

**PROGRAMA
INNICIA
CULTURA EMPRENDEDORA
2019/2020**

**NUESTRO PROYECTO
EMPRENDEDOR:**

**“DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS
PARA AULA TEA Y PC MEDIANTE
PROGRAMACIÓN DE JUEGOS
INTERACTIVOS”**

**CENTRO: IES SANTA TERESA
CÓDIGO: 23700839
LOCALIDAD: JAÉN
PROVINCIA: JAÉN**





Tenemos un proyecto

1. Nuestros activos

ACTIVOS DE LA DIMENSIÓN PERSONAL

- Desarrollamos acciones en las que se abordan contenidos de la educación emocional 4
- Estudiamos y tenemos en cuenta las oportunidades existentes (propias, grupales, entorno) en nuestros proyectos 4
- Nos servimos de diferentes recursos y estrategias para estimular la capacidad de imaginación 4
- Planteamos situaciones en las que se propician y valoran las creaciones y soluciones creativas 4

ACTIVOS DE LA DIMENSIÓN SOCIAL

- Estimulamos la vivencia grupal mediante diferentes técnicas 4
- Nuestro trabajo de grupo en los proyectos se plantea de manera cooperativa y colaborativa 4
- Favorecemos la reflexión y asunción de responsabilidades ante las decisiones que se van tomando en los distintos niveles. 4
- Contamos con mecanismos fluidos de comunicación para la incorporación de propuestas de mejora 3
- Nuestros proyectos parten de un análisis de las necesidades y demandas del entorno 4
- Nuestros proyectos tienen una perspectiva ecológica y buscan una mejora de las condiciones del entorno 4

ACTIVOS DE LA DIMENSIÓN PRODUCTIVA

- Potenciamos nuevas iniciativas en nuestros proyectos 4
- Estimulamos la capacidad para provocar, aceptar y apoyar cambios en un ámbito 4
- Estimulamos asociaciones imprevistas que sirvan para generar aprendizajes e ideas nuevas 4
- Ensayamos situaciones del ámbito productivo y empresarial en nuestros proyectos 4
- Tenemos en cuenta y entendemos los fracasos como parte del proceso y punto de partida de otros nuevos. 4

2. Nombre del proyecto:

“DISEÑO DE RECURSOS EDUCATIVOS PARA AULA TEA Y PC MEDIANTE PROGRAMACIÓN DE JUEGOS INTERACTIVOS”

3. Descripción del proyecto:

Nuestro proyecto INNICIA está orientado a dos ámbitos: principalmente a Innicia Cambios Sociales ya que se centra en la mejora del entorno o de la calidad de vida de las personas, por otra parte pertenecería a Innicia TEC ya que el proyecto busca la solución a los retos usando la tecnología más



avanzada y que potencian las vocaciones STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Matemáticas) entre el alumnado.

La idea principal del proyecto es elaborar recursos didácticos para alumnos de aulas específicas, para ello se hará uso de TIC: ordenadores con software de programación Scratch (programación por bloques) y AppInventor (programación de aplicaciones móviles). Los recursos didácticos que el alumnado programará tendrán formato juego interactivo, serán muy sencillos de utilizar y muy atractivos para el alumnado al que va dirigido.

Algunas de las propuestas de recursos didácticos TIC a través del juego son:

- Para enseñar sumas sencillas: un juego de una nave a modo videojuego que dispare, entre varios globos posibles, al globo que contenga el resultado correcto de la suma.

-Para enseñar vocabulario en inglés: se muestra una palabra en inglés y salen de unos agujeros varios topos, cada uno con una palabra en español, el alumno debe golpear con un mazo al topo que lleve la palabra correcta.

-En tecnología para enseñar estructuras: un juego que permita construir puentes con diferentes tipos de maderas y utilizando formas diversas. Al alumno se le mostraría el tipo de puente que debe construir y copiaría el modelo utilizando las maderas necesarias.

El desarrollo de esta iniciativa empresarial-social la pondrán en marcha para el alumnado de un centro de compensatoria en el que hay alumnado en situación de abandono escolar. Para ello se creará una cooperativa que darán servicio y mejorar la accesibilidad a los alumnos de las dos aulas específicas existentes en el centro (Aula de Autismo y Aula de Parálisis Cerebral), con la posibilidad de llevar los juegos creados a aulas específicas de otros centros educativos y asociaciones.

La función última es perfeccionar todos los juegos y crear aplicaciones para el móvil que serán puestas a la venta en aplicaciones con Play Store de Google y App Store de Apple.

Es un proyecto multidisciplinar en el que los diferentes departamentos fomentan la motivación, creatividad, desarrollo emocional y la integración del alumnado. Se lleva a cabo una coordinación interdepartamental para la optimización de recursos y estrategias, y así sacar lo mejor de cada alumno. En este proyecto se tiene siempre en cuenta la Coeducación y las alumnas toman un papel primordial en el desarrollo de actividades tecnológicas y emprendedoras, puestos de responsabilidad en la cooperativa, toma de decisiones, etc.

Los alumnos compaginan el desarrollo de la iniciativa empresarial con el desarrollo curricular de sus materias, pues en el proyecto se trabajan los contenidos de diseño y expresión gráfica, programación, robótica, economía y empresa, música, deportes, etc., incluidos en su currículo.

El profesorado de las diferentes materias proporcionará las ideas al alumnado, asesorándolos en cuanto a metodologías de trabajo, niveles curriculares necesarios para cada juego, la forma en la que hacer el contenido más atractivo al alumnado, etc.

Este proyecto forma parte del Proyecto Educativo de Centro, en el Proyecto: “Escuela: espacio de paz”, del Proyecto de Bilingüismo y Plan de Mejora puesto que todos los alumnos están en el plan bilingüe.

4.¿Qué pretendemos?

1.Objetivos a conseguir



Impulsar las metodologías vinculadas con el fomento del espíritu emprendedor.
Potenciar los activos emprendedores en el alumnado.
Interconectar el sistema educativo con el entorno.
Valorar la figura de las personas emprendedoras.
Identificar y gestionar de sus emociones.
Promover la implicación en procesos grupales.
Motivar la capacidad imaginativa y creativa del alumno/a a través de diferentes recursos y estrategias procedentes de las ramas artísticas, científicas, humanísticas y de la animación socio-cultural.
Estimular el pensamiento divergente en la resolución de situaciones problemáticas, identificando la capacidad creativa que todos y todas tenemos.
Llevar a cabo un proceso de autoconocimiento que repercuta en la mejora del concepto y estima personales.
Facilitar la identificación de capacidades y habilidades personales que conforman la totalidad del individuo que somos.
Identificar la comunidad social a la que pertenecemos.
Identificar las distintas vías y modelos de comunicación.
Encontrar nuestro lugar dentro del grupo, desarrollando diversos papeles según las circunstancias y las necesidades tanto personales como del grupo.
Estimular la vocación por probar cosas nuevas y una mayor aceptación del fracaso de cualquier iniciativa como parte obligatoria del aprendizaje y del avance como seres humanos y como profesionales.

2. Competencias clave a desarrollar

Competencia en comunicación lingüística.
Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
Competencia digital.
Aprender a aprender.
Competencias sociales y cívicas.
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Conciencia y expresiones culturales.

5.El equipo

COORDINADOR:

Emilio J. Guzmán Martínez (Dpto. Tecnología)



PROFESORES:

Todo el profesorado del centro.

ALUMNADO:

Todo el alumnado del centro.

PERSONAL LABORAL:

Todo el personal laboral del centro.

6. Nuestro plan de actuación

El primer paso para poner en marcha el proyecto en el centro es presentarlo a los alumnos y profesores e intentar conseguir su implicación en el mismo. Conocer el grupo al que se pertenece, en el que se desarrolla nuestra actividad es un elemento clave para saber cómo integrarnos en el colectivo, con qué recursos humanos podemos contar. Establecer relaciones con aquellos miembros del grupo que muestran las mismas disposiciones para afrontar los cambios es el punto de inicio para poner en marcha nuestras iniciativas. Organizar el equipo y las tareas es clave para un buen diseño de las actividades. Comprometerse y responder de los compromisos es vital para el éxito del proyecto.

Una vez constituido el equipo de trabajo, se recogen las necesidades de adaptación de los alumnos de las aulas específicas en cada materia, es decir que podemos crear para facilitarles su actividad formativa. Es importante conocer el entorno en el que va a funcionar nuestra cooperativa sin ánimo de lucro para poder crearla de la manera más adecuada. Entender cómo nos incluimos en nuestro entorno ayudará a plantear propuestas realistas.

Comprender que el éxito de nuestras iniciativas depende de cómo redunden en el beneficio de la comunidad facilitará la búsqueda de soluciones socialmente sostenibles.

Los profesores que integran a los alumnos de aulas específicas en grupos ordinarios junto con los alumnos de la cooperativa detectan en cada materia las necesidades del alumnado NEE, así se produce una integración efectiva y motivadora.

En paralelo el profesorado especializado dota a alumnado de conocimientos en materia de Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial y Economía, esto ayuda a comprender el entorno socioeconómico tanto de cada alumno/a como del grupo clase tomado en su conjunto. Estos talleres de desarrollo de habilidades emprendedoras pretenden entrenar la competencia emprendedora en el aula a través de una serie de talleres específicos: Taller de habilidades comunicativas, de habilidades directivas, de imagen corporativa y logotipo, de creatividad e innovación, de ventas y marketing, de viabilidad financiera, y de presentaciones eficaces de proyectos, entre otros.

Algunas de las propuestas de recursos didácticos TIC a través del juego son:

- Para enseñar sumas sencillas: un juego de una nave a modo videojuego que dispare, entre varios globos posibles, al globo que contenga el resultado correcto de la suma.
- Para enseñar vocabulario en inglés: se muestra una palabra en inglés y salen de unos agujeros



varios topos, cada uno con una palabra en español, el alumno debe golpear con un mazo al topo que lleve la palabra correcta.

-En tecnología para enseñar estructuras: un juego que permita construir puentes con diferentes tipos de maderas y utilizando formas diversas. Al alumno se le mostraría el tipo de puente que debe construir y copiaría el modelo utilizando las maderas necesarias.

El alumnado encargado de la programación de las aplicaciones didácticas en el ordenador realizarán esta tarea en horario de tarde, el motivo es la no disponibilidad del aula de informática en horario de mañana y la imposibilidad de reunir semanalmente a los alumnos de diferentes niveles durante al menos una hora en horario de mañana. El horario elegido para esta tarea es los lunes dentro del tramo horario de 17:00-18:30h, con una periodicidad de 2-3 veces al mes.

Los padres/madres de los alumnos participantes en la programación de aplicaciones deberán autorizar la asistencia de sus hijos/as a estas sesiones de trabajo por la tarde.

Los profesores participantes compartirán todas las experiencias desarrolladas a través de la plataforma Colabor@ usando una carpeta de centro al efecto.

Se realizará una visita a una empresa de nuestro entorno relacionada con la creación de recursos didácticos con objeto de acercar el mundo empresarial al aula y mejorar la imagen de los empresarios y conocer de primera mano la realidad empresarial y así potenciar el espíritu emprendedor del alumno.

El alumnado que forma la cooperativa difundirá todo el proceso y los resultados a través de un espacio habilitado en la página web del centro: www.iessantateresa.es. Además, se difundirá la experiencia a través de medios periodísticos locales: Diario Jaén.

Todos los juegos creados se alojarán en los mercados de aplicaciones móviles de las distintas plataformas como Android o iMac.

Los juegos creados se presentarán a webs de atención a alumnado con NEE como Orientación Andujar o Arasacc.

6. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES Y TAREAS

¿Quiénes, cuándo y con quién vais a llevar a cabo las actividades?				
Tarea	Profesorado	Área/s	Alumnado	Temporalización
Conocer la realidad de las aulas específicas en el centro	Profesorado que integra en clases ordinarias a alumnos de aulas específicas	TODAS	Alumnado participante en proyecto.	23-28 de Septiembre
Talleres de emprendimiento y empresa	D. Jaime Díaz Galdón	Tecnología	Alumnado participante en proyecto.	1-5 de Octubre



Formación de la cooperativa social de trabajo.	D. Jaime Díaz Galdón D. Emilio J. Guzmán Martínez	Tecnología	Alumnado participante en proyecto.	1 de Octubre al 30 de Noviembre
Jornadas formativas iniciales para el profesorado (Cep Jaén)	D. Emilio J. Guzmán Martínez	Coordinador proyecto		Octubre
Feria del emprendimiento en Jaén	D. Emilio J. Guzmán Martínez	Coordinador proyecto		Junio
Estudio individualizado de las necesidades adaptativas del alumnado con NEE	Todo el profesorado incluido en el proyecto	TODAS	Alumnado participante en proyecto.	8-19 de Octubre
Análisis de los diferentes modelos de video juego infantil del mercado.	Todo el profesorado incluido en el proyecto	TODAS	Alumnado participante en proyecto.	26 de Octubre a 2 de Noviembre
Jornadas de presentación del programa INNICIA	D. Emilio J. Guzmán Martínez	Coordinador proyecto		Noviembre
Talleres de Economía	Dña. Salvador Martín	Orientación	Alumnado participante en proyecto.	26-30 de Noviembre
Presentación de presupuestos anuales de la cooperativa	Dña. Salvador Martín	Orientación	Alumnado participante en proyecto.	3-8 de noviembre



Diseño de los juegos educativos de las diferentes materias con software de programación de aplicaciones móviles App Inventor.	D. Emilio J. Guzmán Martínez D. Salvador Martín	Tecnología	Alumnado participante en proyecto.	7 de febrero al 30 de mayo de 2020 El alumnado encargado de la programación de las aplicaciones didácticas en el ordenador realizarán esta tarea en horario de tarde. El horario elegido para esta tarea es los lunes dentro del tramo horario de 17:00-18:30h, con una periodicidad de 2-3 veces al mes.
Visita a empresa de diseño de recursos educativos	D. Emilio J. Guzmán Martínez D. Salvador Martín	Tecnología	Alumnado participante en proyecto.	14 - 18 de enero
Cumplimentación en Séneca del Formulario de seguimiento del programa	D. Emilio J. Guzmán Martínez	Coordinador proyecto		Febrero
Evaluación de los recursos creados para alumnado de aula específica de nuestro centro	D. Emilio J. Guzmán Martínez D. Salvador Martín	Tecnología	Alumnado participante en proyecto.	1 de al 10 de Junio de 2020
Difusión de los juegos creados en otros colegios e instituciones con Apromsi.	Todo profesorado del proyecto	TODOS	Alumnado participante en proyecto.	10 de enero a 15 de Junio de 2020
Divulgación del proyecto a través de internet y otros medios de comunicación	Todo profesorado del proyecto	TODOS	Alumnado participante en proyecto.	1 de Octubre – 15 de junio



Estudio de la metodología para poder alojar las App creadas en las diferentes plataformas de venta de aplicaciones	D. José Pérez Valero.	EPVA	Alumnado participante en proyecto.	4 de marzo – 15 de junio
Jornadas formativas Buenas Prácticas para el profesorado (Cep Jaén)	D. Emilio J. Guzmán Martínez	Coordinador proyecto		Mayo
Elaboración de la memoria de evaluación e informes del proyecto.	Todo profesorado del proyecto	TODOS	Alumnado participante en proyecto.	3- 10 de junio
Cumplimentación en Séneca del Cuestionario final de evaluación	D. Emilio J. Guzmán Martínez	Coordinador proyecto		Junio
Curso on-line INNICIA. Cep Jaén	Todo profesorado participante en proyecto	TODAS		Según convocatoria.

7. Participación del entorno

En este proyecto se pretende la participación tanto por parte de las familias como de asociaciones externas que nos puedan asesorar sobre las necesidades adaptativas del alumnado de las aulas específicas.

Por parte de las familias, la colaboración se va a canalizar a través del AMPA “En marcha”. A través de ellas haremos llegar el proyecto desarrollado a las casas y que las familias sean parte activa en la motivación y el apoyo de sus hijos/as como parte principal del proyecto. Las familias son emocionalmente muy significativas y son quienes pueden brindarnos su apoyo estratégico para la consecución de los objetivos

Por otro lado se crearán un acuerdo de colaboración con Asociaciones que trabajan a diario con los niños de aulas específicas y que conocen perfectamente sus necesidades adaptativas, en este caso las entidades que trabajan con los alumnos de nuestro centro son:

Asociación de Autismo y TGD “Juan Martos” de Jaén.

Asociación de parálisis cerebral “Aspace” de Jaén.

Asociación de síndrome de Down “DOWN” de Jaén.



El proyecto en ediciones futuras se podría ampliar y ofrecer su implantación en los colegios adscritos a nuestro centro:

CEIP Gloria Fuertes

CEIP Cándido Nogales

CEIP Santo Domingo

CEIP San José de Calasanz

8. *¿Qué repercusión va a tener el programa?*

La repercusión de este proyecto en el centro va a ser muy positiva tanto a nivel personal del alumnado como a nivel social en el conjunto del centro y tendrá también una gran repercusión a nivel tecnológico.

A nivel personal, el alumnado aborda contenidos relacionados con la educación emocional, se respetan las ideas propias y del grupo. Se potencia el trabajo en grupo.

Se aprovechan los recursos tecnológicos y estrategias de emprendimiento para estimular la capacidad de imaginación. Se crean situaciones en las que se propician y valoran las creaciones y soluciones creativas.

El alumnado tiene que valorar y entender los fracasos como parte del proceso y punto de partida para el siguiente.

A nivel de centro, el desarrollo de proyecto estimula la vivencia grupal mediante diferentes técnicas, se plantean los trabajos en grupo de manera cooperativa y colaborativa. Se favorece la reflexión y asunción de responsabilidades ante las decisiones que el alumnado va tomando.

El grupo de trabajo desarrolla la capacidad de comunicación para la incorporación de propuestas de mejora.

Los alumnos crean una especial sensibilidad hacia las necesidades y demandas del entorno, nuestro proyecto tiene una perspectiva de integración e inclusión, buscando siempre una mejora de las condiciones del entorno.

En el centro se potencia nuevas iniciativas reflejadas en este proyecto, que estimula la capacidad para provocar, aceptar y apoyar cambios en la convivencia del centro.

A nivel tecnológico, este programa aporta nuevos medios para ser creativos y productivos, nos introducimos en los nuevos sistemas de producción en la era de las TIC, en nuestro caso con la programación de juegos educativos con Scratch y App Inventor.

El alumnado cambia su perspectiva hacia el diseño, conoce las nuevas herramientas de programación por bloques y de programación de aplicaciones móviles que se utilizan actualmente en el mercado productivo y que son una futura fuente de empleo para ellos.



9. ¿Qué difusión va a tener el programa?

Colabor@: Los profesores compartirán recursos y actividades con el resto de la comunidad educativa, se habilitará una carpeta de centro en la que se irá alojando todo el material generado en el proyecto.

Web del centro: se creará un apartado en el que los alumnos vayan dando difusión y contando las experiencias del proyecto.

Facebook: Se creará una página de Facebook relacionada con el proyecto que permitirá que nuestro trabajo esté presente en las redes sociales, promoviendo así la participación activa e inmediata de todos los participantes del proyecto.

Periódico local: se comunicarán las actividades mas destacadas del proyecto al periódico local “Diario Jaén” para su difusión en prensa escrita y digital.

A las familias a través del AMPA: la asociación de padres y madres tendrán acceso a la información del proyecto de forma directa de manera que puedan resolver de forma inmediata cualquier duda por parte de los tutores legales del alumnado participante.

Todos los juegos creados se alojarán en los mercados de aplicaciones móviles de las distintas plataformas como Android o iMac.

Los juegos creados se presentarán a webs de atención a alumnado con NEE como Orientación Andujar o Arasacc.

10. Las herramientas que queremos usar:

RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA DIMENSIÓN PERSONAL

Asesoramiento para desarrollar la dimensión personal

Formación en innovación y creatividad

Escuela Creativa

Concurso de ideas

Visita de un/a profesional de una empresa relacionada con el proyecto



RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA DIMENSIÓN SOCIAL

Asesoramiento para desarrollar la dimensión social

Escuela Creativa

Desing for Change

Concurso de ideas

Tecnología Creativa

Visita de un/a profesional de una empresa relacionada con el proyecto

RECURSOS Y HERRAMIENTAS PARA TRABAJAR LA DIMENSIÓN PRODUCTIVA

Asesoramiento y formación Económica y Financiera

Apoyo técnico y asesoramiento para crear una cooperativa

Visita a empresas o centros de incubación de empresas

Visita al centro educativo de alguna persona emprendedora

Emprende Joven

Talleres de desarrollo de habilidades emprendedoras

Tecnología Creativa

Talento Emprendedor

Visita de un/a profesional de una empresa relacionada con el proyecto