comportamiento, esfuerzo y trabajo diario de los alumnos; ya que lo que hace uno repercute en la puntuación de toda la clase.

<b>2º OBJETIVO</b>	<p><b>El emocionario de Harry Potter:</b> analizar diferentes pasajes del libro y asociarlos a diferentes emociones y sentimientos para crear un libro de hechizos que se correspondan con cada una de las emociones que trabajemos.</p> <p><b>La caja de los besos mágicos:</b> Después de leer “La provisión de besos de Zea” los alumnos llenarán una cajita con besos de su familia con papeles recortados, útiles en caso de mimos familiares.</p>
	<p><b>Las verrugas de Satuna:</b> nuestra mascota tiene verrugas que cambian de color según las emociones. Lo asociaremos a los acontecimientos del aula.</p> <p><b>Aquelarre en la naturaleza:</b> la transformación de ramitas en varitas requiere un encuentro místico con el bosque al que tenemos que agradecer el regalo que nos ha otorgado de multitud de ramitas. Sólo después de dicho encuentro las varitas tendrán verdaderos poderes. Salida al entorno para realizar el conjuro de la transformación con aportaciones diversas: suelta de palomas mensajeras, elaboración de aceite de girasol, mezcla de ingredientes personales y vegetales aportados por los alumnos.</p> <p><b>Pinzas de los sentimientos:</b> cada mañana reflejamos cómo nos sentimos.</p>
<b>3º OBJETIVO</b>	<p><b>Ramitas por varitas:</b> se pedirá a los alumnos que traigan al colegio ramitas de árboles que recojan con sus familias. Se investigarán las características de cada árbol para después decidir los poderes mágicos de cada varita. Se realizará una instalación en el pasillo de infantil con el nombre de todos los árboles trabajados.</p>
	<p><b>Espectáculo de magia y hechicería:</b> la madre de una alumna nos visita para mostrarnos cómo la ciencia, a veces parece magia, y nos regala una caja llena de experimentos.</p>

## 4° OBJETIVO

### Expresión plástica:

- **Elaboración de escudos** que representen a nuestra clase: mascota, señas de identidad, nombre de la clase.
- **Decoración de las puertas y pasillos de infantil:** andén  $9 \frac{3}{4}$ , ferrocarril, habitaciones de nuestra escuela de magia, Olivanders (tienda de varitas).
- **Elaboración de monederos** en los que guardar las monedas del mundo mágico que vayamos consiguiendo.
- **Ilusiones ópticas: de movimiento, geométricas, imágenes ocultas, efecto troxler, ilusiones de colores, contornos ilusorios, figuras ambiguas, figuras imposibles, estereogramas...** ¿Por qué vemos cosas que en realidad no son lo que parecen? Acercaremos a nuestros alumnos al lenguaje de las imágenes engañosas, tan presente en la vida real, ayudándoles desentrañar sus misterios. Op art y representación de obras de arte con misterio e imágenes fantásticas: Gioconda y Relojes blandos Dal

- **Elaboración de varitas mágicas** mediante diferentes técnicas, decorando las ramas aportadas.
- **Taller elaboración de calderos.** Se elaborarán calderos para realizar posteriormente las pociones mágicas, uno por aula para los eventos comunes y otro individual para que cada uno pueda hacer sus propios hechizos.
- **Rincón de pociones:** Creamos pociones de colores mezclando diferentes elementos e inventando para qué sirve cada una.
- **Elaboración de escobas mágicas y venta.**
- **Elaboración de escarapelas con el emblema del colegio y los nombres de las 9 clases.**

### Lenguaje matemático:

- **Las fracciones.** Se iniciará a los alumnos en las fracciones fruto de descubrir y trabajar el andén  $9 \frac{3}{4}$
- **El bazar mágico.** Se construirá un supermercado de productos relacionados con el tema de Harry Potter en el que se practicará la suma, la resta...
- **Galeón, Sickel y Knut.** Se realizará un conteo semanal de las monedas adquiridas en base al trabajo realizado, a la convivencia y al comportamiento.

	<p><b>Expresión oral y expresión corporal:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Somos magos</b>, rincón de actividad en el que los alumnos aprenderán a realizar diferentes trucos de magia y perfeccionarán su capacidad de expresarse de manera ordenada cuando los realicen. Mejorarán también su destreza manual y acompañarán ambas.</li> <li>- <b>Inventamos hechizos</b> para diferentes situaciones y aprendemos a declamarlos.</li> <li>- <b>Aprendemos palabras en latín.</b> Los hechizos presentes en Harry Potter nos ayudan a valorar la riqueza del latín y aprendemos palabras complicadas mientras jugamos a hacer magia.</li> <li>- <b>Himno: inventamos y aprendemos a cantar el himno de la escuela de magia y hechicería Santa Cecilia.</b></li> </ul>
	<p><b>Expresión escrita</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Servicio de lechucería:</b> servicio de correspondencia en nuestro colegio para fomentar que los alumnos del colegio se carteen entre sí.</li> </ul>
	<p><b>Descubrimiento del medio físico y social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Hacemos experimentos.</b> Se trabajará el lenguaje científico y los experimentos a través de un rincón de actividad.</li> <li>- <b>Cómo funciona el sentido de la vista.</b> Para mejorar la comprensión de lo que sucede a nuestro alrededor.</li> </ul>
	<p><b>Robótica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>La abeja maga.</b> Disfrazamos a Bee Bot con el fin de realizar diferentes aprendizajes en relación con el tema de la magia: vocabulario, asociación palabra- imagen, asociación número y cantidad...</li> </ul> <p><b>Vídeos magia para aprender trucos.</b></p> <p><b>Visionado de películas y cuentos de magos: Harry Potter, Fantasía...</b></p> <p><b>Fotografía: otra forma de mirar. Con cámara y proyección.</b></p> <p><b>Tablet: ilusiones de la mente mikdroid.</b></p>